

Proyecto estratégico

Formato de proyecto para el desarrollo de iniciativas Cecrea

I. Presentación de propuestas

a) Antecedentes

(Escuchas -plan de gestión-sello curatorial-orientaciones 2023)

Desde 2018 se observa la necesidad de ampliar el acceso a niñas, niños y jóvenes a experiencias creativas significativas desde la educación no formal, transformándose en una oportunidad para mejorar la participación. Lo anterior, nos invita a preguntarnos por estrategias que nos permitan innovar en la implementación de procesos educativos artistas e imaginar posibilidades y nuevas rutas de trabajo con niñas, niños y jóvenes.

b) Presentación o descripción

(Marco teórico de propuesta)

A partir de la necesidad de ampliar y mejorar la participación y el acceso de nnj al programa, propusimos reflexionar sobre la idea de lo nómade.

El concepto de nómade, desde el arte y la filosofía, representa una búsqueda constante de experiencias y conocimientos; consideramos el nomadismo una puesta en tensión de la idea de identidad fija, proponiendo una existencia fluida y en transformación, donde definimos desde el movimiento y la adaptabilidad.

Creamos así, la idea de Cecrea Nómade con la idea de construir un proyecto que nos permita la exploración de diversos medios, técnicas y contextos culturales, abriendo un espacio para la creación sin fronteras en un territorio. Esta filosofía y enfoque artístico creemos nos permitirán un diálogo continuo con lo desconocido, fomentando la innovación y la expansión de horizontes en el proceso creativo. El nómade, por lo tanto, encarna la idea de interconexión humana, artística y cultural que podríamos trabajar junto a niñas niños y jóvenes.

II.-Objetivos

c) Objetivo general y específicos

(Vinculantes y abordables)

1. Ampliar y mejorar el acceso de niñas, niños y jóvenes a programación Cecrea.
2. Trabajar contenidos desde un enfoque centrado en el territorio.
3. Construir programación Cecrea Nómade.

III.-Descripción de implementación

Proyectamos un trabajo de creación de contenidos y dispositivos artísticos y pedagógicos que surjan de procesos de participación situada en cada una de las focalizaciones realizadas para la implementación de Cecrea Nómade.

Este proyecto se basará en procesos de participación tanto con niñas y jóvenes de tres Cereas: La serena, Temuco y La ligua, para determinar los contenidos de cada propuesta Cecrea Nómade.

Para realizar todo el proceso trabajaremos con el artista educador Sebastián Rey, quien tiene un proyecto denominado C.A.J.A y que podría este ser una referencia valiosa para trabajar Cecrea Nómade.

El proyecto se realizará entre abril y noviembre del año 2023 y considerará su finalización durante el primer ciclo 2024, con procesos de mediación de lo que se construya en cada Cereca.

d) Detalle de la programación que se propone

(Considera estrategias de programación -laboratorios, experiencias, formaciones etc. Convergencias y enfoques.)

La programación que se realice con estos dispositivos en cada uno de los centros focalizados está considerada como esbozos iniciales, ya que se diseñaran con mayor sentido y pertenencia, posterior a la creación del proyecto:

Activaciones programáticas de Caja Cecrea Nómade en Centros de creación:

Desde Cecrea nacional, mencionamos 4 escenarios posibles, donde el dispositivo Caja Cecrea Nómade podría ser activado.

1.-En el marco de posibles experiencias de visibilización y/o representación del programa dentro del territorio, la Caja Cecrea Nómade, permite presentarse como una versión de stand oficial del programa, considerando que, la capacidad del dispositivo permite mostrar programaciones que niñas, niños y jóvenes de entre 7 y 19 años proponen y evidenciar al mismo tiempo las convergencias de disciplinas.

2.-En el contexto de invitaciones y/o participaciones en ferias (de artes, ciencias, tecnologías, sustentabilidad, otras) Caja Cecrea Nómade se presenta como una propuesta programática versátil y experimental, facilitando no sólo su exhibición, sino también, la participación de usuarias/os en la experiencia programática Cecrea.

3.-El programa Cecrea, como parte del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, debe presentar atención a las necesidades que eventos o situaciones nacionales de emergencia o catástrofe que surjan, en este sentido Caja Cecrea Nómade, permite la activación total o parcial de los contenidos de la Caja, ya que cuenta con diversidad de materiales y dispositivos móviles.

4.- En el marco de programaciones que sean levantadas, a partir de escuchas creativas situadas, Caja Cecrea Nómade facilita el acceso a programaciones convergentes a niñas, que se encuentren distantes del radio del centro de creación en la región (escuelas rurales, residencias, otras.)

Desde la necesidad de activación y mediación de procesos creativos con nnj, invitamos a equipos de Cecrea La Ligua, Cecrea La Serena y Cecrea Temuco, a proponer una o más posibilidades de activaciones 2024 de acuerdo a la pertinencia territorial.

Cecrea La Ligua:

La versatilidad del dispositivo permite recorrer localidades y barrios para generar experiencias vinculadas a la programación del ciclo en contextos de puertas abiertas itinerantes.

Cecrea La Serena:

La configuración de la CAJA Cecrea nómada, nos permitirá que niñas, niños y jóvenes vayan creando nuevas posibilidades, a partir de la exploración e indagación que los NNJ hagan sobre el dispositivo, de esta forma, potenciaremos el sentido de apropiación en torno a la creatividad y a las motivaciones que tienen los NNJ en los diferentes espacios y territorios donde se mueve el Cecrea.

Nuestro interés es que sean ellos/as mismos/as quienes, a partir de la experiencia con el dispositivo, armen un "Catálogo" de posibilidades de activación creativa, información que estará en permanente conversación con la programación.

Un desafío interesante para nosotros como equipo programático de Cecrea La Serena, será que las futuras activaciones y mediaciones del dispositivo se desarrollen desde el consejo de NNJ.

Cecrea Temuco:

Desde Cecrea Temuco, consideramos que la facilidad de desplazamiento de la Caja Nómada nos permitirá responder a la necesidad expresada por las y los NNJ, por explorar y realizar actividades en distintos espacios, tanto urbanos como naturales.

Una de estas actividades se realizará en el marco de la conmemoración del Día del Árbol, donde NNJ visitarán el sector próximo al cerro Ñielol, para recoger y registrar hojas de distintos árboles nativos de la región y construir una enciclopedia colectiva con conocimientos científicos y relatos relacionados con sus sentires.

e) Plan metodológico

(Metodologías de abordaje de contenidos e implementación)

Escucha:

Co-diseño metodológico para implementación del proyecto Cecrea Nómada.

Co-diseñar en conjunto con equipos nacional y regional de Cecrea.

A través de un método de entrevistas y procesos de escucha con NNJ en territorio levantaremos las principales necesidades para trabajar.

Utilizaremos la plataforma Miró como memoria gráfica-virtual de estas reuniones.

Co-diseño:

-Trabajo de prototipo de cada dispositivo pensado.

-Proceso de retroalimentación y co creación con cada Cecrea.

Experimentación:

-El artista educador Sebastián Rey presenta propuestas por Cecrea, para recibir un análisis y retroalimentación de contrapartes.

Consejo:

-Se realizan observaciones, ajustes para cerrar cada propuesta.

Irradiación:

Una vez cerradas las propuestas y realizados los dispositivos programáticos pedagógicos, se realizarán formaciones de mediación de dispositivos con cada equipo Regional.

Esto se traducirá en encuentros presenciales con cada equipo Cecrea para conocer y jugar con los artefactos diseñados y construidos.

f) Presupuesto

(Desglose de gasto e inversión)

El presupuesto asociado a esta iniciativa es de 15.000.0000

Desglose, anexo interno.

g) Plan de implementación

(Adjuntar gantt o describir estrategia de implementación que considera tanto lo administrativo como el calendario de despliegue de la propuesta con niñas, niños y jóvenes)

El calendario de trabajo se considera desde abril, hasta noviembre. Esta temporalidad contempla el proceso administrativo y todo el detalle expuesto en los puntos anteriores. Sin embargo y como se expresa antes, Cecrea Nómada considera una etapa de mediación, como cierre total del proyecto, a realizarse durante los primeros meses de 2024.

*Se anexan documentaciones como informes del artista Sebastián Rey, escucha situada, entre otros, como las que surgen al realizar el proyecto.



Valparaíso 14 de mayo de 2023

Primer informe CECREA Nómade 2023

Sandra Andrea Ureta Marin SPE

Introducción

Al día de la fecha hemos finalizado exitosamente la primera etapa planteada en torno al Co-diseño metodológico para la implementación del proyecto Cecrea Nómade. El cual supuso desarrollar el plan de acciones específicas a fines de Co-diseñar en conjunto con equipos nacional y regional de Cecrea, los procesos de trabajo para la puesta en marcha del proyecto Cecrea Nómade en tres regiones: La Ligua, Temuco y La Serena.

Acciones específicas:

Hemos tenido una reunión de presentación del proyecto general, con el equipo nacional y los equipos regionales detallando los alcances y etapas del proyecto. Asimismo hemos calendarizado conjuntamente una reunión semanal de una hora aproximadamente con cada sede que ya hemos finalizado.

Entrevistas con cada sede

A partir de estos encuentros mediante entrevistas divididas en 5 ejes (territorio, población, actividades, infraestructura y ancestralidad) pudimos mapear necesidades específicas de cada región, atendiendo a sus características particulares, tanto de los equipos de gestión como planificaciones venideras y sellos curatoriales. Han participado en estas reuniones además de las y los coordinadores de cada sede diversos facilitadores, con la finalidad de sumar voces y miradas al proyecto.

Para la consecución de estas entrevistas hemos desarrollado un documento guía con los ejes planteados y preguntas específicas que hemos ido abordando en cada uno de los encuentros.

Link:

https://docs.google.com/document/d/105b_e3YyPfQxv6X7V_Ey5OI_EUUAIFNpmG_bKR62n1g/edit

Asimismo hemos trabajado en la plataforma virtual Miró para dejar plasmado virtualmente este proceso y poder realizar un seguimiento integral del mismo. Asegurando además la posibilidad de contrastar desde las regiones los avances y descubrimientos de las demás, atendiendo a la integralidad de este proyecto y el deseo de construir una red entre las sedes, que pueda comunicar logros, hallazgos y fortalezas para asegurar el máximo aprovechamiento posible de los recursos volcados en este proyecto.

Link: <https://miro.com/app/board/uXjVMTL-Xsk=/>

Procesos de escucha situada:

Como colofón de esta primera etapa, hemos diseñado en articulación con el nivel central un modelo de proceso de escucha situada, en la cual el objetivo central es poder levantar información, deseos e ideas de niñas, niños y jóvenes usuarios de Cecrea para sumar sus voces y miradas al presente proyecto. Esta escucha situada tendrá una duración máxima de 3 horas y como objetivo tangible la creación de un fanzine colectivo como memoria escrita del proceso que servirá a su vez como el informe con el cual continuaremos el proceso. La metodología propuesta cuenta con juegos de escucha para entrar en calor, un momento de preguntas de apertura, un momento de trabajo en papel o tela y una ronda de cierre para compartir y hacer aportes en las ideas del grupo, al cierre todas las ideas volcadas en papel o tela serán encuadernadas dando como resultante el *fanzine* colectivo. Lo central es implicar activamente a NNJ en el proyecto para lograr una mayor y más profunda implementación en el futuro del proyecto, asegurándonos que los artefactos co-diseñados tengan un correlato en los procesos territoriales de cada sede. Y a la vez que NNJ vean que sus ideas y opiniones son muy tomadas en cuenta por los equipos de Cecrea.

link:

<https://docs.google.com/document/d/1DIF59TLL-kqH8dkbvmjfiQTqRMoR4TfSiMssh2UZ5-c/edit>

**Cronograma de acciones:
Detalle de sub-etapas:**

A

Presentación del proyecto: Realizada

Vinculación con coordinadores nacionales y con los equipos de cada territorio para hacer una puesta en común del proyecto y sus alcances. Así como compartir el diseño metodológico y sus procesos desplegados temporalmente.

B

Entrevistas con cada sede / Procesos de escucha NNJ: Realizada

Serie de al menos cuatro encuentros donde conocer características geográficas, territoriales, diversidad de miradas del equipo, procedencia y trayectoria de las y los facilitadores, deseos a futuro, y puesta en conjunto de la programación de 2022/2023. Estas entrevistas contarán con un documento-cuestionario donde volcar parte de la información y se complementará con 4 charlas de aproximadamente 90 minutos, programadas para los días 13,20,27 de abril y 4 de mayo.

Contaremos con un espacio de entrevistas anónimas y no anónimas para facilitadoras y facilitadores.

Crearemos y pondremos en práctica procesos de escucha de deseos y necesidades de NNJ que participan activamente de las actividades de los centros para levantar información valiosa para la consecución del proyecto.

Trabajaremos con la plataforma Miró con cada sede para centralizar y visualizar nuestros proyectos de trabajo conjunto.

Abril/Mayo

Acciones futuras:

C

Diseño de prototipos:

Primeras pruebas en taller de artefactos. Maquetación, investigaciones matéricas, cotización, modos de producción, viabilidad, puesta a prueba.

Mayo/Junio

D

Proceso de retroalimentación y co creación con territorio:

Proceso de ida y vuelta con los prototipos y las y los referentes territoriales. Posibilidad de coordinar acciones para levantar información específica: recabar producciones locales que sirvan para la construcción de algún dispositivo por ejemplo: realizar una actividad con NNJ y que su producción pictórica sea incluida en alguno de los artefactos, etc.

Junio

E

Realización:

Proceso de fabricación de cada set de artefactos en articulación con artistas, diseñadores y realizadores. Pruebas y puesta a punto.

Junio-Septiembre

F

Presentación y entrega (escalonado por cada región):

Presentación de cada set, breve historización de cada artefacto, procedencia, modo de construcción y modo de uso. Puesta en común del proceso.

Octubre

G

Laboratorios y modos de uso:

Encuentros con cada equipo territorial para investigar y jugar con los artefactos. Además encuentro sobre lógicas de creación de actividades a partir del set y dinámicas de trabajo comunitario.

Los encuentros serán acordados con cada equipo Cecrea (número y duración) según la necesidad detectada para el buen uso del dispositivo

Noviembre/Diciembre

H

Evaluación y cierre:

PLANIFICACIÓN ESCUCHA SITUADA 23' **Cecrea Nómade**

¡Construyamos un pequeño Cecrea!

Introducción:

Para la presente articulación entre el proyecto CAJA proponemos una acción específica en territorio con el objetivo de recabar información vital para sumar a nuestro proyecto Cecrea Nómade. Intentaremos a partir de una serie de juegos y preguntas conocer y documentar los deseos, fantasías e inventos de niñas, niños y jóvenes, usuarios de Cecrea que nos permitan sumar sus voces e intereses al presente proyecto. Culminando con la realización de un fanzine instantáneo colectivo.

La actividad tendrá una duración de una jornada de tres horas aproximadamente (como máximo) a llevarse a cabo entre la semana del 16 de mayo y 8 de junio.

Proponemos dividir la jornada en 4 etapas, pudiendo cada equipo amoldar la actividad a las características de cada grupo y territorio, sirviendo esta planificación como una guía más que como una receta a seguir al pie de la letra sin posibilidad de apropiación por parte de cada territorio.

Materiales (opcionales)

- Papeles (pueden ser tamaño carta, A3, etc. Pueden ocupar un papel de mayor gramaje que las hojas de computador para mejor estructura)
- Lápices, plumones etc.
- Timbres y tintas
- Corchetes
- Masking tape de color
- Hilo de color y aguja gruesa
- Link costura japonesa: <https://www.youtube.com/watch?v=PWBOqMMcEh8>

Ronda

Antecedente:

La ronda como tecnología de la escucha parece uno de los dispositivos más potentes que pueden ser útiles para el trabajo en grupo. Desde hace miles de años las comunidades se reúnen de este modo que iguala la posibilidad de mirada e intercambio no verbal, genera un tiempo y espera comunes y nos pone a todos y todas en una posición equivalente.

Esta ronda inicial sirve para partir la actividad, hacer una presentación de cada participante, en general utilizo como estrategia que digan su nombre, edad y alguna preferencia por ejemplo gusto de helado preferido, fruta, comida, etc. La idea es hacer circular la palabra, la atención y la escucha, conocernos un poco y evidenciar la rica diversidad grupal.

Una vez concluida la ronda (cabe destacar que TODAS LAS PERSONAS que participen de la actividad, sin importar franja de edad deben estar incluidas en la ronda y presentarse, sentadas en el piso o en la silla, es bueno que no haya diferencias del estilo NNJ al piso y adultos en silla) pasamos a la presentación de la jornada, agradeciendo al espacio y a quienes participan.

En este punto sólo anticipamos que es un espacio para escucharles y para pensar colectivamente. Antes de meternos en el tema puntual partiremos con un juego que es sin lugar a dudas el mejor modo de vincularnos, y de crear colectivamente.

Juegos activadores de escucha:

Para esta parte utilizar 2 o 3 actividades, que posibiliten identificar las características del grupo. Ejemplo: animómetro.

Estos juegos permiten por un lado entrar en calor, por otro lado, ver un poco la dinámica del grupo, roles y actitudes. Y, fundamentalmente para transmitir que en este encuentro el clima, el ambiente creado será distendido, divertido y desafiante.

Revisar juegos en enlace:

¿Cómo detonar procesos de escucha colectivos? editado junto a Estudio repisa, pueden verlos en detalle y completo aquí:

https://issuu.com/sonidocinico/docs/02._procesos_escucha_colectivo

Los experimentos #1 y #2 son los que proponemos para este proceso (el 1 para partir cuando el grupo está tranquilo y el 2 cuando está medio alborotado).



¿CÓMO DETONAR PROCESOS DE ESCUCHA COLECTIVOS?

EXPERIMENTI # 1

ESERCICIO PARA ENTRENAR NUESTRA
PERCEPCIÓN DE LOS SONIDOS MOVILES

- 1/ LE PEDIMOS A UNX VOLUNTARIX
QUE ELIJA UN SONIDO MOVIL Y QUE
SE DESPLACE CON ÉL ALREDEDOR
DE LA SALA MIENTRAS EL GRUPO,
CON LOS OJOS CERRADOS, LO SEÑALA.
NO IMPORTA CUAL SEA EL SONIDO:
LLAVES QUE SE SACUDEN, GOLPECITOS,
UNA PALABRA REPETIDA.



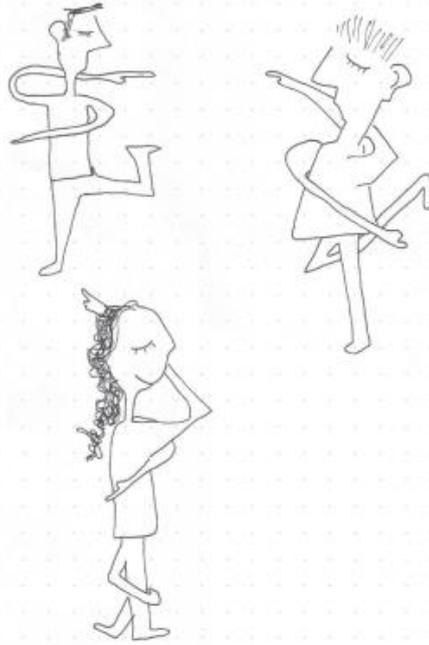
2/ AHORA LE PEDIMOS A UNX
SEGUNDX VOLUNTARIX QUE
BUSQUE UN SONIDO CONTRASTANTE
Y SE DESPLACE EN DIFERENTES
DIRECCIONES MIENTRAS EL GRUPO
SEÑALA DOS SONIDOS: EL PRIMERO
CON UNA MANO Y EL SEGUNDO CON
LA OTRA



3/ COMPLICACIÓN:
UN TERCER SONIDO ENTRA AL
JUEGO, EL GRUPO LO SIGUE
CON EL PIÉ SIN DEJAR
DE SEÑALAR LOS PRIMEROS
SONIDOS.



4/ SUSPENDER LO DEL PIÉ
CUANDO LXS PARTICIPANTES
ESTÉN HECHXS UN
NUDO

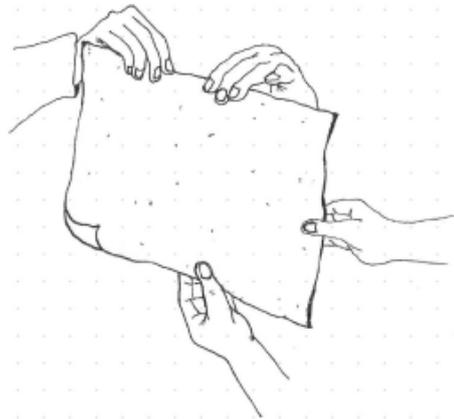


12

13

EXPERIMENTI # 2 :

1/ PASARSE UNA HOJA DE PAPEL
ALREDEDOR DE LA HABITACIÓN
DE PERSONA A PERSONA EN
ABSOLUTO SILENCIO



¿ES ESTO POSIBLE?

16

17

Tercer juego:

Se divide el grupo en dos partes iguales, se paran formando dos hileras dejando en medio el mayor espacio posible. Les participantes se sitúan enfrentados a los de la hilera opuesta, de modo tal que puedan mirarse a los ojos.



Procedemos a numerar armando pares, quienes están enfrentados en la punta de cada hilera serán la pareja número 1, luego la 2, etc.

El juego consiste en lo siguiente: se le pide al participante 1 de la hilera A que haga un sonido cualquiera con la voz, (¡sin pensarlo ya!).

Al participante 1 de la hilera B le pedimos que haga otro sonido, que sea contrastante al de su compañero. Cuando quien coordina dice ya la pareja número uno debe caminar en dirección a su compañero y, cuando se cruzan deben tomar el sonido que traía el otro y llevarlo hasta el sitio desde donde partió su compañero. De modo tal que intercambian lugares y sonidos. Es bueno que para "mostrar" la dinámica, seamos quienes coordinamos quienes lo ponen en acción con algún participante, de modo tal de hacer un poco el ridículo antes de pedirle a NNJ que lo hagan, esto es muy importante.

Luego iremos indicando que "salgan 'cada pareja en orden numérico (esta vez ya sin "preparar 'él sonido de antemano). Haremos hincapié en que intenten imitar de la forma más fiel el sonido de su partenaire. Esto suele detonar bastantes risas, démosle lugar, y a su vez mantengamos la dinámica adelante.

Una vez que han pasado todas las parejas, hacemos pasar parejas al azar, ¡pareja 8 ya! pareja 3 ya!, etc., y para agregar complejidad podemos hacer pasar a dos o más parejas simultáneamente. Lo cual además de ser muy divertido empieza a ser mucho más difícil. Podemos hacer pasar a todos los números pares a la vez y luego a los impares, y por último a todos juntos, un par de pasadas, para vivenciar la dificultad de escucharse en el alboroto.



Si el clima es bueno, y les NNJ entusiastas pueden agregar una nueva complejidad, en este punto también es fundamental que quien coordina muestre el ejemplo. A cada sonido le iremos agregando un gesto corporal, y en el cruce debemos tomar tanto el sonido como el gesto, imitando lo más cercanamente posible. Por ejemplo, hago un sonido de mono y voy dando pequeños saltos semi agachado. Repetimos dinámica de a parejas, luego de a varias parejas y luego de multitudes. Es importante que a cada pasada (vale para la primera parte también) el sonido cambie y el gesto cambie, haciendo que exploren al límite gestos y voces extrañas.



Preguntas de finalización de juegos:

Una vez finalizada esta entrada en calor volvemos a la ronda, según que juego/s hagamos hecho podemos abrir algunas preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿si pudieron otorgar un color a la experiencia, cual seria y por qué?, etc.

Inicio proceso de escucha

Llegado este punto contamos cómo sigue nuestra actividad, situando a NNJ como absolutos protagonistas, como informantes o espías de primer orden para realizar esta tarea.

Comentaremos que estamos pensando en inventar un Cecrea móvil, nómada. Podemos contar la historia de pueblos de la antigüedad que, previas introducciones de la agricultura vivían en forma nómada, es decir desplazándose por grandes territorios llevando solamente los objetos básicos para la supervivencia: herramientas y materiales para cazar, recolectar e inventarse refugios para dormir. (¿cómo se imaginan que podría ser un Cecrea nómada? ¿dónde lo llevarían? ¿Qué elementos activadores tendría? ¿Cómo lo trasladarías? ¿qué tamaño tendría? ¿para qué lo usarías?)

Preguntas de referencia:

-Si tuviéramos que construir un pequeño Cecrea ¿cómo te lo imaginas? ¿qué colores tendría? ¿qué juegos te gustarían? ¿Qué experiencias te gustaría que este pequeño Cecrea ofreciera?

-Si pudiéramos trasladar Cecrea, a otros espacios de tu ciudad, ¿a dónde lo llevarías? ¿a quienes se lo mostrarías? ¿a qué tipo de laboratorio invitarías?

En este punto es fundamental dejarles en claro que no hay límites para su imaginación, por ejemplo: si creen que sería bueno que sea una caja-laboratorio que tenga ruedas y sea controlada por radiocontrol vale, si creen que es preciso un escenario que pueda llevarse para hacer conciertos al aire libre también. Si creen que sería bueno tener un laboratorio para experimentos químicos con la flora y fauna vale también.

Intentaremos como coordinadores abrir hacia horizontes desconocidos. La participación de las y los facilitadores será más bien de abrir nuevas preguntas y horizontes más que de cerrar o dar respuesta a NNJ que sean más tímidos/as.

Hacia un fanzine colectivo:

Las respuestas deberán ser escritas o dibujadas por los participantes, a modo de memoria escrita de la jornada. Con materiales elegidos a conciencia por las y los facilitadores.

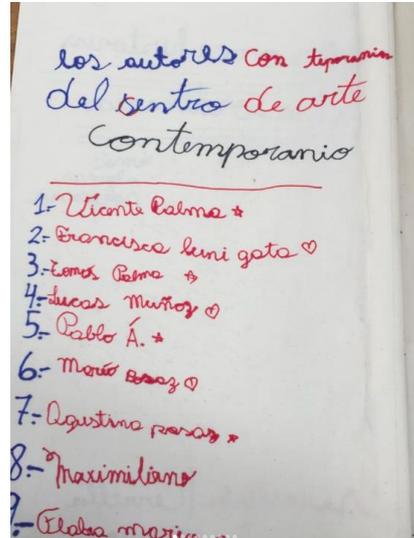
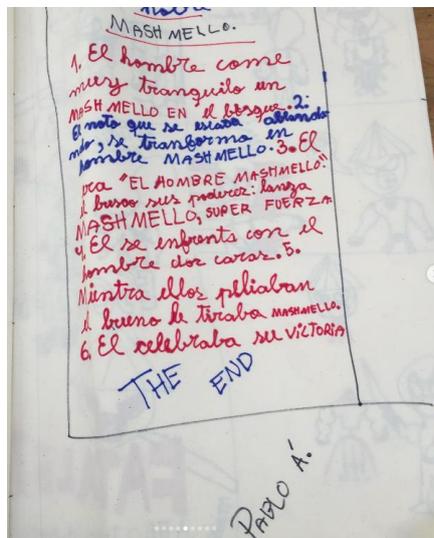
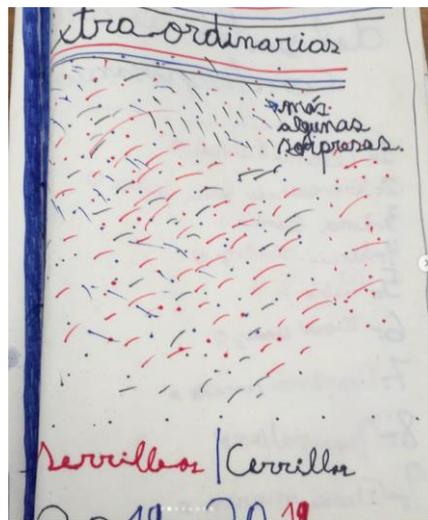
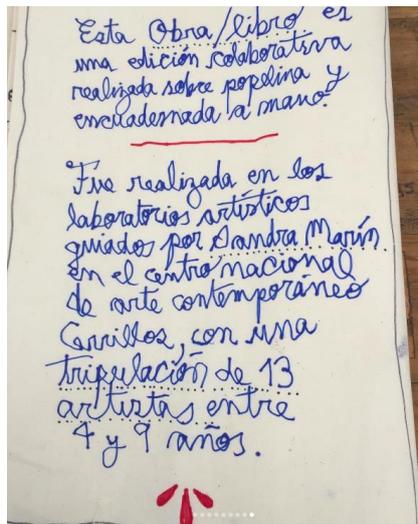
Sugerimos un soporte de papel de buen gramaje y tamaño o bien de tela tipo lienzo grueso cortado a la medida. Los materiales pictóricos son buenos, que no sean de difícil manipulación ni muy sucios o de largo secado de modo tal que podamos tener un resultado sencillo de encuadernar. Tener en cuenta que algunos plumones tipo Sharpie suelen atravesar las hojas y telas. Si es preciso se pueden hacer pruebas previas.

Cada quien trabaja en su hoja, vale mirar a sus compañeros y compañeras para tomar ideas. Proponemos dar unos 20' aproximadamente para esta tarea.

Cierre de proceso de escucha situada.

Irradiación. Una vez concluida la parte de volcar a la hoja y siempre en ronda vamos compartiendo uno a uno sus propuestas, valoraremos todas y aclararemos que colectivamente podemos sugerir pequeños cambios o ideas que se complementen.

Proponemos juntar todas las hojas y transformarlas en un fanzine instantáneo colectivo (es preciso que las hojas sean iguales y dejar cierto margen para encorchetarlas o bien coserlas estilo japonés, pueden sugerir hacer un rectángulo en la hoja antes de comenzar a dibujar las propuestas para dar un marco, ver foto 3).



*Fanzine colectivo en popelina y plumón, cosido a mano realizado por Sandra Marín de Estudio Repisa.

Proponemos incluir en la edición un nombre en la portada para la publicación, los nombres de quienes participen en la primera página (ver foto) y un texto en la contraportada que dé cuenta del proceso como colofón.

Dejamos aquí también una versión en papel con costura japonesa y una versión encorchetada con una cinta masking color arriba para que cada sede pueda elegir la versión que quiera ocupar.



Cierre final

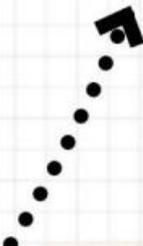
Proponemos aquí realizar algún juego a elección de cierre (ya sea uno de los nombrados anteriormente que no hayamos ocupado o bien uno diferente). Aquí una versión del mundialmente famoso Sillita musical que documenté en el siguiente fanzine:

<https://tsonamiediciones.cl/wp-content/uploads/2022/08/Apuntes-ara-un-parque.pdf>

HACIA UNA NUEVA SILLITA MUSICAL

Como dijimos antes, el juego es uno de los ejes centrales del taller y dado el clima social general consideramos que teníamos que jugar mucho, muchísimo. Recordamos, luego de uno de los primeros días de taller en la caminata de regreso al hogar, una variante del juego La sillita musical que nos pareció muy adecuada para utilizar en este laboratorio. Esta variante, que aprendimos de Pepa Vivanco, una gran amiga y docente argentina, es muy sencilla y a la vez liberadora.

En el juego tradicional, como ustedes ya saben, se forma una ronda que tiene una silla menos que la cantidad de participantes. Comienza la música: todxs bailan alrededor de la ronda y al detenerse deben sentarse rápidamente. Quien quede de pie, sin silla disponible, pierde y sale del juego. Luego se retira una silla y continúa el juego hasta que haya un solo ganadorx.



En la nueva versión que proponemos, la victoria o la derrota será colectiva: procedemos como el juego tradicional pero, al detenerse la música, deben sentarse todxs. Naturalmente uno quedará encimadx, arriba de otrx y deberán ayudarse de modo tal que puedan mantenerse con los pies en el aire durante 5 segundos. Quien coordine la actividad fiscalizará amorosamente y, si se cumple el objetivo, continuaremos retirando una silla para aumentar la dificultad y continuar el baile.

De este modo, en lugar de fomentar y premiar la competencia y separar a quienes fueron más lentos, alentamos la solidaridad, el cuidado mutuo y la autonomía. Compartimos un proceso en el cual ante las dificultades nos ayudamos entre todxs.

En estos tiempos en los hablamos de crear nuevas maneras de vivir creemos que es importante repensar de qué manera vamos a jugar, qué valores transmitimos en los juegos y que diferencias propondremos en relación a aquellos con los que hemos crecido nosotrxs adultxs.

Una vez que incluimos este juego en el laboratorio, el grupo lo pidió como cierre en todos los demás encuentros. Aprovechamos entonces para incluir a las familias que venían a buscarlos y amorosamente participaron tocando los ruedófonos y otros instrumentos de percusión.

7



Finalmente, el fanzine representará el informe con los datos claves del territorio y NNJ, para complementar el trabajo realizado con encargados y facilitadores y pasar a componer los primeros prototipos de estos dispositivos Cecrea Nómada.

*En caso de decidir realizar otro dispositivo (no un fanzine colectivo) es importante considerar dar forma a un documento informe, que pueda recopilar la información expuesta por niñas, niños y jóvenes participantes.

¡Muchas gracias!

Informe Escucha Situada
Proyecto CECREA Caja Nómada

Objetivo:	El objetivo de la sesión es recoger las ideas y opiniones de las y los niños, niñas y jóvenes que forman parte de la comunidad CECREA Temuco, a través de la creación de un fanzine que guarde relación con cómo se imaginan un CECREA que pueda desplazarse y situarse en diferentes espacios.
Número de participantes:	20 participantes
Comuna:	Temuco
Nombre de los facilitadores:	José Mella Contreras Viviana Quezada Caniulén
Fecha:	Jueves 20 de Julio del 2023
Hora de inicio y término:	15:00 a 18:00 hrs.

Descripción de la sesión

- **Caracterización del grupo y actividad inicial de la sesión**

El grupo de participantes estaba conformado por veinte niños, niñas y jóvenes, dentro de un rango de edad de 9 a 19 años, integrantes del consejo de NNJ de CECREA Temuco. Dentro de este grupo, algunos NNJ se reconocen como parte del colectivo de diversidades sexo-genéricas, en sus amplias representaciones.

A manera de bienvenida, se realizó una recepción a los participantes, y se les invitó a desarrollar una breve presentación donde cada NNJ y facilitadores indicaron su nombre, algo que les gustara mucho y algo que no les gustara. Luego de eso, se les invitó a participar de la primera actividad, en el cual se les presentó un papelógrafo con un archipiélago, conformado con distintas islas imaginarias. Se les propone a las y los NNJ que, en estas islas, hay una sede de CECREA que está desierta, y que ellas, ellos y ellos tienen todos los recursos disponibles para habilitar estos espacios, preguntándoles, a continuación, qué es lo que llevarían, e invitándoles a intervenir dicho papelógrafo con post its donde registren sus ideas.

- **Logros obtenidos en esta etapa**

A partir de esto, se recogieron las siguientes respuestas:

- Imaginación.
- Ideal CECREA de arte.
- Biodiversidad, tranquilidad, unión, micorrizas, seguridad, holograma, caja oscura, texturas.
- Lluvia
- El cariño de los facilitadores
- Circo
- Hongos

- Lápiz y hojas
- Pasto, música, animales, paz, instrumentos, todo tipo de plantas
- Arte
- Tiempo
- Ríos
- Naturaleza, plantas, tierra
- Creatividad
- Arte

- **Actividad de experimentación**

Luego de haber realizado la actividad inicial, se llevó a cabo una breve presentación dirigida hacia les NNJ, comentando los lineamientos generales y propuestas creativas que conforman el proyecto C.A.J.A, pensado como un dispositivo móvil que integre los intereses creativos de les niños, niñas y jóvenes participantes. Frente a esto, se propuso la actividad de experimentación de la sesión, la cual consistió en la elaboración de un fanzine, donde las y los participantes pudieran proponer ideas e indicar cuáles eran los elementos más importantes que ellas, ellos y ellos, integrarían en este CECREA móvil. Para esto, se dispusieron materiales que tuvieran relación con la creación artística bidimensional, como la pintura, el collage, el lettering, como también la escritura libre. Se propusieron las siguientes preguntas para orientar la reflexión y promover la creatividad para esta actividad:

CECREA NÓMADE

Construyamos un fanzine colectivo, con sus ideas y propuestas para este CECREA móvil...

- Si tuviéramos que construir un pequeño CECREA ¿Cómo te lo imaginas? ¿Qué colores tendría? ¿Qué experiencias te gustaría que este pequeño CECREA ofreciera?
- Si pudiéramos trasladar CECREA, a otros espacios de tu ciudad ¿A dónde lo llevarías? ¿A quiénes se los mostrarías? ¿A qué tipo de laboratorio invitarías?

- **Logros obtenidos en esta etapa**

A partir de esta propuesta de actividad, se recogieron las siguientes respuestas escritas:

- Se necesita una mat dentro de la caja (tapete de yoga), también pintura o témpera con pinceles. Un estuche. Para conectar un parlante y musicalizar cualquier espacio. Ojalá fuera posible meter a tanta gente buena onda de CECREA (Como la tía Vivi). Falta un dispositivo para escuchar las plantas y los hongos. Y balones para la gente que necesita moverse. Y un reloj.
- CECREA es un lugar de expresión, amor y fraternidad. El arte expresa y revela personalidades. Es abstracto y diverso. Es perfecto.
- Me gustaría un taller de radio. Y que se repita el de cianotipia. Quiero un taller de stickers (y que la caja igual tenga).
- Sería bonito que anónimamente se escribieran las molestias o cualquier cosa que no has podido decir y un grupo de gente apoye y escriba cosas bonitas para sentirse un poco mejor.
- CECREA móvil. Colores brillantes por dentro y por fuera. Canceladores de ruido para

quienes lo necesiten. Materiales para hacer arte. Disfraces bacanes. Instrumentos para hacer música. Cámaras. Semillas que puedan crecer donde sea. Dispositivos para escuchar plantas y hongos. Una tía Vivi portátil.

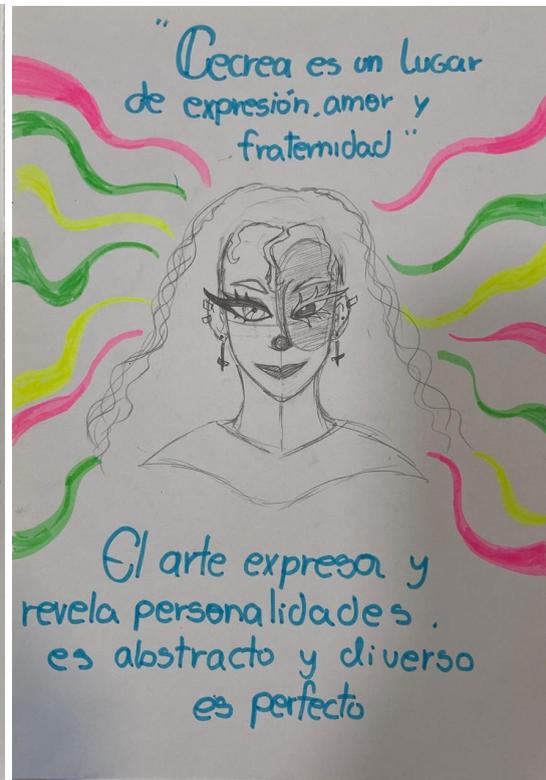
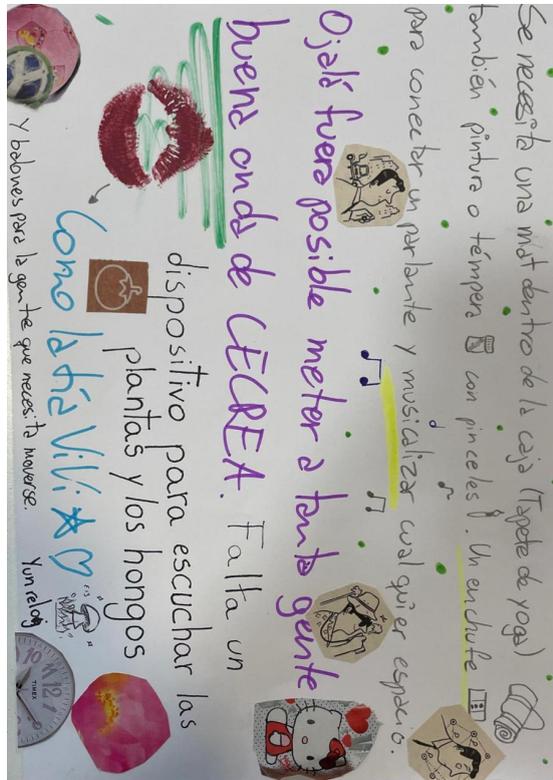
- CECREA Móvil. Es una micro, parlante, hamaca, dentro de la micro hay una biblioteca. Lámpara de lava, luces LED, cámara de fotos, semillas y plantas. Hay un telescopio, hay una TV y un refri. Es muy colorido. Cada vez que alguien entre, dejará una huella, o sea su mano pintada.
- Me imagino un pequeño CECREA como un laboratorio donde niñxs tienen la libertad de crear y explorar nuevas áreas de conocimiento y arte, en el cual habría una explosión de colores. Donde CECREA se caracteriza por lo colorido que sería; las experiencias que me imagino en este CECREA, sería un lugar de conocimiento, que alimentaría la creatividad, y curiosidad y aprendizaje.
- CECREA de arte. Un CECREA que tenga graffiti arte y mucho más música y espacios para compartir.
- CECREA móvil. Furgón colorido, en vez de asientos cajones. Mesa y sillas portátiles, libros, rampla silla de ruedas. Pinturas, lienzos, pinceles, acuarelas, material reciclado para ropa, cosas costura. Telescopio, espejo con ruedas (grande) para bailar. Instrumentos, mesa sonido, bajo, guitarra, caja, teclado, micrófonos, audífonos, parlantes.
- CECREA, bus con DJ, tiene ruedas con luces LED, música a elección, atención 24/7, bola de disco.
- Una carpa para el viaje, parlantes, olor a pasto recién cortado, telescopio, instrumentos.

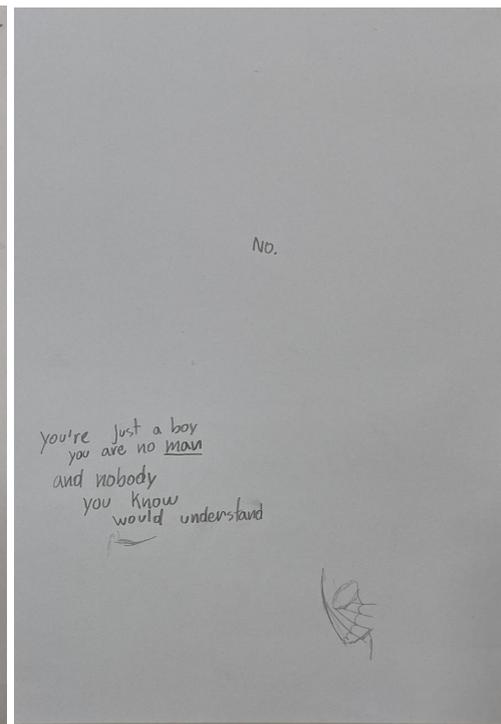
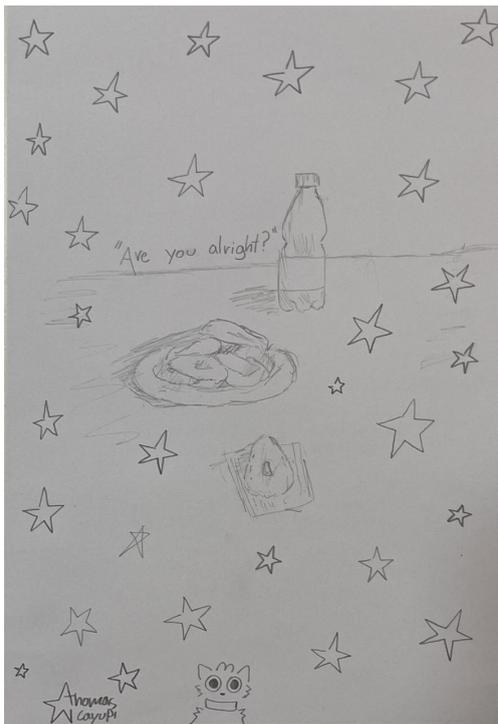
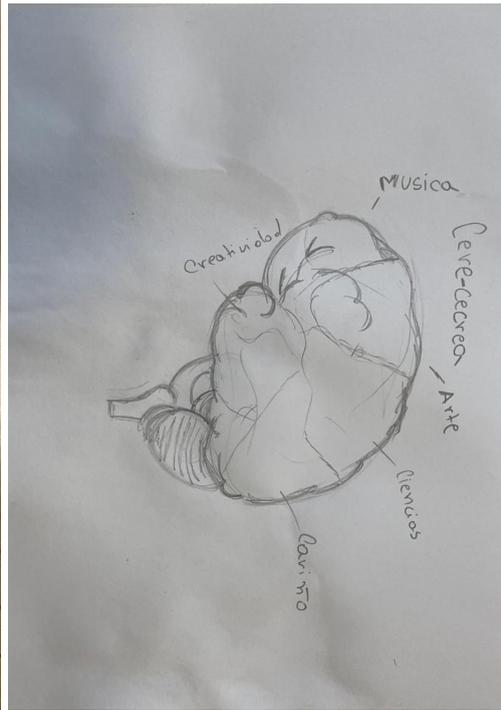
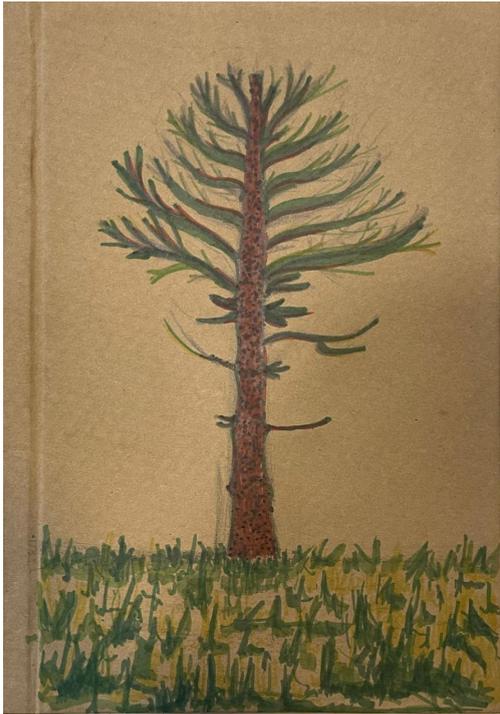
Finalizada esta actividad, y luego de recoger las propuestas realizadas por las, los y les participantes, se realizó un breve cierre donde se agradeció su compromiso con la actividad, comentando que esta era fundamental para el desarrollo de este futuro CECREA móvil. Luego de eso, se dio por finalizada la escucha, y mientras algunos NNJ se retiraron de manera inmediata, otros se quedaron más tiempo.

Síntesis de lo desarrollado

- Fue posible observar que, para las, los y les NNJ participantes, uno de los temas más importantes para tener en consideración en la caja nómada, estaba relacionado con la naturaleza, específicamente la flora, indicando su interés por las plantas, las semillas y los hongos.
- Al mismo tiempo, se reconoce un gran interés por la música, y que esta caja de CECREA móvil tenga distintos tipos de instrumentos musicales, y otros elementos relacionados con los mundos sonoros. Dentro de esto, se identifica la mención de una herramienta particular, que corresponde a un medio a través del cual se pueden escuchar los sonidos de las plantas y los hongos.
- Se pudo observar, además, un gran interés por las artes visuales, siendo recurrentes los elementos que guardan relación con la pintura, el graffiti y la fotografía.
- Además se puede inferir que las, los y les NNJ tienen un gran interés por transmitir, a través de esta caja, aquello que sienten cuando están en CECREA, siendo importante para ellas, ellos y ellos, que sea un instrumento donde se puedan desahogar, y también apoyar a otros, como también donde se puedan transmitir aprendizajes y creatividad.

Imágenes del proceso y resultados obtenidos





Me imagino un pequeño cecrea como un laboratorio donde niñas tienen la libertad de crear y explorar nuevas áreas de conocimiento y arte, en el cual habría una explosión de colores. Donde Cecrea se caracterizaría por lo colorido que sería; las experiencias que me imagino en este cecrea sería un lugar de conocimiento que alimentaría la creatividad y curiosidad y aprendizaje.



CECREA móvil 20

Colores Brillantes POR DENTRO Y FUERA

SEÑALES QUE PUEBLO CREECER DONDE SERA

Dispositivo para cosechar plantas y herbagos

SEÑALES QUE PUEBLO CREECER DONDE SERA

CECERAS PARA HACER MÚSICA

CÁMARAS PARA HACER MÚSICA

UNA TÍA VIVI RICHITIL

DISFRACES SIKANES

CECERAS PARA HACER ADTE

CANCELADORES DE RUIDO PARA QUE EN LO NECESITE

CECREA DE ARTES

CECREA QUE TENGA

GRAFITI Y ARTE Y MUCHO MAS

MUSICA Y ESPASIOS PARA COMPARTIR

CECREA QUE TENGA

GRAFITI Y ARTE Y MUCHO MAS

MUSICA Y ESPASIOS PARA COMPARTIR

CECREA DE ARTES

CECREA QUE TENGA

GRAFITI Y ARTE Y MUCHO MAS

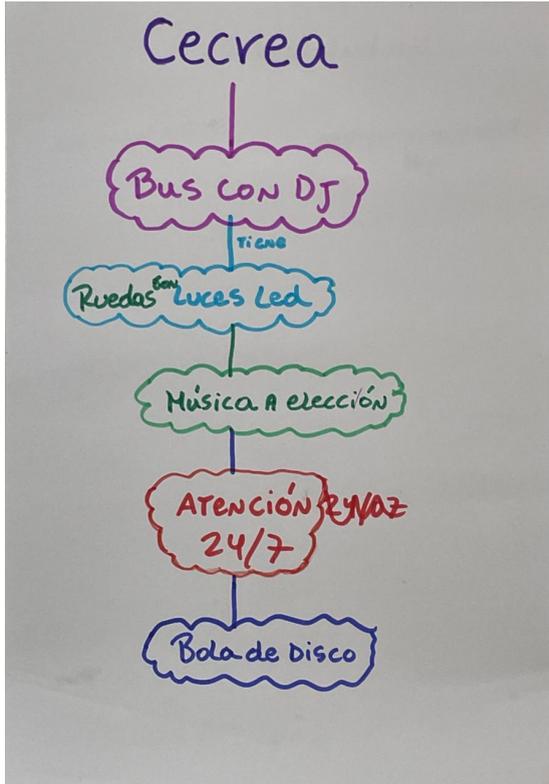
MUSICA Y ESPASIOS PARA COMPARTIR

CECREA QUE TENGA

GRAFITI Y ARTE Y MUCHO MAS

MUSICA Y ESPASIOS PARA COMPARTIR





Una colchonera para dormir
Parabombas
Olor a perfume recién cortado
Telefonos
Instrumentos



 Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio Gobierno de Chile	DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN EN ARTES Y CULTURA	Versión: 1.0 Fecha: 10.02.2023
	CENTROS DE CREACIÓN Y DESARROLLO ARTÍSTICO PARA NIÑOS, NIÑAS Y JÓVENES (CECREA)	
	MINUTA DE REPORTABILIDAD DE ACTIVIDADES (INFORME FINAL)	

MINUTA DE REPORTABILIDAD DE ACTIVIDADES (INFORME FINAL)

1. Antecedentes generales de la actividad.

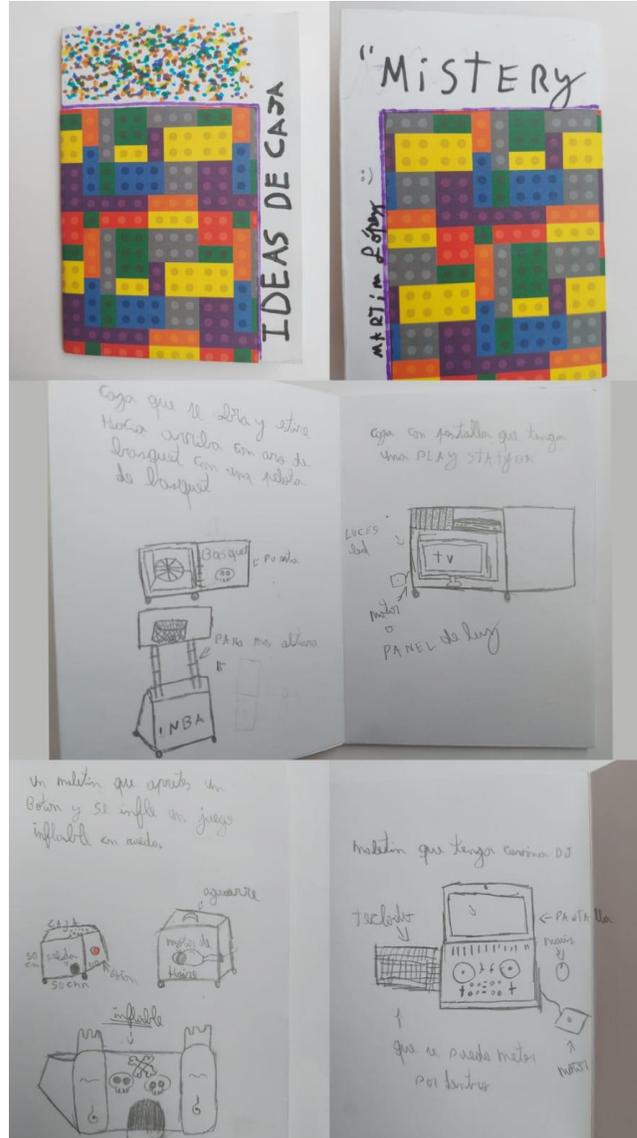
Centro de Responsabilidad	SEREMI MINCAP COQUIMBO
Programa	Cecrea
Componente	Experiencias pedagógicas para la creación
Producto Estratégico	

2. Información de la Actividad

Nombre	Escucha situada Proyecto C.A.J.A
Fecha de inicio	28-06-2023
Fecha de término	28-06-2023
Tipo de actividad	Artístico-cultural
Modalidad de la actividad	Presencial
¿Cómo aporta al propósito del Programa/Iniciativa?	
Análisis Cualitativo de la Actividad	<p>De la información entregada por las niñas y juventudes se desprenden los siguientes intereses para conformar el Proyecto C.a.j.a:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Ideas de caja Mystery <ul style="list-style-type: none"> -Maletín con un botón que al presionarlo se infle un juego inflable con ruedas (FOTO) -Caja que se abra y estire hacia arriba con un aro y pelota de basquetbol (FOTO) -Caja con pantalla y playstation, además de luces led, motor o panel de luz. -Caja con cabina de DJ, donde también se despliega un teclado, pantalla, mouse, motor para dar uso a estos dispositivos.



MINUTA DE REPORTABILIDAD DE ACTIVIDADES (INFORME FINAL)

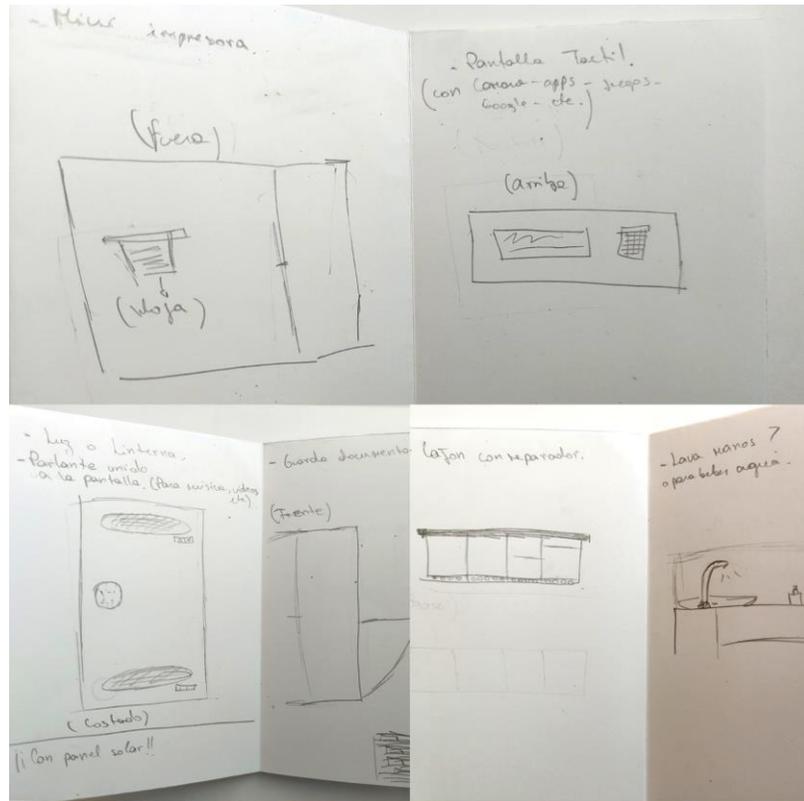


2) Creatibox

- Una mini impresora por dentro y que fuera de la caja haya una abertura por donde salga la impresión.
- En la parte de arriba una pantalla táctil con cámara, juegos, buscador web) y al costado un parlante unido a esto para reproducir música y videos. También que posea luz o linterna. Este funcionamiento con panel solar.
- De frente un archivador.
- Cajón con separador

MINUTA DE REPORTABILIDAD DE ACTIVIDADES (INFORME FINAL)

- Grifo para lavarse las manos y beber agua
- Materiales: Delantales (con logo) y guantes



3)

- Actividades bonitas, comer palomitas, cocina de juguete, ver la naturaleza, plasticina (**laboratorio**)

MINUTA DE REPORTABILIDAD DE ACTIVIDADES (INFORME FINAL)



- Caja mediana con lápices, teléfono, cuaderno



4)

- Parlante de música, plumones y elementos de arte (lápices pasteles) ubicado en una respisa así como un cofre lleno de comida.
- Compartimento con utensilios para el jardín, plantas y sistema de riego para huerto
- Mantas, una cama portátil con almohadas para dormir y un peluche.
- Tablet para ver series, teléfonos con música. Cargadores portátiles, audífonos.
- Kit de emergencia

MINUTA DE REPORTABILIDAD DE ACTIVIDADES (INFORME FINAL)

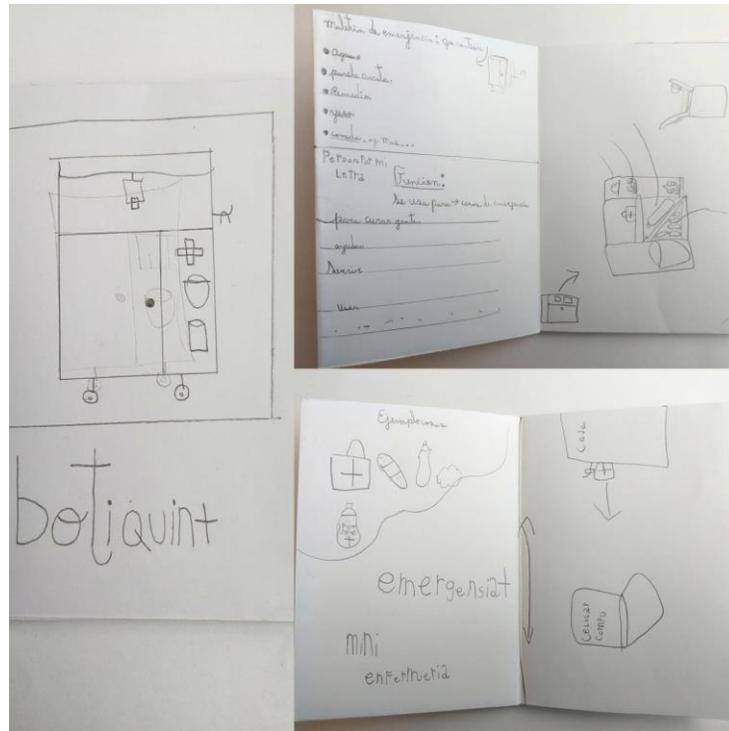
- Caja de **color gris, verde o negra** con estrellas.



5)

- Maletín de emergencia que contenga: agua, parche curita, remedio, yeso, comida. Función -> se usa para casos de emergencia, para curar gente, ayudar, servir.
- Celular compu

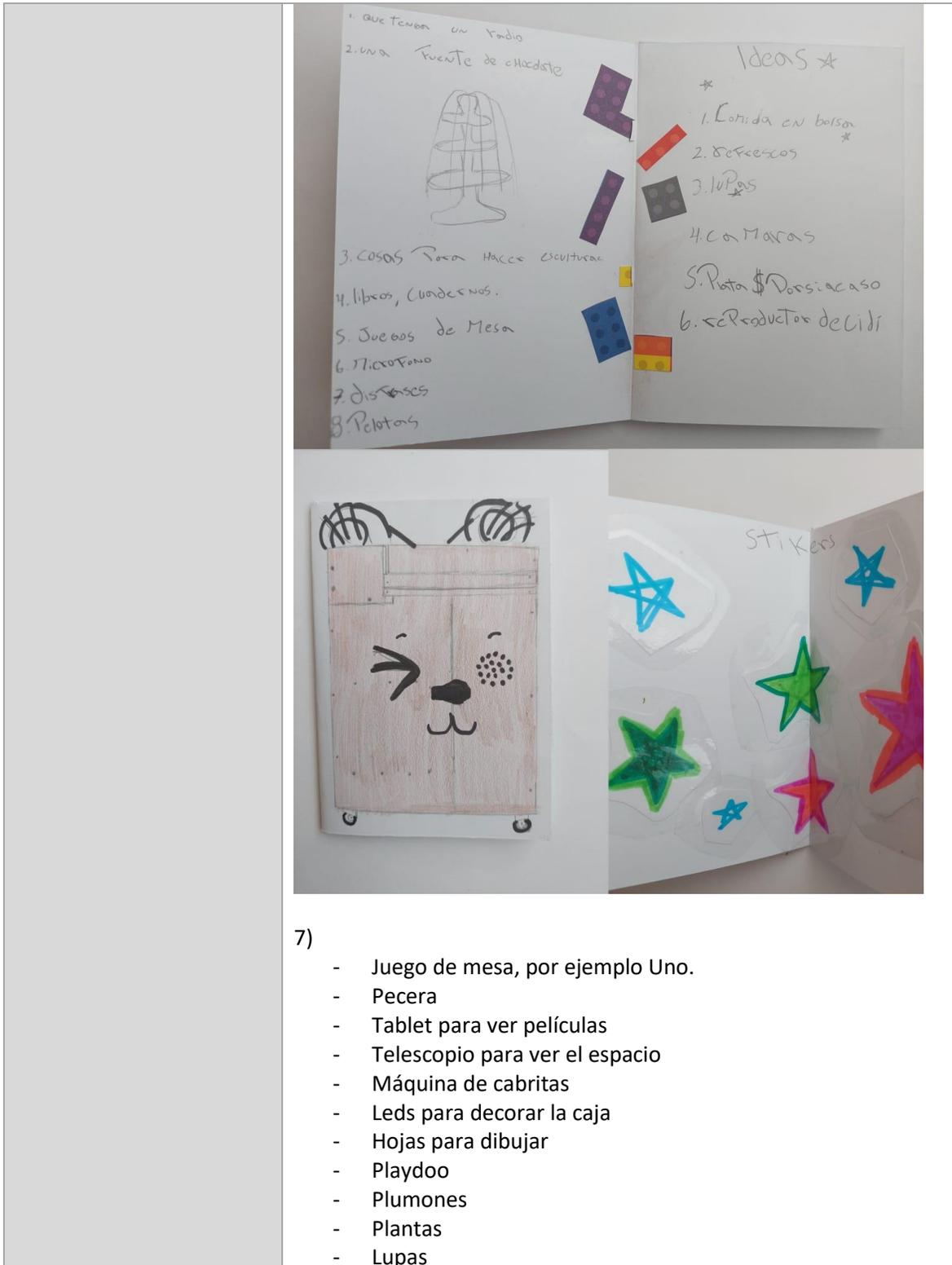
MINUTA DE REPORTABILIDAD DE ACTIVIDADES (INFORME FINAL)



6)

- Que tenga una radio
- Que tenga una fuente de chocolate
- Cosas para hacer esculturas
- Libros cuadernos
- Juegos de mesa
- Micrófono
- Disfraces
- Pelotas
- Comida en bolsa
- Refrescos
- Lupas
- Cámaras
- Plata por si acaso
- Reproductor
- Máquina de stickers

MINUTA DE REPORTABILIDAD DE ACTIVIDADES (INFORME FINAL)



7)

- Juego de mesa, por ejemplo Uno.
- Pecera
- Tablet para ver películas
- Telescopio para ver el espacio
- Máquina de cabritas
- Leds para decorar la caja
- Hojas para dibujar
- Playdoo
- Plumones
- Plantas
- Lupas

MINUTA DE REPORTABILIDAD DE ACTIVIDADES (INFORME FINAL)



En el diálogo también se añadió la idea de pizarra y utensilios para cocinar.

3. Información Territorial de la Actividad

Alcance Territorial	
Región	Coquimbo
Provincia	Elqui
Comuna	La Serena
Fosis	
Subdere	
País	

4. Población Beneficiada por la Actividad

Población Beneficiada por Componente	Oficina Barrio Guayacán
Tipo de beneficiarios	Niñeces y juventudes de Guayacán
N° de Beneficiarios/as del Componente	
¿Aporta Población Beneficiada?	

	DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN EN ARTES Y CULTURA	Versión: 1.0 Fecha: 10.02.2023
	CENTROS DE CREACIÓN Y DESARROLLO ARTÍSTICO PARA NIÑOS, NIÑAS Y JÓVENES (CECREA)	
	MINUTA DE REPORTABILIDAD DE ACTIVIDADES (INFORME FINAL)	

4. **Rango Etario** (Marcar con una x la selección, se puede elegir más de una alternativa)

Niños (0-14 años)	X
Jóvenes (15-29 años)	X
Adultos (30-59 años)	
Adultos Mayores (60 años y más)	

6. **Sexo Registral** (Según Categorías establecidas por Registro Civil) (Marcar con una x la selección)

Masculino	X
Femenino	X
No Binario	
Intersexual o Indefinido	
Trans	
Otro	X
Prefiero No Responder	
Sin Información	

7. **Aporte a Indicadores** (Marcar con una x la selección, se puede elegir más de una alternativa)

Aporta a los Indicadores PMG	
Aporta a los Indicadores H	
Aporta a los Indicadores CDC	
Aporta a la Meta de Producción de Componente	
Aporta a la Población Beneficiada del Programa	
Medio de Verificación Programa	

8. **Medios de Verificación**

Link /Redes Sociales/ Edición Periódística.	https://www.instagram.com/p/CuDyS66ug9u/
Lista de asistencia/ Detalle de participantes	Esta minuta se debe complementar, obligatoriamente , con la lista de asistencia y/o detalle de participantes señalado en orientaciones de reportabilidad del programa

Aprueba

Encargado/a de Educación Regional
 Encargado/a Programático CECREA
 Directora CECREA



Valparaíso 16 de julio de 2023

Segundo informe CECREA Nómade 2023

Sandra Andrea Ureta Marin SPE

Introducción

Al día de la fecha hemos finalizado exitosamente la segunda etapa planteada en torno la co-creación de prototipos específicos para cada región, así como el levantamiento de información por sede para sumar los deseos e intereses de niñas, niños y jóvenes a la implementación del proyecto Cecrea Nómade.

Acciones específicas:

Ejecución de procesos de escucha situada:

A partir del modelo realizado junto a la coordinación nacional cada región se apropió del espíritu propuesto y realizó estos encuentros para dar voz a NNJ en este proceso, del cual son absolutos protagonistas.

Diseño de prototipos:

Primeras pruebas en taller de artefactos. Maquetación, investigaciones matéricas, cotización, modos de producción, viabilidad, puesta a prueba.

Proceso de retroalimentación y co creación con territorio:

Proceso de ida y vuelta con los prototipos y las y los referentes territoriales. Posibilidad de coordinar acciones para levantar información específica: recabar producciones locales que sirvan para la construcción de algún dispositivo por ejemplo: realizar una actividad con NNJ y que su producción pictórica sea incluida en alguno de los artefactos, o como el caso de Temuco, incluir producciones locales de instrumentos para incluir en el programa.

Link: Documento con las propuestas/prototipos y su universo estético

https://docs.google.com/document/d/1WzjyOfAOPbNGJKVe9Ucz62vs2_owMS3VimhDszSiCV4/edit

Continuamos trabajando en la plataforma virtual **Miró** para dejar plasmado virtualmente este proceso y poder realizar un seguimiento integral del mismo. Asegurando además la posibilidad de contrastar desde las regiones los avances y descubrimientos de las demás, atendiendo a la integralidad de este proyecto y el deseo de construir una red entre las sedes, que pueda comunicar logros, hallazgos y fortalezas para asegurar el máximo aprovechamiento posible de los recursos volcados en este proyecto.

Link: <https://miro.com/app/board/uXjVMTL-Xsk=/>

Procesos de escucha situada:

Primeros resultados del análisis de los datos recabados en las jornadas.

Link minuta: https://drive.google.com/drive/folders/1Bozc3Pdv3yb-xkSVB-t4GLsS_k1qOR-m

link modelo:

<https://docs.google.com/document/d/1DIF59TLL-kqH8dkbvmifiQTqRMoR4TfSIMssh2UZ5-c/edit>

Cronograma de acciones: Detalle de sub-etapas:

A

Presentación del proyecto: Realizada

Vinculación con coordinadores nacionales y con los equipos de cada territorio para hacer una puesta en común del proyecto y sus alcances. Así como compartir el diseño metodológico y sus procesos desplegados temporalmente.

B

Entrevistas con cada sede / Procesos de escucha NNJ: Realizada

Serie de al menos cuatro encuentros donde conocer características geográficas, territoriales, diversidad de miradas del equipo, procedencia y trayectoria de las y los facilitadores, deseos a futuro, y puesta en conjunto de la programación de 2022/2023.

Estas entrevistas contarán con un documento-cuestionario donde volcar parte de la información y se complementará con 4 charlas de aproximadamente 90 minutos, programadas para los días 13,20,27 de abril y 4 de mayo.

Contaremos con un espacio de entrevistas anónimas y no anónimas para facilitadoras y facilitadores.

Crearemos y pondremos en práctica procesos de escucha de deseos y necesidades de NNJ que participan activamente de las actividades de los centros para levantar información valiosa para la consecución del proyecto.

Trabajaremos con la plataforma Miró con cada sede para centralizar y visualizar nuestros proyectos de trabajo conjunto.

C

Diseño de prototipos: Realizado

Primeras pruebas en taller de artefactos. Maquetación, investigaciones matéricas, cotización, modos de producción, viabilidad, puesta a prueba.

D

Proceso de retroalimentación y co creación con territorio: Realizado

Proceso de ida y vuelta con los prototipos y las y los referentes territoriales. Posibilidad de coordinar acciones para levantar información específica: recabar producciones locales que sirvan para la construcción de algún dispositivo por ejemplo: realizar una actividad con NNJ y que su producción pictórica sea incluida en alguno de los artefactos, etc.

Acciones futuras:

E

Realización:

Proceso de fabricación de cada set de artefactos en articulación con artistas, diseñadores y realizadores. Pruebas y puesta a punto.

Julio-Septiembre

F

B	C		E					



CAJA CECREA NOMADE 2023



Cerrando la tercera y última etapa procedimos a entregar los siguientes ítems a las regiones, acorde a lo co-diseñado y recabado a partir de las escuchas situadas en cada sede.

Hemos entregado kits con equipamiento tecnológico similar a cada sede de Cecrea (Temuco, La ligua y La Serena-Coquimbo).

Asimismo brindamos un sello distintivo por región que no se repite, a continuación listamos los ítems en común destacando entre paréntesis los que van específicamente a una sola.

Listado de artefactos por región:

La Ligua

Kit sonoro eléctrico

IAPO (investigaciones acústicas portátiles)

Cajonera con 5 maletines (Nanai nanai, Dar ju go, Karaoke, Tocar, Fanzinoteca)

Caja del misterio

Amplificadores, mezcladora, micrófonos, grabadora digital portatil, 6 pares de audifonos, cargador de pilas y pilas recargables, atriles para micrófonos, atril para grabadora, corchetera, redondeador de puntas, tetera, herbario, prensas de secado de flora, infusor, set de ludoteca, set de fanzines, libros y bitácora.

Temuco

Kit sonoro eléctrico

IAPO (investigaciones acústicas portátiles)

Cajonera con 5 maletines (Nanai nanai, Dar ju go, Karaoke, Tocar, Fanzinoteca)

Caja del misterio

Kit de instrumentos mapuches

Dispositivo de micro-conciertos

Amplificadores, mezcladora, micrófonos, grabadora digital portatil, 6 pares de audifonos, cargador de pilas y pilas recargables, atriles para micrófonos, atril para grabadora, corchetera, redondeador de puntas, tetera, herbario, prensas de secado de flora, infusor, set de ludoteca, set de fanzines, libros y bitácora.

La Serena-Coquimbo

Kit sonoro eléctrico

Cajonera con 6 maletines (Nanai nanai, Dar ju go, Karaoke, Tocar, Fanzinoteca y Kamishibai)

Caja del misterio

Biblioteca-exhibidor

Amplificadores, mezcladora, micrófonos, grabadora digital portatil, 6 pares de audifonos, cargador de pilas y pilas recargables, atriles para micrófonos, atril para grabadora, corchetera, redondeador de puntas, tetera, herbario, prensas de secado de flora, infusor, set de ludoteca, set de fanzines, libros y bitácora.

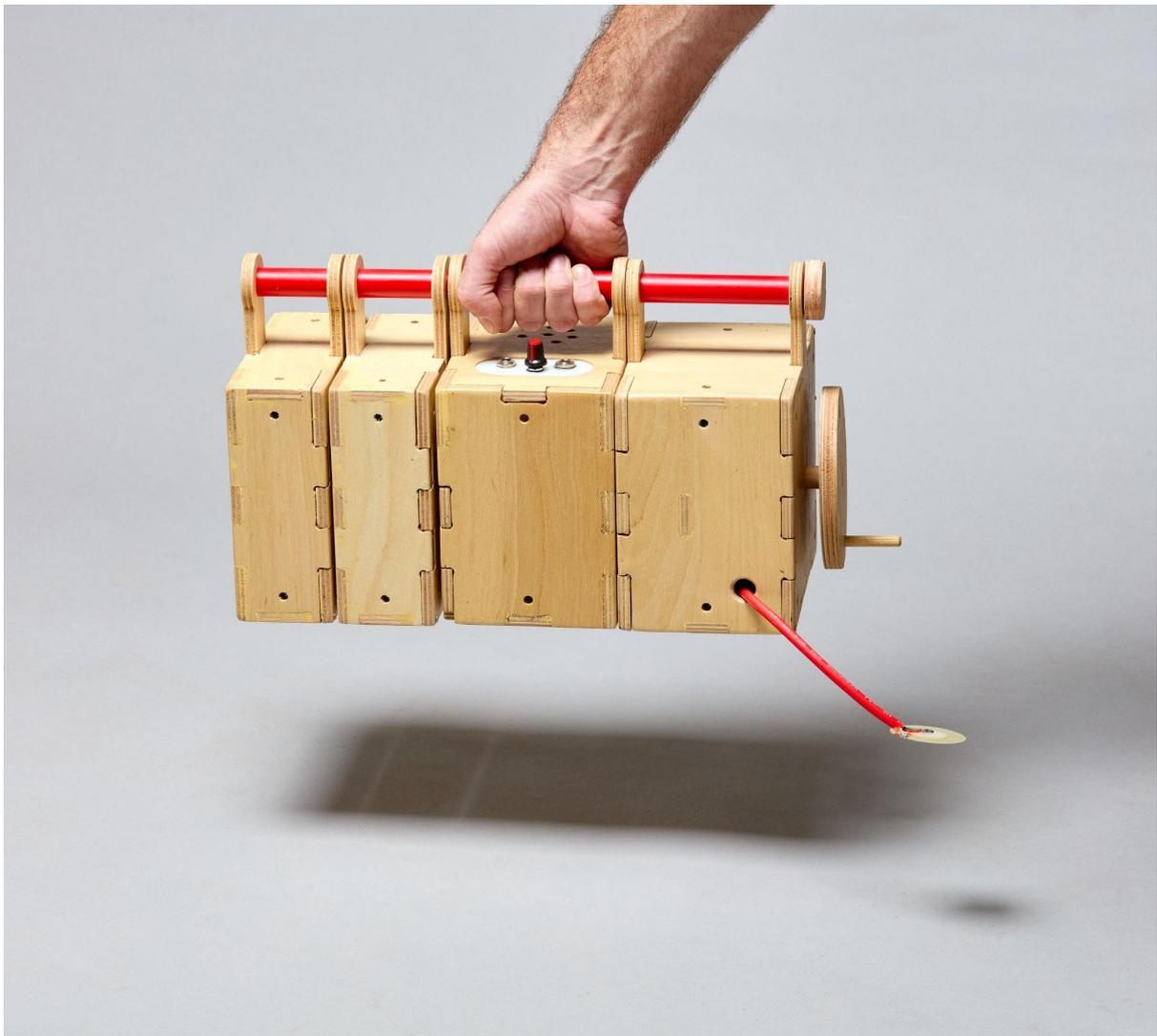
ARTEFACTOS:

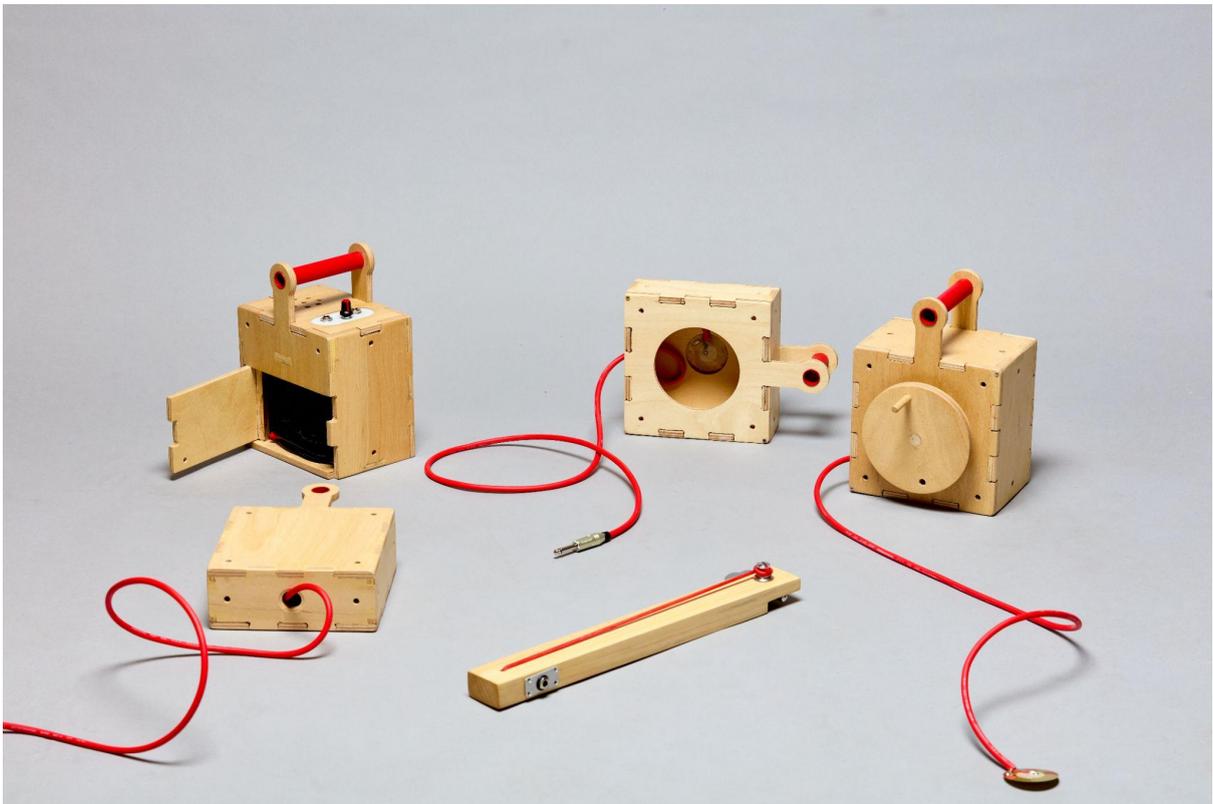
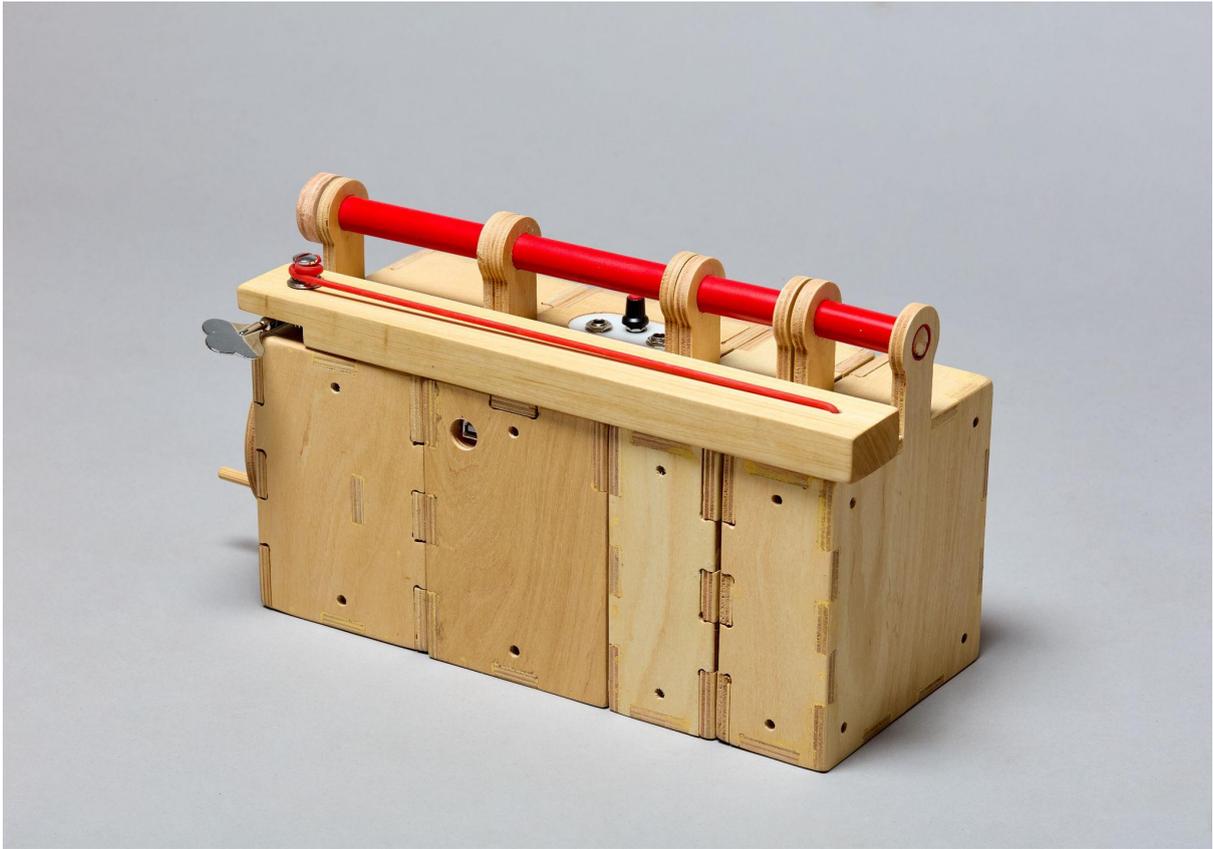
Todos los artefactos están contruidos en terciado marino de guatambu de 9 y 12 mm, con acabado de laca al agua (excepto indicados). Han sido cortados con máquina de corte CNC y ensamblados y terminados a mano.

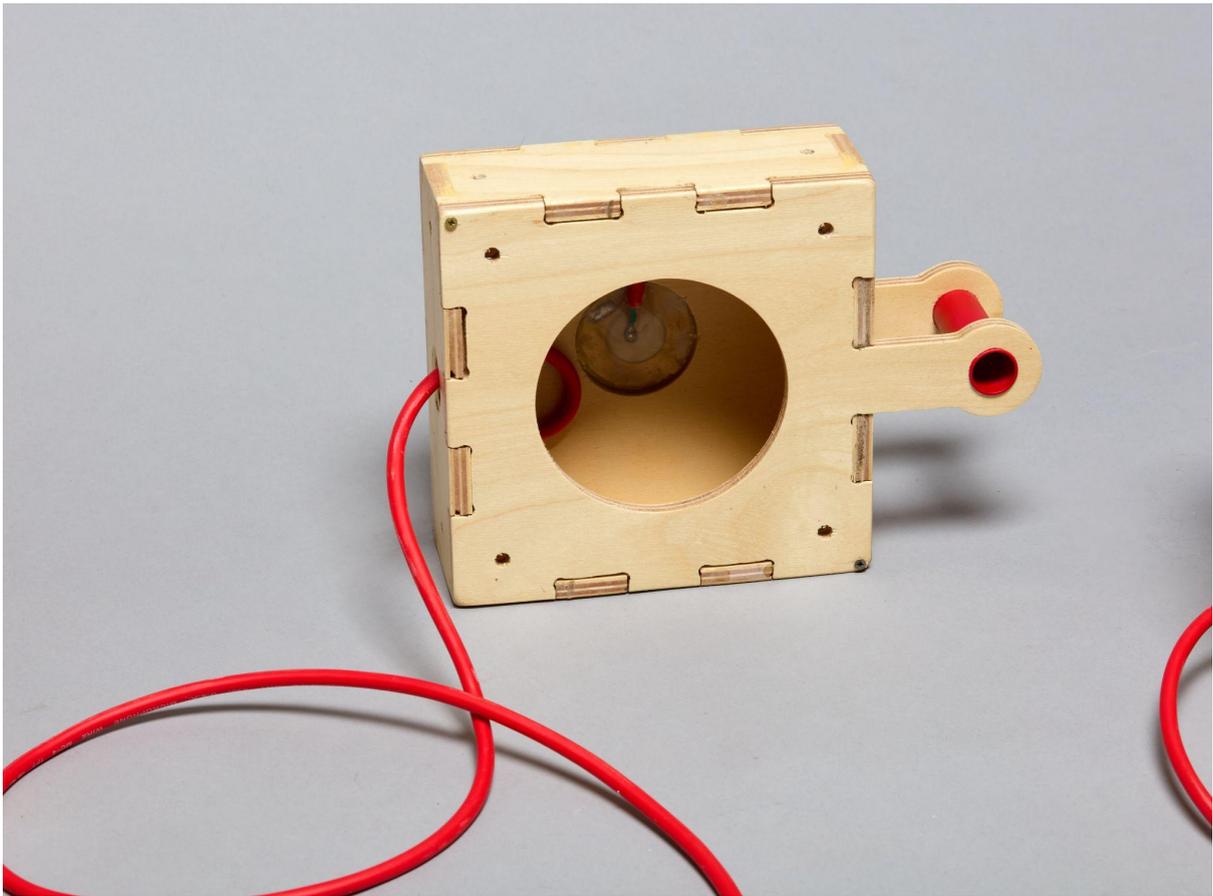
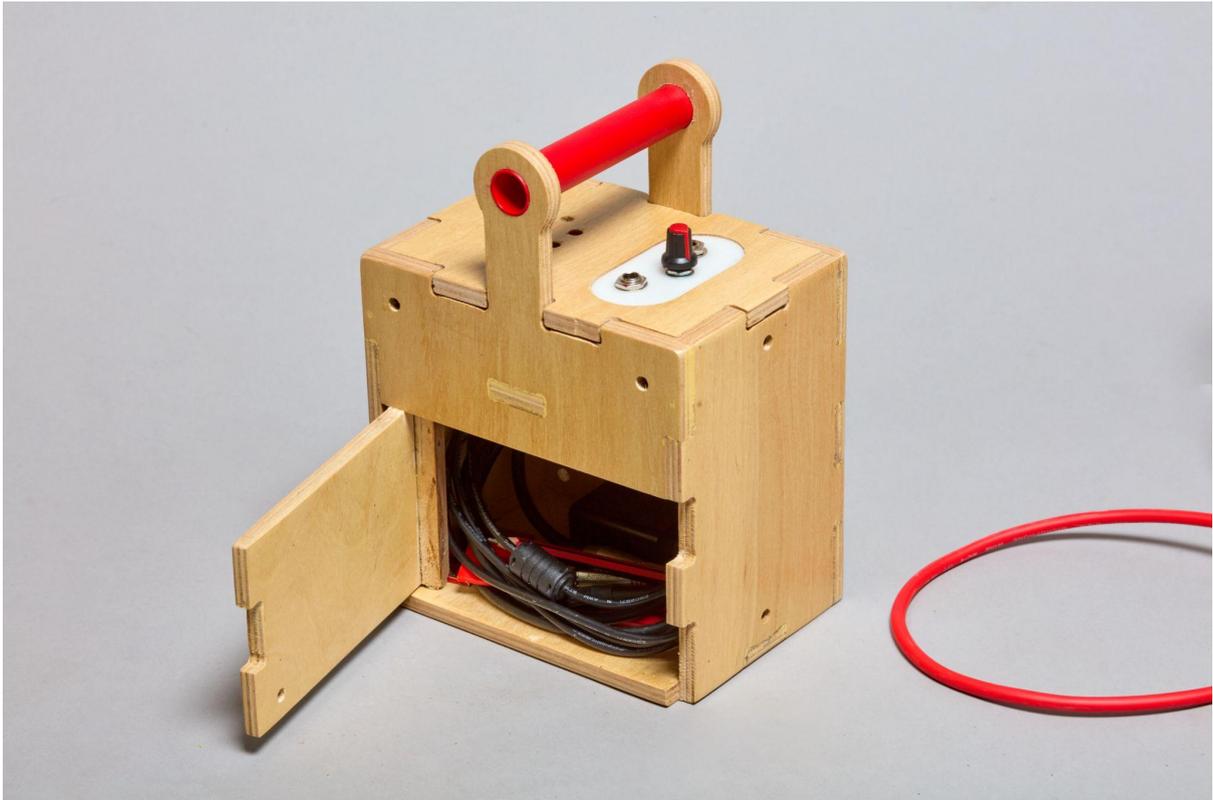
KIT SONORO ELÉCTRICO

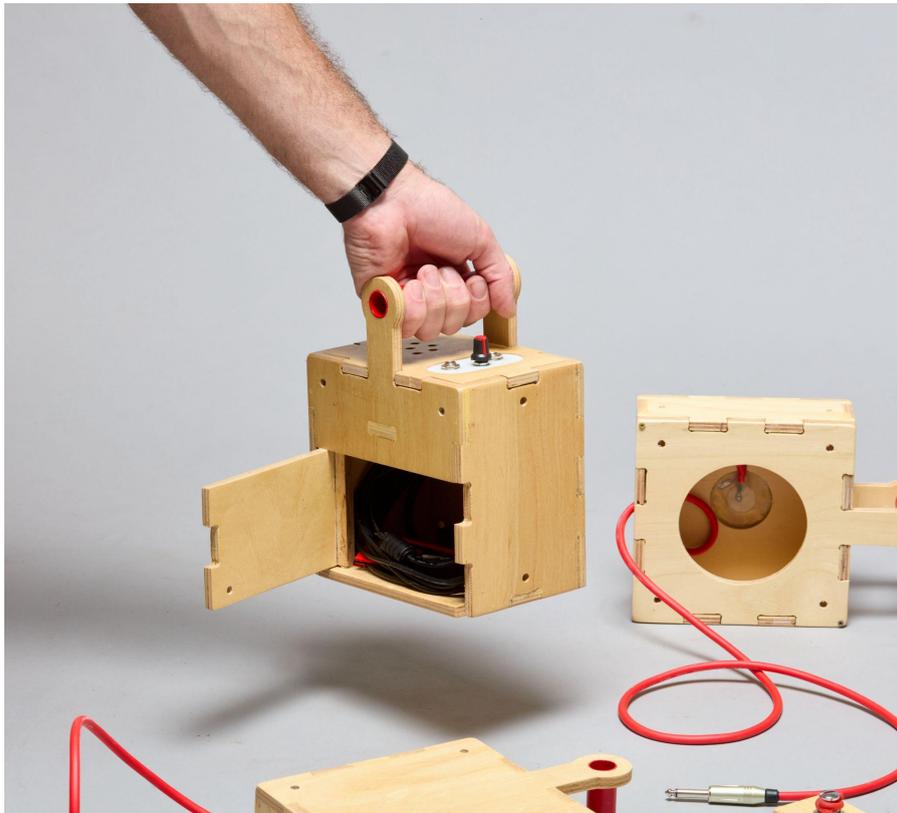
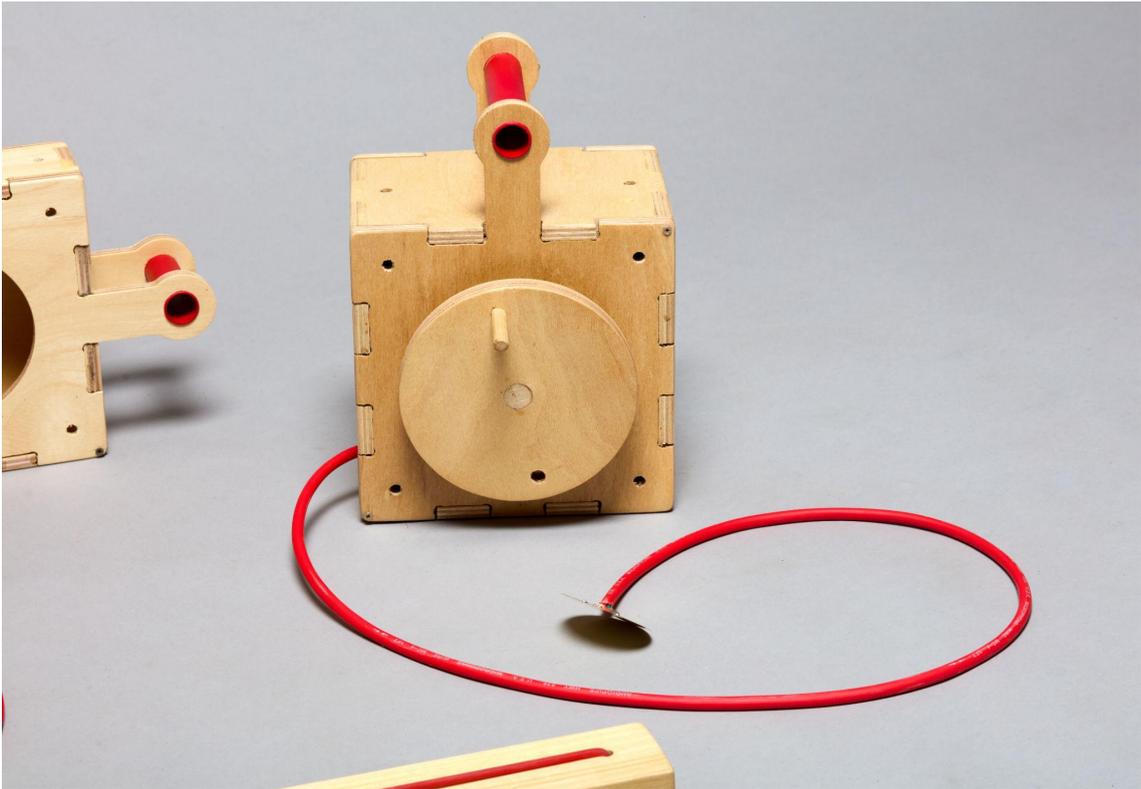
Kit de cinco piezas de 9mm, que funciona como un set de amplificación eléctrica para objetos e instrumentos autoconstruidos.

Cuenta con dos superficies piezoeléctricas que se utilizan para percusión y amplificación de cajas de música, 1 micrófono piezoeléctrico (microscopio de sonidos) enrollable con 3 metros de cable. 1 cordófono grave denominado Sintrabajo, y 1 oscilador eléctrico para realizar investigaciones con materiales semiconductores como el grafito, vegetales, fungi, etc.





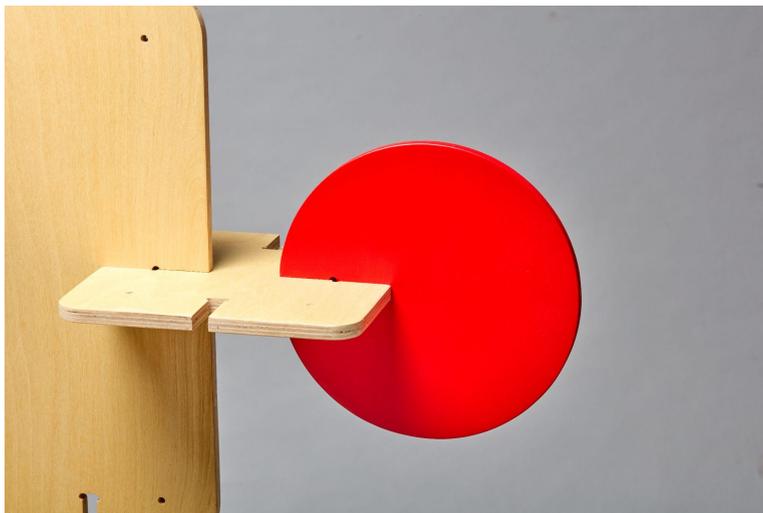
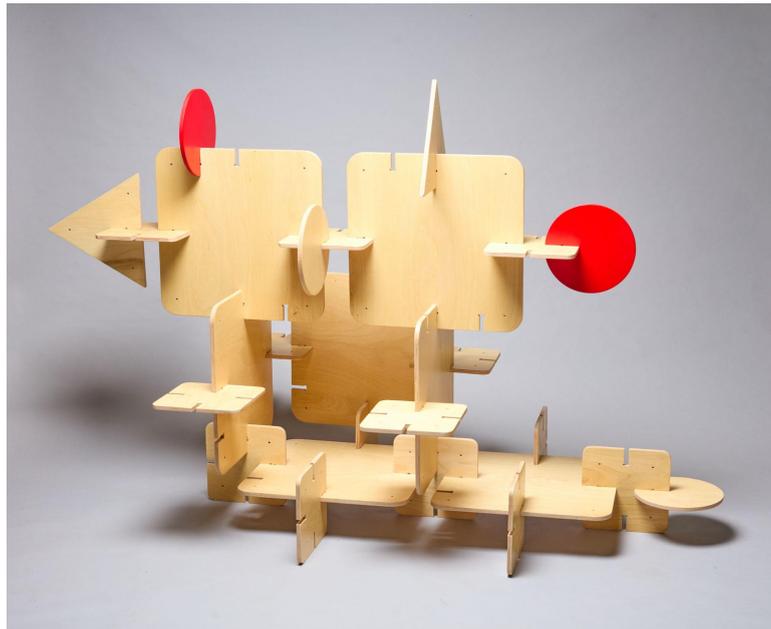




BIBLIOTECA EXHIBIDOR ENCASTRABLE (La Serena-Coquimbo)

Biblioteca exhibidor modular encastrable con 6 piezas cuadradas de 50x50, 12 de 25 x 25, 3 triangulares de 25 cm, y 4 circulares de 25cm de diametro, a su vez cuenta con 6 piezas a modo de patas para darle más estabilidad, un contenedor en el mismo material para transportarlos fácilmente y un martillo de goma para asegurar los encastramientos.

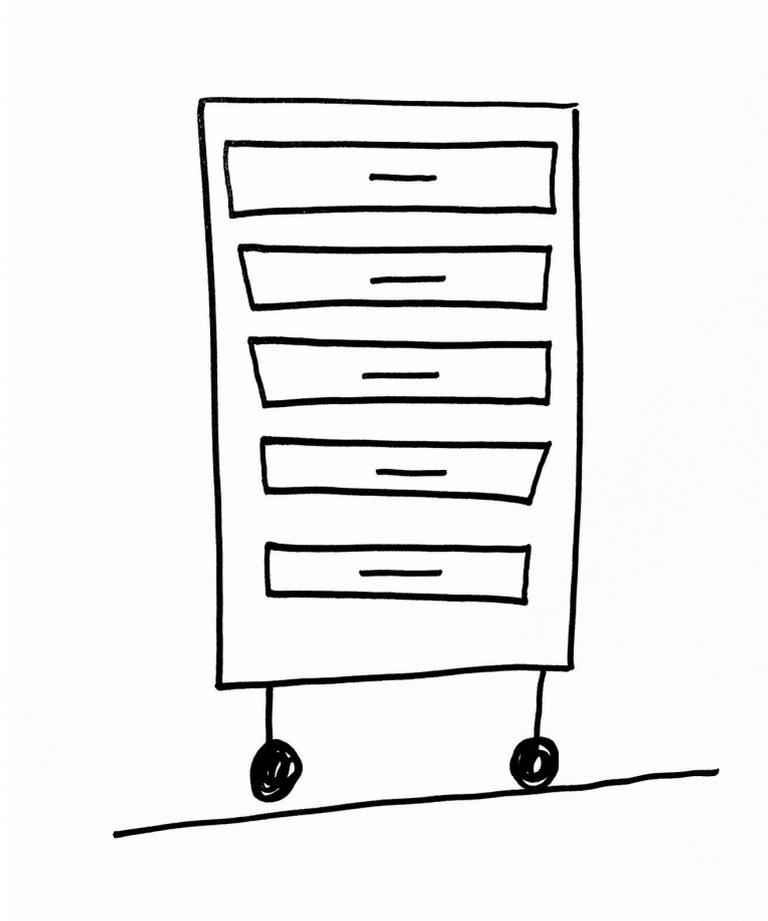
Puede encastrarse de muchísimas maneras diferentes, dando como resultado uno o varios módulos para exhibir libros y trabajos, fomentar la lectura y el amor por la literatura.







CAJONERA MOVIL



Cajonera de 12mm de 50 cm por 40 cm por 60 cm, con ruedas plásticas. Contiene 5 maletines del mismo material con propuestas diversas (excepto La Serena que contiene 6 maletines)

Cada maletín mide 50x40x12cm con manija de madera y traba impresa en impresora 3D

1/ NANAI NANAI Botiquín ampliado



Contiene:

2 prensas de madera para secado de flora nativa

1 herbario colectivo encuadrado a mano con papel vegetal

1 lupa escolar

1 carretel de hilo para realizar atados

1 tetera de camping de aluminio

1 infusor metálico 1 "Nanai Nanai" bitácora de cuidados y plantas medicinales, creada para este proyecto

1 contenedor con nueve compartimentos para hierbas nativas.





2/ DAR JU (E) GO Ludoteca portátil



Contiene:

- 1 memorice para co-crear nuevos derechos de NNJ
- 1 memorice sonoro para co-crear las piezas agregandoles material sonoro.
- 1 Fantasma Blitz (juego de logica y velocidad)
- 1 Mazo (Juego para crear metáforas)
- 1 Torre de hanoi (juego de logica)
- 1 Coggle (juego para buscar palabras)



3/ TOCAR

Estación mezcladora y de conexiones



Contiene:

- 1 mezcladora Behringer XENYX 802b
- 4 cables plug-plug de 3 mts.
- 1 pinza sujeta micrófono
- 5 agujereadoras para tarjetas perforadas
- 1 carretel de hilo de pesca color naranja
- 1 transformador



4/ KARAOKE

Canto colectivo e investigación sonora



Contiene:

- 2 microfonos SHURE
- 1 grabadora digital TASCAM
- 5 pares de audífonos SONY
- 1 estrella-adaptador de audifonos
- 1 tarjeta de memoria 32 g mas adaptador
- 1 cargador de pilas
- 4 pilas AA recargables

- 4 pilas AA alcalinas (no recargables)
- 2 cables XLR-PLUG
- 1 cable XLR-XLR
- 4 cajitas de música
- 1 trípode universal
- 2 cables PLUG-PLUG cortos
- 1 guía de comienzo rápido



5/FANZINOTECA Estacion editorial



Contiene:

1 Corchetera larga
1 repuesto de corchetes
4 lápiz mina
1 sacapuntas

1 regla metálica
2 masking tape de colores
1 redondeador de esquinas
2 Libros con actividades



Libros:

a- **¿Cómo ser un explorador del mundo?** de Keri Smith editado por Planeta



b- **"Los consejos de los niños"** de Francesco Tonucci editado por Losada

**Francesco Tonucci
Daniela Renzi
Antonella Prisco**

El Consejo de los niños

Manual sobre la participación
de los niños en el gobierno
de la ciudad



LOSADA

7 Fanzines con activaciones para los maletines:

a- CAJA CECREA NOMADE

Publicación introductoria al proyecto, contando su génesis y alcances.



b- Micrófonos piezoeléctricos

Introducción a la piezoelectricidad y sus usos posibles

c- Osciladores

Introducción a los osciladores por presión, fotosensibles y activados por materiales semiconductores como el grafito, vegetales, fungi, etc.

d- ¿Cómo detonar procesos colectivos de escucha?

Activaciones y juegos en torno a la escucha colectiva

(esta serie escrita por Sebastian Rey editada por Estudio Repisa)

e- Tablas táctiles

Introducción al tactilismo y composiciones a partir de tocar en grupo. (Escrito por Hernan Hayet)

f- Derecho a ver la galaxia

Fanzine acerca de los derechos de NNJ escrito por Sandra Marin y editado por Estudio Repisa

g- Fanzine de fanzines

Introducción al arte de los fanzines, escrito por Sandra Marin y editado por Estudio Repisa.



6/KAMISHIBAI (La Serena-Coquimbo)
Teatro japonés de papel

1 teatro japonés de papel
1 hyoshigi

- 1 Fanzine introductorio a la historia del Kamishibai escrito por Julieta Fradkin con la historia y actividades en torno al el dispositivo
- 1 historia en láminas color para desplegar la narración colectiva.



IAPO (Investigaciones Sonoras Portátiles) (La Ligua)



Kit de investigaciones sonoras acústicas cuenta con dos contenedores de 60 x 40 x 29 de cartón pintados con laca poliuretánica, con plafon de madera terciado marino de guatambu de 3 mm. En su interior cuentan con dos pequeñas cajas de igual material y pintura, un set de kalimbas, un rollo de hilo de pesca y 10 tentaculares (dispositivos sonoros construidos con protectores auditivos industriales unidos a mangueras de nivel). También cuenta con un caño plástico móvil para realizar prácticas de radio acústica. Los contenedores cuentan con tiras bandoleras para transportarlos fácilmente al espacio público y realizar activaciones.

Dispositivo de micro conciertos (Temuco)



Set de dos contenedores de 29 cm de diámetro por 10 cm de alto, pintados con laca poliuretánica y plafon de guatambu de 3mm. En su interior posee dos tentaculares, dos kalimbas y un rollo de hilo de pesca. Para realizar investigaciones sonoras y microconciertos al oído.

CAJA DEL MISTERIO



Caja ciega de 30 x 30 x 45 cm de 12mm, en su interior cuenta con una máquina eléctrica para hacer cabritas. Cuenta con un sistema de apertura y giro que con un solo movimiento descubre el contenido interior de modo sorprendente. Cuenta también con un bowl transparente donde contener las cabritas. Diseñado a pedido de participantes de CECREA

KIT DE INSTRUMENTOS MAPUCHES (Temuco)



Set de instrumentos ancestrales, producidos por el luthier Victor Olivares Curiqueo de Temuco consta de 2 pifilka, 2 waza, 2 ñolkiñ, 2 trompe, 2 waza, 1 kaskawilla de 4 cascabeles de 4,5 cm cada cascabel.

Cuenta también con una caja contenedora producida en terciado marino de guatambu de 12 mm, con manijas, que sirve también como un asiento. Ha sido dejada "cruda" la madera para respetar el modo tradicional de fabricación de la caja de guardado.



Equipamiento tecnológico industrial común a todas las regiones:

2 parlantes potenciados JBL IRX108BT



2 microfonos Shure SV-100 2 (con sus cables xlr-plug)



2 atriles de micrófono



4 cables plug-plug



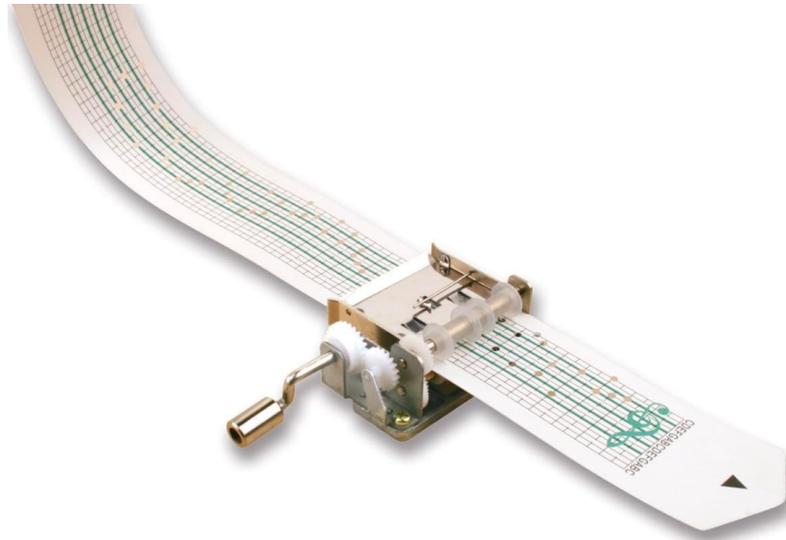
1 cable XLR-XLR



1 mezcladora Behringer Xenyx 802s



5 cajas de música que permiten componer las melodías mediante tarjetas perforadas (similar al lenguaje de programación)



Grabadora digital TASCAM dr40x



Cargador de pilas universal



4 pilas recargables y 4 pilas alcalinas (no recargables)



Tarjeta mini sd 32g y su respectivo adaptador



Atril para grabadora



Pinza sujeta microfono



Carretel de hilo de pesca color naranja



Plan de activación metodológica de los dispositivos programáticos diseñados:

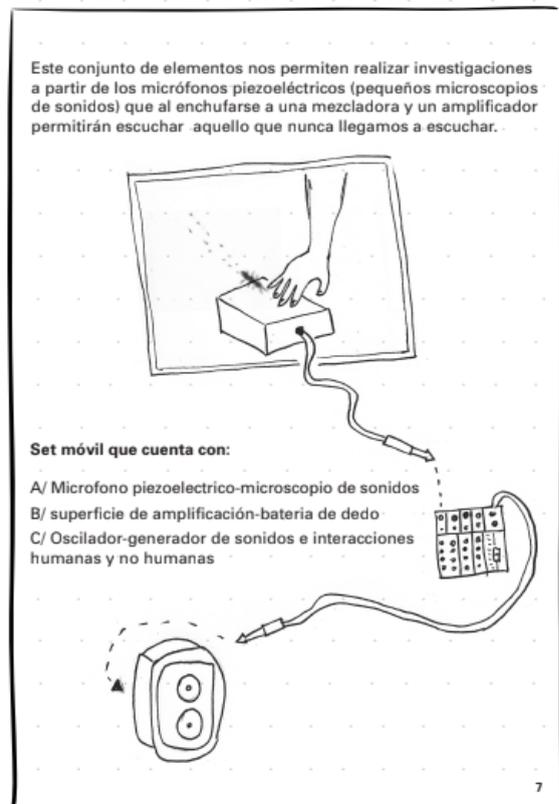
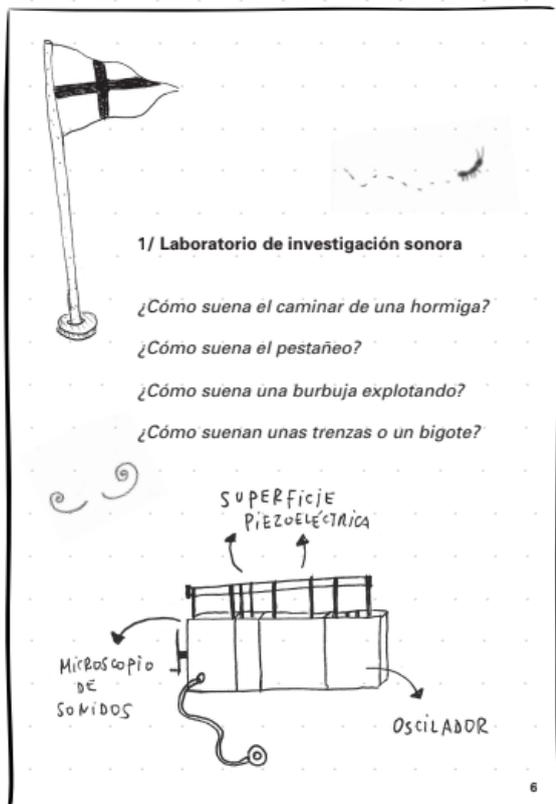
Para asegurar la activación metodológica de los artefactos presentados hemos calendarizado para la semana del 26/12 reuniones con cada una de las regiones para mostrar funcionamientos, ideas y pareceres.

Dividiremos cada reunión de 60 minutos en 3 etapas:

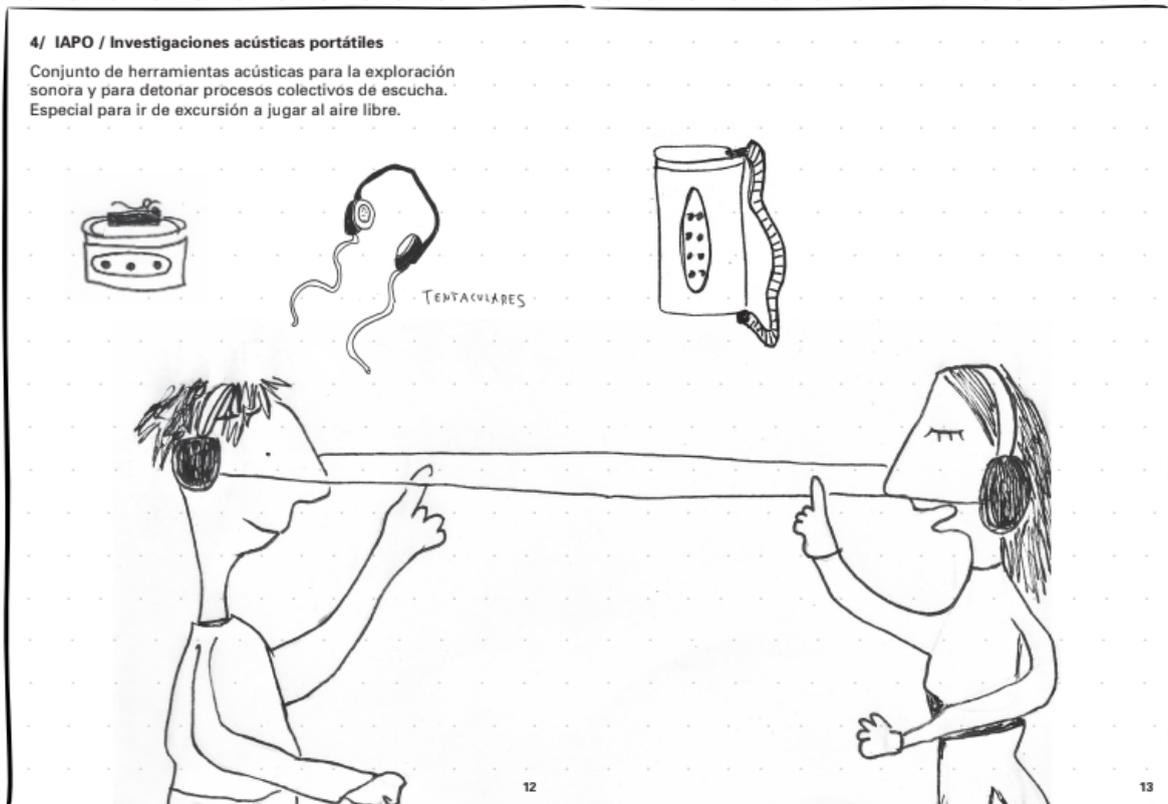
- 1/ Introducción: descripción y muestra empírica de cada elemento, conexiones, historia, etc.
- 2/ Contenidos: ¿Cómo se activa cada dispositivo? Actividades-exploraciones-activaciones, cruces interdisciplinarios.
- 3/ Preguntas y reflexiones colectivas

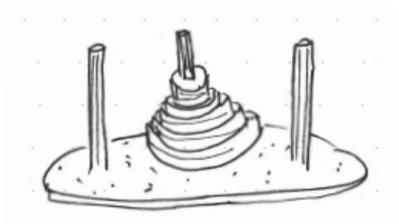
Asimismo hemos entregado el kit de fanzines y bitácoras que proponen, compilan y ejemplifican modos de acción y posibles usos de los diferentes módulos.

Por ejemplo los fanzines "**Micrófonos piezoeléctricos**" y "**Osciladores**" activan el KIT SONORO ELÉCTRICO.



El fanzine **CAJA CECREA NOMADE 2023** las investigaciones acústicas portátiles y la ludoteca.





D/ Dar Ju go :

Ludoteca portátil. Porque nos tomamos el juego muy en serio. Conjunto de juegos de mesa. Algunos de velocidad, otros de poesía, algunos para inventar palabras, otros para escuchar sonidos y compartir. Contiene dos memorice para completar, uno es el memorice sonoro y otro en visual, en blanco para dibujar. En el maletín Fanzinoteca encontraran el fanzine "Derecho a ver la galaxia" que propone una actividad muy bonita sobre los derechos de niñas y niños.

16



E/ Fanzinoteca:

Estación editorial donde fabricar publicaciones instantáneas, leer ideas disparadoras de la fantasía, jugar con papeles, colores y plisados. A su vez incluye dos libros con actividades: uno de la escritora canadiense Kery Smith y otro del pedagogo e historietista italiano Francesco Tonucci.

También contiene la bitacora NANAI NANAI creada para este proyecto y fanzines sobre microfones piezoeléctricos, osciladores, procesos de escucha colectivos y la historia del Kamishibai.

17

La Bitácora "Nanai Nanai" el maletín homónimo, en torno a los cuidados personales y colectivos, las recetas ancestrales para aliviar dolencias, los rituales compartidos de boca en boca y de generación en generación.



BIENVENIDAS Y BIENVENIDOS

UNA BITÁCORA ES UN DIARIO DE VIAJE DONDE LEER, ANOTAR IDEAS, PENSAMIENTOS Y EXPERIMENTOS.

EN ESTA BITÁCORA VAMOS A INVESTIGAR ACERCA DE CÓMO CONSTRUIMOS NUESTRA SALUD Y NUESTROS PROCESOS DE CUIDADO.

VAMOS A SALIR A OBSERVAR Y OLER PLANTAS, ESCUCHAR HISTORIAS Y COMPARTIR RITUALES Y RECETAS.

PREPARADXS, LISTXS ...

1

CUANDO TE SIENTES MAL

¿QUÉ TE GUSTA QUE TE HAGAN?

(MARCA CON UN CÍRCULO LAS QUE CORRESPONDA/N)

- QUE ME HABLEN	- QUE ME ATIENDAN
- QUE ME DEN CHOCOLATES	- QUE NO ME HABLEN
- QUE VENGA MI ABUELA	- QUE NO ME TOQUEN
- QUE ME ABRACEN	- QUE ME CANTEN UNA SERENATA
- QUE SE QUEDEN EN SILENCIO AL LADO MÍO	- QUE VENGA MI GATO

OTRAS:

.....

.....



8

VAMOS A HACER UN EXPERIMENTO
FAMILIAR-VECINAL

- 1/ PREGUNTAR A LA FAMILIA Y/O VECINXS RECETAS CASERAS Y REMEDIOS NATURALES.
- 2/ HACER UNA LISTA INDICANDO PLANTA - MODO DE PREPARACIÓN - USO

¿QUÉ PLANTA?
¿CÓMO SE PREPARA?
¿PARA QUÉ DOLENCIA SE USA?



14

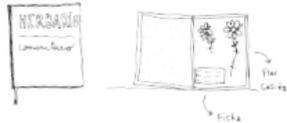
PLANTA	PREPARACIÓN	USO
BOLDO	INFUSIÓN	DOLOR DE GUATA-DIGESTIVO

15

HERBARIO COLECTIVO

UN HERBARIO ES UNA COLECCIÓN DE PLANTAS Y FLORES QUE NOS PERMITE DOCUMENTAR SUS FORMAS, COLORES AROMAS, PERIODOS Y CAMBIOS. NOS AYUDA A CONOCER EL TERRITORIO QUE HABITAMOS Y JUNTO CON LA ACTIVIDAD DE REMEDIOS CASEROS PUEDE SER UNA SUERTE DE BOTIQUÍN COMUNITARIO.

PARA MÍ QUE SOY MÚSICO A ESTE BOTIQUÍN NO PUEDE FALTARLE ALGUNAS CANCIONES. AQUÍ LES DEJO UNA DE MIS FAVORITAS DE VIOLETA PARRA.



20

DE BOCA EN BOCA

EXISTEN MUCHOS PREPARADOS MEDICINALES QUE SE TRANSMITEN DE GENERACIÓN EN GENERACIÓN, SON UN MODO DE CUIDARNOS Y CONSTRUIR SALUD COLECTIVA. ALGUNOS SON CONOCIMIENTOS ANCESTRALES Y FORMAN PARTE DE LA SABIDURÍA DE LOS PUEBLOS ORIGINARIOS, QUIENES HACE MUCHOS SIGLOS VIVEN EN ARMONÍA CON LA NATURALEZA Y SON QUIENES MÁS CONOCEN LA FLORA NATIVA (AQUELLAS PLANTAS ORIGINARIAS DE NUESTRA ZONA GEOGRÁFICA) TAMBIÉN LAS PERSONAS QUE MIGRARON DE PAÍSES Y CONTINENTES TRAJERON CONSIGO RECETAS Y REMEDIOS CASEROS DE SUS FAMILIAS Y TERRITORIOS.



10

El fanzine "Derecho a ver la Galaxia" activa el memorice de derechos de NNJ.

El "FANZINE" la fanzinoteca entera.

El fanzine "**Kamishibai-Teatro de Papel**" activa el maletín Kamishibai, indicando posibles derivas para crear historias para el teatro de papel.

Fabriquen sus propias historias para un Teatro de Papel. Escuchen, fantaseen, escriban. Dibujen y lean lo que cuentan las imágenes. Pónganle música y sonidos.

Y júntense. Cuando las cosas se ponen difíciles, encontrarnos en las plazas, escucharnos e inventar, siempre es un buen plan.



DÓNDE EMPIEZAN LAS HISTORIAS?

Una buena manera de comenzar, es recopilar historias por el barrio:

- Que nos cuenten las que les contaron que alguien antes había contado; esas historias que parecen haber estado siempre ahí.
- Pedirle a un vecino que nos cuente un sueño que haya tenido a la noche.
- Preguntarle a la vecina cómo se imagina que será esa misma calle en un futuro bien lejano.

También podemos inventar de la nada:

- Con algo que nos de miedo.
- Imaginarnos ¿Qué pasaría si.....?
- Abrir un libro en una página al azar y robar una oración.



¿CÓMO CONVERTIRLAS EN UN TEATRO DE PAPEL?

Recomendadísimo escribir e ilustrar estas historias a muchas manos: meter en una olla colectiva todas esas ideas y ver qué sale.

- 1 ■ Escribir la historia, ordenandola en escenas (ideal entre 5 y 10 láminas)
- 2 ■ A cada parte del relato, hacerle una ilustración. Estas imágenes contarán cómo es el lugar en el que sucede todo, el objeto que se le cayó a la protagonista del bolsillo, o la mirada filosa del que piensa justo antes de hacer.
- 3 ■ Vale dibujar, pintar, tirar manchas, pegar papeles de revistas o pedazos de fotografías. Muchas veces las imágenes no dicen exactamente lo mismo que las palabras y eso está bueno para perdernos dentro de ellas, mientras escuchamos la historia.
- 4 ■ Montar las láminas en una cartulina o papel firme para que se sostengan dentro del teatro.
- 5 ■ Escribir la historia en las láminas con ilustraciones. Para que podamos leer la historia mientras pasamos las láminas, el texto no tiene que estar atrás de su imagen: lo escribimos en el dorso de la última lámina, mientras el público está mirando (y escuchando!) la primera. Y así sucesivamente.

¿CÓMO FABRICAR UNO?



Con una caja de cartón pueden armar su propio mini kamishibai (Valga la paradoja, las de TV suelen ser muy útiles. Incluso algunas hasta tienen manija)



Para seguir buscando:

>>Amalia Sato. En Revista Tokonoma Nº 12. Teatro de papel, Kamishibai. 7 enlaces para la caja escenario.





DERECHO A VER LA GALAXIA
Renovar los derechos de los niños y niñas es un derecho

CAJA + CEGRA
NOMIAE

FANZINE

PEQUEÑA PUBLICACIÓN / EDICIÓN CASERA / PLAQUETTE
ZINE / MICRO EDICIÓN / REVISTA / FOLLETO / LIBRO DE ARTE
AUTOREGULACIÓN CADA UNO EN SU TIPO DE INDUSTRIA / CADA UNO A SU MANERA DE VER EL MUNDO

450x600x30
CUTTING MAT
RIO CHILE
DKE



El fanzine "**Tablas táctiles**" el maletín Tocar.

El libro "**Cómo ser un explorador del mundo?**" tiene actividades transversales a todos los maletines y el libro "**Los consejos de los niños**" propone cruces posibles con el memorice de los derechos de NNJ así como abre una puerta a la conformación de un Consejo de niñas y niños al estilo del proyecto de Francesco Tonucci.

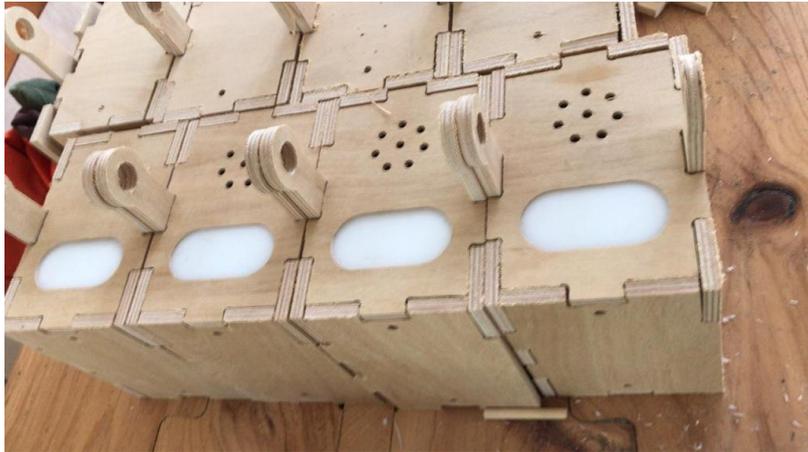


Asimismo y como continuación de este proyecto estamos ya en tratativas para realizar encuentros presenciales en territorio para el año entrante.

COBERTURA FOTOGRÁFICA DEL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN:

Kit sonoro eléctrico

(oscilador fungi, drawdio, superficies piezoeléctricas y microscopio sonoro)





Maletines nombrados y cajonera de guardado: Ludoteca, uno para tocar, uno para cantar, uno para crear fanzines y uno de botánica comunitaria.



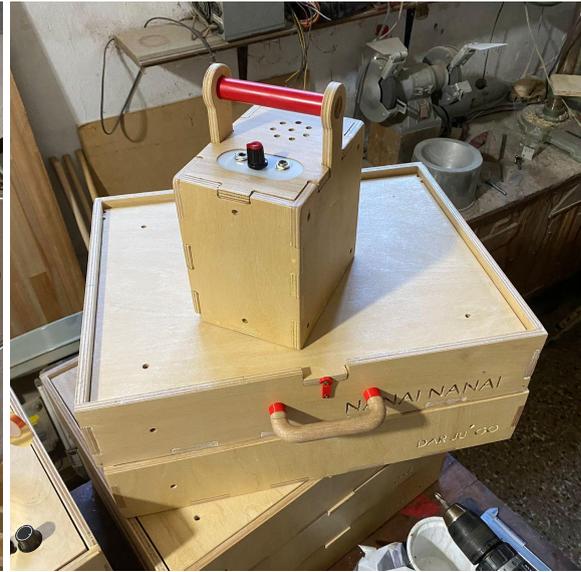


Torre de Hanoi, juego de ingenio perteneciente al maletín de Juego denominado: Dar Ju(e)go

Caja del misterio con mecanismo de apertura automático, contiene la máquina para hacer cabritas.



Fanzines con actividades y bitácoras acerca de los artefactos



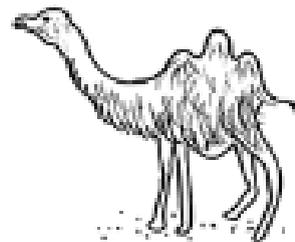
Detalles de terminación con piezas en rojo





***"Conservar el espíritu de la infancia dentro de sí
para toda la vida quiere decir
conservar la curiosidad aprender,
la voluntad de comprender
y el deseo de comunicar"***

Bruno Munari





Gira Caja Cecrea Nomade 2024 / Temuco

Programa de actividades

jueves 25 de abril

Encuentros con equipo de facilitadores

10:00 hs:

Introducción a los conceptos centrales del proyecto y partes esenciales de la Caja \

10:30-11.00 hs:

Activación tecnológica:

Laboratorio de investigación sonora: Introducción técnica a la Piezoelectricidad y sus componentes tecnológicos adyacentes (amplificadores, mezcladoras, grabadoras digitales). Arpas eólicas, instrumentos sin historia.

11-12:30 hs:

Dinámicas colectivas de experimentación sonora.

----- Receso para el almuerzo -----

14-17:00 hs:

Activación tecnológica:

Osciladores: introducción práctica y teórica. Activaciones con grafito, con resistencias variables corporales, agua y ecosistemas vivientes (vegetales y fungi).

Día 2

Viernes 26 de abril

Activación tecnológica:

Construcción de instrumentos con objetos en desuso y materiales reciclados

10-12:30 hs:

Experimentaciones e improvisaciones colectivas.

Partituras gráficas e improvisación con señas.

----- **Receso para el almuerzo** -----

14- 15:

Activación tecnológica:

Radio abstracta. Creación, grabación y edición de piezas de comunicación y radiofónicas.

15-16:

Procesos participativos de creación de contenidos: ¿Cómo inventar contenidos abiertos?.
Introducción a las Pedagogías abiertas latinoamericanas (Gainza).

Ejercicios: Inventaremos y listamos actividades posibles a ser realizadas

Articulaciones posibles con otras disciplinas (cruces con ciencia-arte y tecnología).

16 a 18:30 hs: Actividad con NNJ

Encuentro con NNJ

Juego y Arte sonoro /

Laboratorio de investigación sonora.

Microscopios de sonido

Alguna vez escuchaste como suenan tus dibujos?.....

1/ juegos de escucha

2/ Co-diseño y construcción de instrumentos inventados.

3/Experimentación y producción sonora.

4/ Grabacion y difusion de los hallazgos

5/ Cómo podríamos continuar con esta orquesta?

Los NNJ crearán sus dispositivos sonoros para dar lugar luego a un espacio musical-sonoro colectivo, en el cual podrán experimentar e inventar músicas en grupo.



Informe Gira CAJA CECREA Nómade / Temuco 2024

I.-Proceso de mediación Caja Cecrea Nómade con facilitadores:

1.-Etapa común: presentación presencial de todos los componentes de la Caja Cecrea Nómade regional.

2.-Etapa regional: profundización en el uso de dispositivos elegidos por región: 3 a 4 componentes, por ejemplo.

3.-Etapa de activación tecnológica: común para los tres- uso experimental de componentes sonoros (en interdisciplina con ciencias, comunicaciones y arte)

4.-Ejercicio (esto no te comenté en la reunión): cerraría con un ejercicio de programación, que sea diseñado por facilitadores.

II.-Proceso de facilitación con nnj en 3 regiones.

1.-Propuesta de base. Juego y arte sonoro. (ámbitos comunes en las tres regiones)

2.-Desarrollar las etapas de la metodología Cecrea.

- 1.-Etapa de escucha
- 2.-Etapa de codiseño
- 3.-Etapa de experimentación
- 4.-Etapa de irradiación
- 5.-Etapa Consejo.

Informe Gira CAJA CECREA Nómade / Temuco 2024

Encuentro 1

Número de Facilitadores: 6 (Jose, Fernanda, Nicolas, Sergio, Francisca y Marcelo)
+ Laura (Oirs), Nikole y Jaime

Realizamos una presentación general del equipo y el proyecto y partimos situando pedidos de parte de facilitadores a partir de las siguientes preguntas:

Sobre qué temáticas les gustaría trabajar con la CAJA?

¿Existen dificultades con los grupos de NNJ? Si es así, ¿cuáles?

¿Existen dificultades para la creación de contenidos?

¿Se sienten a veces cansados o aburridos de las propuestas que realizan?

A partir de las respuestas, donde situaron fortalezas y debilidades, donde compartimos brevemente algunos casos problemáticos comenzamos a trabajar.

Ejercicios 1 y 2 :

Partimos con dos juegos de escucha para "romper el hielo" utilizando los instrumentos pertenecientes al Set de instrumentos Ancestrales. Basados en ejercicios del pedagogo y compositor canadiense Murray Schafer y compilados por mi en el fanzine "Cómo detonar procesos colectivos de escucha?" (entregado en el maletín FANZINOTECA).

Ejercicio 1

Preparar las orejas:

Entrada en calor con desplazamientos por el salón, en silencio, mirando a la gente. Con diferentes paradas al grito de STOP! . En la tercera parada les pedí que cierren los ojos y con un dedo señala la fuente sonora número 1 (una maraca) mientras la desplazaba por el salón. Con la ayuda de dos facilitadores sumamos una segunda fuente sonora (cascahuillas) para seguir con otro dedo, sin dejar de seguir la fuente número 1. Por último con un pie les pedí que, sin dejar de seguir las fuentes 1 y 2 , sigan el sonido de una Trutruca.

(ejercicio descrito en el zine)

Ejercicio 2

Desafío del papel:

Enunciado como un desafío: Se animan a pasarnos esta hoja de papel, de mano en mano, por toda la ronda, sin que produzca ningún sonido? creen que es posible?

Hicimos dos pruebas, una hacia la izquierda y otra para la derecha. Hablamos sobre las técnicas de cada uno, la experiencia compartida del silencio y la sensibilidad docente para percibir si un grupo precisa un precalentamiento para activar el cuerpo y ponerse disponible, o bien un ejercicio para "bajar" unos decibeles y concentrarnos.

(ejercicio descrito en el zine)



Etapas de activación tecnológica:

Dividimos el grupo en tres y cada subgrupo partió a un salón a investigar un dispositivo diferente, esta misma investigación es un ejercicio en sí mismo que puede realizarse con NNJ. Les comenté que considero que antes de proponer cualquier ejercicio-juego a NNJ es preciso realizarlo uno como facilitador, en privado para testarlo, ubicando dificultades posibles y modos de afrontamiento.

El grupo 1 jugó con el kit de investigación sonora acústico, el grupo 2 con el memorice sonoro y el grupo 3 con las cajitas musicales.

El grupo 1 exploró las posibilidades expresivas del artefacto, interviniéndolo con elementos que había en la sala de espera. Jugaron con sus voces, hicieron micro conciertos y exploraron con el hilo de pesca diversas arpas acústicas.



El grupo 2 rellenó el memorice sonoro con materiales diferentes al oído, y jugó varias partidas, probando dinámicas y dificultades varias.



El grupo 3 dibujó y escribió sobre las tiras-partituras , luego las perforó y las pasó por las cajitas. Descubriendo que con cada creación pueden escucharse cuatro melodías diferentes. Y platicando sobre las traducciones posibles del lenguaje pictórico al sonoro, o desde el auditivo al de la grafía musical. Ubicamos también la figura del organillero y las similitudes y diferencias tecnológicas. Hicimos hincapié en la semejanza entre el lenguaje de programación computacional (binario) y el de tarjetas perforadas, trazamos una genealogía entre lo análogo hacia lo digital. Uno de los facilitadores lo relacionó con programas de edición de audio como el FL Studio y los dispositivos MIDI.



Receso Almuerzo

Etapas de presentación de todos los componentes:

El comienzo de la tarde lo dedicamos a explorar todos los elementos de la caja, poniéndolos en acción (lo cual implica en sí mismo un ejercicio posible de ser planteado a NNJ).

Así por ejemplo en el maletín DAR JU GO encontramos los seis juegos allí reunidos:

a-Torre de Hanoi, explicamos las reglas y atravesaron los primeros niveles.

b- memorice sonoro: lo completaron y jugamos una partida

c- Fantasma Blitz: jugamos una partida

d-Mazo: jugamos una partida.

e- Boggle (sopa de letras): jugamos una partida.

f- Memorice sobre los Derechos de NNJ:

Propuesta de ejercicio para hacer con NNJ:

1/

Platicar acerca de la declaración universal de los derechos de niñas y niños de 1989 y su carácter constitucional, de ley. Pueden encontrarlos detallados en la página 213 del libro " Los Consejos de Niños" de Francesco Tonucci y col. incluido en el maletín FANZINOTECA.

2/

Proponer crear nuevos derechos a modo de actualización, y a cada derecho nuevo proclamado dibujarlo iconográficamente.

3/

Luego pasarlo a las tarjetas de memoria en blanco entregadas en el maletín DAR JU GO y dibujarlo por duplicado para, colectivamente crear un memorice sobre nuevos derechos de NNJ. Listar en un papel los derechos con sus dibujos y cada vez que algún participante hace match, leer el derecho encontrado.

4/

El juego ahora completado por NNJ pasa a ser parte del maletín.

Activación tecnológica:

Introducción

Conversamos acerca de la escucha como un eje transversal a cualquier práctica grupal y cualquier proceso de aprendizaje. Situamos la importancia de practicar y mejorar nuestra capacidad de escuchar, mediante ejercicios cotidianos. Entendiendo que la escucha es mutante, y puede mejorar con el tiempo si se la entrena. Hicimos un juego activador:

Ejercicio 3:

1/ se sitúa el grupo en dos hileras enfrentados unos a otros frente a frente con el mayor espacio posible entre ellos, lo que permite el salón. Cada participante hará un sonido con la voz y caminará hacia el sitio desde donde partió su pareja, al momento de cruzarse en el camino intercambiarán sonidos. Así, cada pareja, a la voz del coordinador irá intercambiando posiciones y sonidos. En un segundo momento caminarán varias parejas juntas (por ej 1,2,3 o 4,5,6). Culminaron pasando todos juntos.

En un tercer momento incorporaremos también un gesto, de modo que cada pareja intercambiará además de un sonido un gesto. Repetimos procedimiento.

Antes de cerrar le preguntamos al grupo si se le ocurren otras maneras-dinámicas de activar este juego, y de haber ideas las probamos.

LINK:

(se puede ver en acción en el siguiente video, del cual se ha tomado, desde el minuto 11:00 <https://www.youtube.com/watch?v=7gUXg-6Bs3k&t=677s>)

Kit de investigación sonora:

Vimos el funcionamiento del kit con sus partes:

- 2 superficies de amplificación/percusiones
- 1 micrófono piezoeléctrico enrollable
- 1 oscilador (por presión, fotosensible y por grafito)
- 1 sin trabajo
- 1 banderín para dirigir la orquesta

Realizamos dos dinámicas de exploración e improvisación.

Ejercicio 4:

1/ Máquina de loops-bucle

5 participantes

El participante 1 explora brevemente su instrumento en busca de instalar un loop-bucle, una vez que lo encuentra le hace una seña al participante 2 , quien repite el procedimiento, se suma el participante 3 y repite la operación. Al ingresar el participante 4 el participante 1 se silencia. Continúa el procedimiento por dos o tres rondas. Se intentará encontrar un final en común.

un quinto participante oficiará de sonidista, ecualizando y mezclando a sus compañeros.

Ejercicio 5:

2/ Máquina de loops-bucle + director de orquesta

Se repite el procedimiento, se aumenta la complejidad sumando un participante (o dos) que oficien como directores mediante señas previamente pautadas. Probamos 5:

1 comenzar: la mano se presenta abierta realizando un movimiento descendente desde el pecho hacia abajo

2 frenar: la mano se presenta abierta y los dedos se cierran velozmente todos juntos

3 subir el volumen: palma de la mano abierta apunta al cielo y realiza un movimiento ascendente.

4 bajar el volumen: idem anterior pero al revés.

5 loopearse-buclearse: al ser tocados en la cabeza los participantes deben continuar repitiendo sus sonidos hasta próximo aviso.

Ejercicio 6:

Oscilador (tacto, fotosensibilidad y conducción del grafito):

Probamos las opciones del oscilador como medio de investigación. Oscilador: circuito electrónico con un chip que genera sonidos. Este circuito está abierto y para cerrarlo debemos incluir alguna resistencia entre sus terminales, según las características de esas resistencias el sonido que emite variará en su altura.

Exploramos la ronda eléctrica, los juegos de manos y las posibilidades de tocar sonidos con plantas. La posibilidad de escuchar dibujos utilizando el grafito de un lápiz blando como material conductor y el denominado theremin de luz usando el LDR (célula fotosensible). Tocamos con linternas de bicicletas en un medio oscuro u oscurecido con un mantel negro.

Bonus 1 : Cámara Oscura móvil

Casi promediando el cierre de la jornada vi que en una de las aulas-laboratorios había un gran armario negro con ruedas, pregunté que guardaban allí y me dijeron que había algunos materiales que no ocupaban muy seguido, les propuse transformarla en una cámara oscura gigante, donde poder entrar y explorar el fenómeno físico que da nacimiento a la fotografía. Para ello vaciamos el armario, le colocamos una lupa (que venía en la CAJA Nomade) tapamos las rendijas por donde ingresaba la luz y con un papel de calco realizamos las primeras investigaciones. Nos ayudamos con un reflector ya que por el horario no había luz natural. El resultado fue impactante y nos dio ganas de incluirlo en la actividad del día siguiente.

Bonus 2 :

Recorriendo la sede con Nikole Castro recordé que en el intercambio virtual de 2023 uno de los pedidos era reinventar la sala de espera, desde el mobiliario o desde la conceptualización espacial. Ví que en esa zona, ocupando la entrada y la vidriera había tres enormes vitrinas con caballetes que exhiben trabajos de NNJ, me sorprendió que estaban a una altura para personas adultas, en la cual difícilmente un niño pueda asomarse. Nikole me comentó que habían sido donadas y que no sabían muy bien qué hacer con ellas o donde meterlas. Le propuse que cortáramos las patas de los caballetes (para que estén disponibles a la altura y la vista de NNJ) y a su vez transformar alguna en una mesa de luz retroiluminada, para hacer animación, dibujos, calcar, etc. Lo único que faltaba era comprar una tira de led y algún papel autoadhesivo para empavonar el acrílico transparente.

Acordamos el día 2 llegar un rato antes para proceder al corte de las patas.



Encuentro con facilitadores día 2:

Llegada:

Comenzamos a las 9:30, media hora antes de lo pactado el día 1 para cortar las patas de los caballetes, rápidamente el equipo masculino se organizó, trayendo la sierra circular, mesas, lápices y todo lo necesario para los cortes. Hubo que calcular el ángulo para que sean estables y decidimos en una micro asamblea a que altura cortarlos. Definimos que dos mesas tendrán una altura de trabajo acorde a las sillas de la sede y una tercera sería una mesa baja para trabajar de pie o bien sentados en el piso, una mesa más parecida a la altura de una mesa de café, que invita incluso a los más pequeños a asomarse.

Activación tecnológica 2

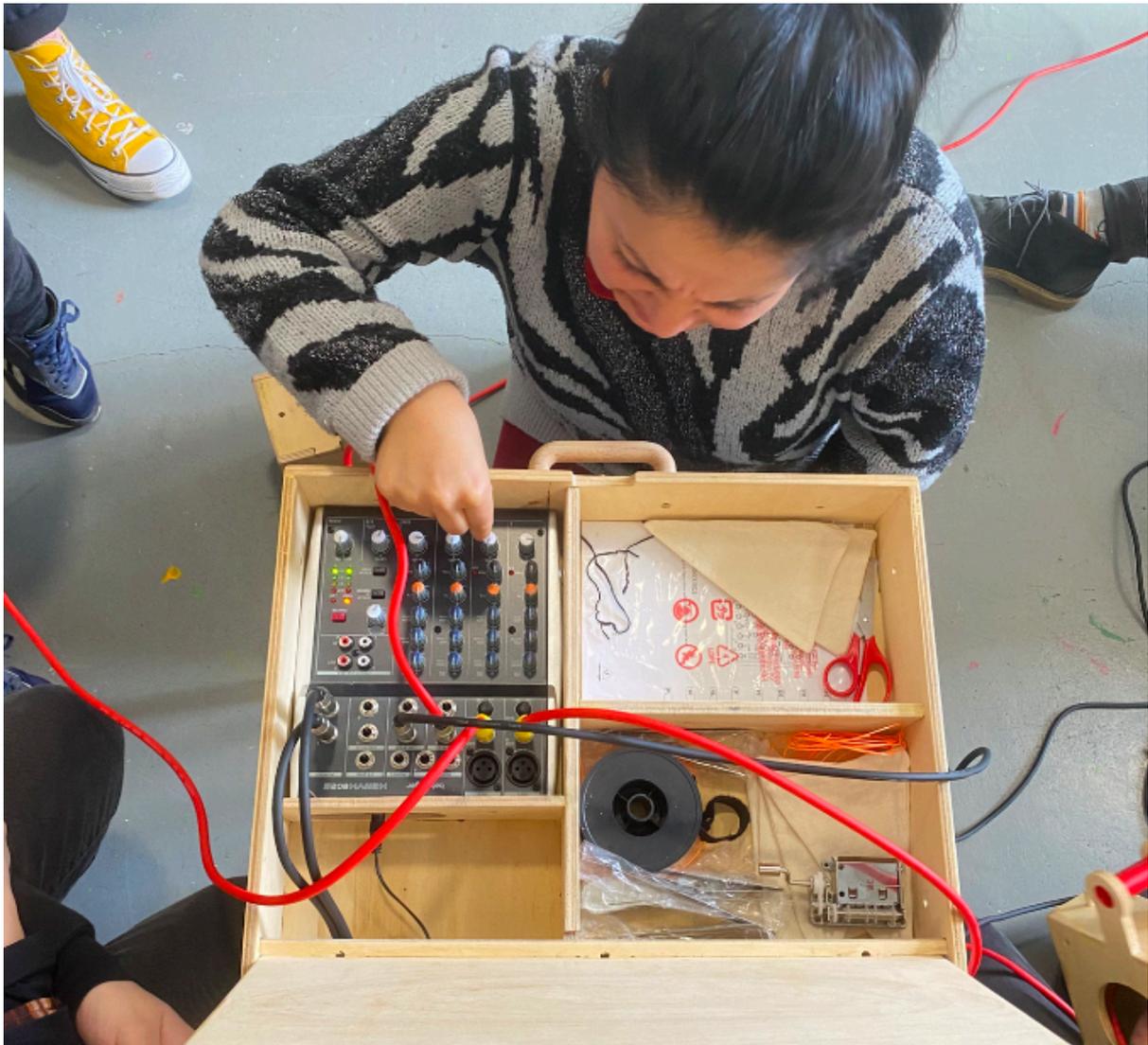
Explicación práctica del manual de uso de la mezcladora Behringer XENYX ,Amplificadores JBL y micrófonos SHURE direccionales.

Mediante una dinámica práctica el equipo de facilitadores y facilitadoras armó el equipamiento de sonido de diferentes formas posibles identificando componentes y pertinencias. Así aprendieron a armarlo para dar un discurso, hacer un concierto, un baile o una sesión de Karaoke.

Pudiendo enchufar entre 1 y 3 micrófonos direccionales.

Asimismo descubrimos las principales funciones de la mezcladora, volumen, ganancia, ecualización (graves, medios y agudos) y paneos.

Conceptualizamos en torno al espacio acústico y los planos, indagando formas de modificarlos. Toda esta ejercitación complementa el manual de instrucciones de los equipos. (https://mediadl.musictribe.com/media/sys_master/hec/h1b/8849447747614.pdf)



Programación y creación de contenidos:

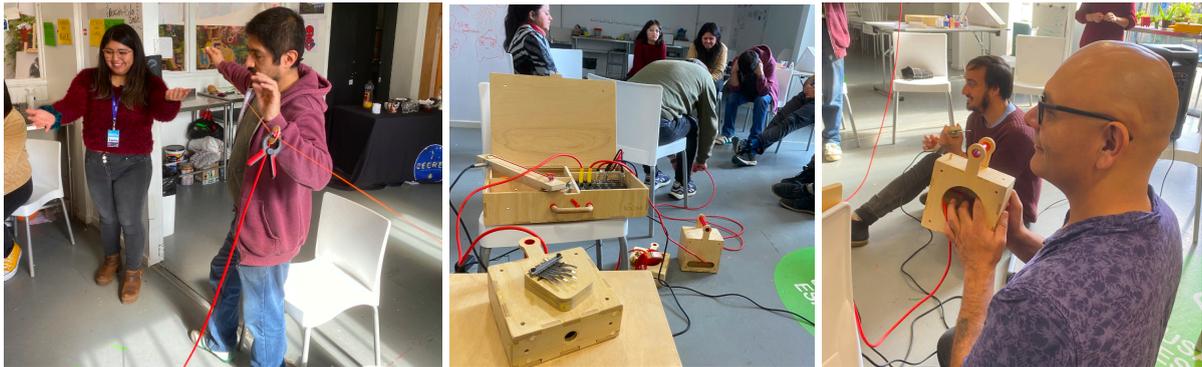
Realizamos con el equipo de facilitadores una co-creación de la programación de la actividad con NNJ a realizarse el día 2.

Primero conceptualizamos en torno a la creación de actividades, la pertinencia de un hilo conductor durante un tiempo determinado, o el atravesamiento de una temática global que puede desplegarse de modos diferentes según cada área. Situando las problemáticas y desafíos nombrados el encuentro 1. Pensamos colectivamente a la CAJA Nomade como un vehículo para llegar a un fin determinado más que un fin en sí mismo.

Para ello propuse buscar uno o varios ejes que estructuren el encuentro. Después de un rato de debate Sergio propuso que ese eje sea la escucha y de ahí estructurar la actividad.

Definimos tres espacios y tres actividades, a modo de postas para ser investigados por NNJ:

1/ Un laboratorio de investigación sonora con instrumentos del kit eléctrico (tensamos una cuerda de lado a lado y la amplificamos con un micrófono de contacto) además de usar el Sin Trabajo, y las Superficies Amplificadas a modo de percusión. Esa "estación" contó además con una sonidista (Fernanda) que comandó desde las perillas los planos e intensidades.



2/ Una experiencia sensorial a partir del tacto, la escucha y la vista. Ocupamos el oscilador principalmente de modo táctil, haciendo sonar la ronda al agarrarse de las manos. El oscilador es un circuito eléctrico hecho a mano, que se encuentra abierto. Mediante dos terminales podemos cerrar este circuito con nuestro cuerpo, funcionando como una resistencia orgánica, en la medida que sumamos más cuerpos esa resistencia aumenta modificando el sonido resultante que, a su vez, es amplificado.

Surgió de NNJ la idea de una sesión de espiritismo por la configuración corporal del encuentro y el sonido misterioso y terrorífico que emite el oscilador.

3/ Estación de cámara oscura, a partir de la cámara que construimos con los facilitadores presentamos la actividad como un desafío, sin dar muchas pistas. Les propusimos ir entrando de a uno a la Cámara Oscura (en adelante Ca.Os) con un papel de calco y que explorasen. Una vez que descubrieron el fenómeno óptico pensamos colectivamente, de forma oral por qué sucede ese fenómeno, intentando hipotetizar por qué es que se ve la imagen dada vuelta a todo color. Luego realizamos algunos retratos desde dentro de la Ca.Os y algunos grupos realizaron recorridos (aprovechando las ruedas) por la sede. Les encantó recorrer y salir a la vereda a ver la plaza de enfrente.

Actividad con NNJ:

Número de NNyJ: 15 participantes

Parimos con una ronda de presentación del proyecto Caja Cereza Nómada ubicando el trayecto trabajado en 2023, marcando la importancia de su participación a partir de las escuchas situadas y la posterior inclusión de sus deseos y curiosidades en el armado del proyecto.

Coordiné un juego de activación de la escucha para ir entrando en calor (el juego de señalar la fuente sonora), participaron activamente todos los NNJ y el equipo.

Al cerrar esta etapa dividimos en 3 grupos-estaciones que fueron cambiando de lugar cada 20 minutos aproximadamente.

Al completar las estaciones todos los grupos nos volvimos a reunir para una puesta en común de lo trabajado y a modo de cierre inauguramos la flamante máquina para hacer cabritas, amplificando la caída de las mismas con el micrófono de contacto y celebrando y comiendo colectivamente.





PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Descubrir la Caja Nomade de Cecrea				
Facilitador/a(s):	Sebastian Rey	Edad a los/as participantes	7-16		
Período de realización:		Región:	TEMUCO		
Cantidad de sesiones:	2	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (<input type="checkbox"/>)	Exp. Creativa(x)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Exploracion y experiencias con todos los maletines de la Caja Nomade.					

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

1. Descubrir las posibilidades expresivas de los artefactos
2. Reflexionar sobre la escucha y los procesos colectivos de ensañanza y aprendizaje
3. Indagar y expresar emociones a traves de los instrumentos musicales y artefactos sonoros

✓ 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	x	Buen vivir		Flexibilidad	x	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.)
La CAJA NOMADE desde su creacion contempla los deseos y la curiosidad de NNJ Que ha sido levantada como informacion a partir de escuchas puntuales.	Informes del equipo

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

Número de sesión	1	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar ⁴ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (x) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (x) Irradiación (--) Consejo (--)		

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.
	<p>Preparar las orejas:</p> <p>Entrada en calor con desplazamientos por el salón, en silencio, mirando a la gente. Con diferentes paradas al grito de STOP! . En la tercera parada les pedí que cierren los ojos y con un dedo señala la fuente sonora número 1 (una maraca) mientras la desplazaba por el salón. Con la ayuda de dos facilitadores sumamos una segunda fuente sonora (cascahuillas) para seguir con otro dedo, sin dejar de seguir la fuente número 1. Por último con un pie les pedí que, sin dejar de seguir las fuentes 1 y 2 , sigan el sonido de una Trutruca.</p>	Set de instrumentos ancestrales		
	<p>CAMARA OSCURA:</p> <p>Les preguntamos si se animan a investigar que es lo que sucede metiendose detro de la Camara. Ingresan de a 1 con un papel de calco. Dejamos explorar por 5', si es preciso sumamos alguna pista (referida a la lupa y el movimiento del papel). Una vez que pasaron todos y descubren el fenomeno de proyeccion en una superficie plana les preguntamos si sabian que era lo que sucedia y por qué sse ve la proyeccion al reves. A partir de sus experiencias previas y del pensamiento experimental que pueden desplegar generamos una teoria sobre la optica y la tecnologia. Luego a modo de cierra hicimos retratos desde dentro de la Camara (ocupando un telefono celular)</p>	Camara Oscura Papel de calco Telefono celular o camara de fotos.	Podrán decidir si participar o no de los retratos. Posar,sacar las fotos,etc. Asimismo con los recorridos, podran giuar o ser guiados y pedir a que sectores de la sede ir.	

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.

	y dos de los grupos pidieron recorrer la sede desde dentro y salir incluso a la vereda a irradiar la actividad hacia la comunidad.			
	Laboratorio de investigación sonora a partir del kit de investigación sonora. Presentamos los microfones piezoeléctricos como microscopios de sonido, que pueden hacer audible lo inaudible. Instrumentos de traducciones sinestésicas del tacto al sonido. Hacemos pruebas y ejemplos. Luego: Disponemos un cuarteto de instrumentos inventados (el sin trabajo, una cuerda amplificada y dos superficies amplificadas) y proponemos una improvisación colectiva con señas. Dejamos que exporen e investiguen cada instrumento haciendo pequeñas piezas. Componemos colectivamente el final	KIT DE INVESTIGACION SONORA ELECTIRCO y amplificador	Podrán dirigir o ser dirigidos, explorar e integrar creativamente las músicas. A su vez si alguno así lo desea puede ocupar el rol de sonidista.	
	Laboratorio de osciladores: Presentación del oscilador (circuito electrónico que consiste en un Microchip generador de sonidos) Este circuito se encuentra abierto y para sonar hay que cerrarlo. Dependiendo de qué objeto lo cierre modificará su sonido. Investigamos hacerlo con el contacto de las manos. Los NNJ dijeron que parecía un especie de espiritismo sonoro	Oscilador y amplificador		
	Cierre: Inauguración de la máquina de cabritas, amplificamos la caída de las mismas con el microfono de contacto. Luego ronda de cierre colectiva donde NNJ contaron cómo fueron sus experiencias y cuáles sus favoritas. Festejo colectivo y colación.	Máquina de cabritas, bowls Microfono piezoeléctrico y amplificador		
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

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.



Gira Caja Cecrea Nomade 2024 / La Serena

Programa de actividades (29 y 30 de Abril)

Dia 1

10:00 hs:

Introducción a los conceptos centrales del proyecto y partes esenciales de la Caja (Etapa Común).

10:30-11.00 hs:

Activación tecnológica:

Laboratorio de investigación sonora: Introducción técnica a la Piezoelectricidad y sus componentes tecnológicos adyacentes (amplificadores, mezcladoras, grabadoras digitales). Arpas eólicas, instrumentos sin historia.

11-13:00 hs:

Dinámicas colectivas de experimentación sonora.

----- Receso para el almuerzo -----

14-17:00 hs:

Activación tecnológica:

Osciladores: introducción práctica y teórica. Activaciones con grafito, con resistencias variables corporales, agua y ecosistemas vivientes (vegetales y fungi).

Día 2

Activación tecnológica:

Construcción de instrumentos con objetos en desuso y materiales reciclados

10-13 hs:

Experimentaciones e improvisaciones colectivas.
Partituras gráficas e improvisación con señas.

----- **Receso para el almuerzo** -----

14- 15:

Activación tecnológica:

Radio abstracta. Creación, grabación y edición de piezas de comunicación y radiofónicas.

15-16:

Procesos participativos de creación de contenidos: ¿Cómo inventar contenidos abiertos?.
Introducción a las Pedagogías abiertas latinoamericanas (Gainza).

Ejercicios: Inventaremos y listamos actividades posibles a ser realizadas

Articulaciones posibles con otras disciplinas (cruces con ciencia-arte y tecnología).

16 a 18:30 hs: Actividad con NNJ

Encuentros con NNJ

Día 1:

Juego y Arte sonoro /

Laboratorio de investigación sonora.

Microscopios de sonido

Alguna vez escuchaste como suenan tus dibujos?.....

1/ juegos de escucha

2/ Co-diseño y construcción de instrumentos inventados.

3/Experimentación y producción sonora.

4/ Grabacion y difusion de los hallazgos

5/ Cómo podríamos continuar con esta orquesta?

Los NNJ crearán sus dispositivos sonoros para dar lugar luego a un espacio musical-sonoro colectivo, en el cual podrán experimentar e inventar músicas en grupo.

Dia 2:

Experimentaciones sonoras con osciladores:

Microscopia y dispositivos sonoros mediados por ecosistemas vivientes

¿Cómo suenan los dibujos? ¿Cómo suenan las plantas? ¿Cómo suenan los hongos?



Informe Gira CAJA CECREA Nómade / La Serena Coquimbo 2024

I.-Proceso de mediación Caja Cecrea Nómade con facilitadores:

1.-Etapa común: presentación presencial de todos los componentes de la Caja Cecrea Nómade regional.

2.-Etapa regional: profundización en el uso de dispositivos elegidos por región: 3 a 4 componentes, por ejemplo.

3.-Etapa de activación tecnológica: común para los tres- uso experimental de componentes sonoros (en interdisciplina con ciencias, comunicaciones y arte)

4.-Ejercicio): ejercicio de programación, que sea diseñado por facilitadores.

II.-Proceso de facilitación con nnj en 3 regiones.

1.-Propuesta de base. Juego y arte sonoro. 2.-Desarrollar las etapas de la metodología Cecrea.

- 1.-Etapa de escucha
- 2.-Etapa de codiseño
- 3.-Etapa de experimentación
- 4.-Etapa de irradiación
- 5.-Etapa Consejo.

Encuentro 1 con facilitadores:

Numero de facilitadores: 7 Daniela, Paola, Laura, Julio, Paula, Javiera, Felipe + Rodrigo (Coordinador pedagógico)

Realizamos una presentación general del equipo y el proyecto y partimos situando pedidos de parte de facilitadores a partir de las siguientes preguntas:

Sobre qué temáticas les gustaría trabajar con la CAJA?

¿Existen dificultades con los grupos de NNJ? Si es así, ¿cuáles?

¿Existen dificultades para la creación de contenidos?

¿Se sienten a veces cansados o aburridos de las propuestas que realizan?

A partir de las respuestas, donde situaron fortalezas y debilidades, donde compartimos brevemente algunos casos problemáticos comenzamos a trabajar.

Aparecieron diferentes problemáticas, muchas en relación a las neuro diversidades y estrategias posibles para alojarlas en el dispositivo que propone CECREA. Hablamos de procesos de vinculación afectiva, transferencia y procesos de duelo cuando algun/a facilitador deja el trabajo. Como estrategia central ubicamos intentar mantener la conformación de los sub equipos en los tres territorios, con intercambios mensuales, de modo tal de ir generando estos vínculos con NNyJ que permitan un trabajo profundo y a su vez la apropiación de los espacios creados por el programa.

Etapas de presentación de todos los componentes:

El resto de la mañana lo dedicamos a explorar todos los elementos de la caja, poniéndolos en acción. Así por ejemplo en el maletín DAR JU GO encontramos los seis juegos allí reunidos:

a-Torre de Hanoi, explicamos las reglas y atravesaron los primeros niveles.

b- memorice sonoro: lo completaron y jugamos una partida

c- Fantasma Blitz: jugamos una partida

d-Mazo: jugamos una partida.

e- Boggle (sopa de letras): jugamos una partida.

f- Memorice sobre los Derechos de NNJ:

Propuesta de ejercicio para hacer con NNJ:

Platicar acerca de la declaración universal de los derechos de niñas y niños de 1989 y su carácter constitucional, de ley. Están en el libro " Los Consejos de Niños" de Francesco Tonucci y col. incluido en el maletín FANZINOTECA. Proponer crear nuevos derechos a modo de actualización, y a cada derecho nuevo proclamado dibujarlo iconográficamente. Luego pasarlo a las tarjetas de memoria en blanco entregadas en el maletín DAR JU GO y dibujarlo por duplicado para, colectivamente crear un memorice sobre nuevos derechos de NNJ. Listar en un papel los derechos con sus dibujos y cada vez que algún participante hace match, leer el derecho encontrado.



Receso para almuerzo

Activación tecnológica:

Introducción

Conversamos acerca de la escucha como un eje transversal a cualquier práctica grupal y cualquier proceso de aprendizaje. Situamos la importancia de practicar y mejorar nuestra capacidad de escuchar, mediante ejercicios cotidianos. Entendiendo que la escucha es mutante, y puede mejorar con el tiempo si se la entrena. Hicimos un juego activador:

Ejercicio 1

Desafío del papel:

Enunciado como un desafío: Se animan a pasarnos esta hoja de papel, de mano en mano, por toda la ronda, sin que produzca ningún sonido? creen que es posible?

Hicimos dos pruebas, una hacia la izquierda y otra para la derecha. Hablamos sobre las técnicas de cada uno, la experiencia compartida del silencio y la sensibilidad docente para percibir si un grupo precisa un precalentamiento para activar el cuerpo y ponerse disponible, o bien un ejercicio para "bajar" unos decibeles y concentrarnos.

(ejercicio descrito en el zine)

Situamos la importancia de estar permeables con el clima y carácter grupal a la hora de proponer actividades de activación. Les conté que iba a proponerles otro ejercicio (que finalmente hicimos el día 2) pero al notarlos algo excitados post almuerzos decanté por hacer este que tiende a enfocar y bajar un poco la energía colectiva.

Luego hicimos la presentación de la grabadora de sonidos TASCAM y compartimos su funcionamiento. Lo relacionamos con el funcionamiento del oído y lo presentamos como un microscopio de sonidos.



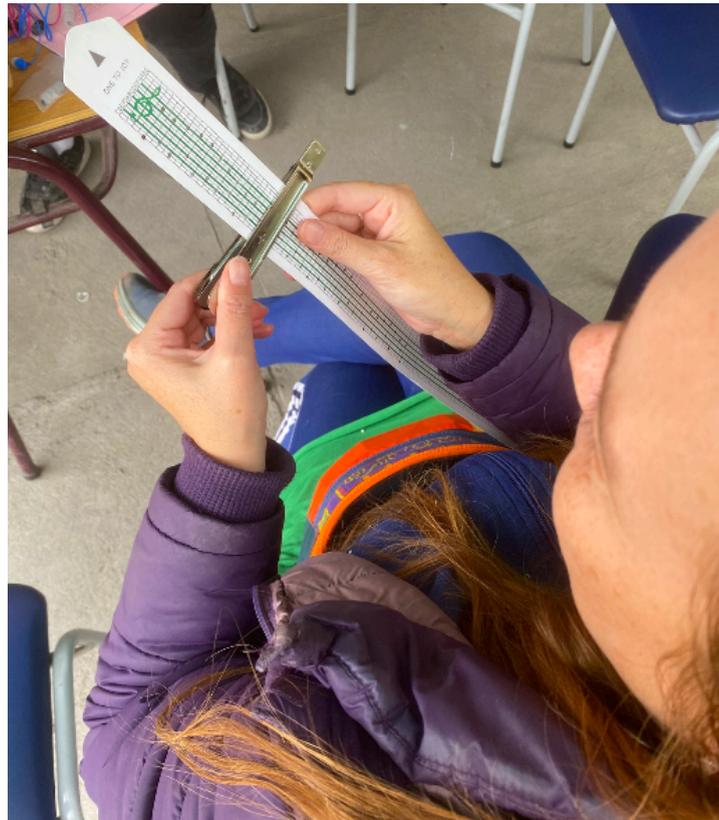
Probamos el dispositivo para multiplicar la salida, así 5 personas a la vez pueden escuchar a través de él.

Luego dividimos el grupo en tres y cada subgrupo investigó con una consigna:

Grupo 1 escaneo con el microscopio de sonidos y hacer un mapa

Grupo 2 dibujar y hacer sonar cajitas de música.

Grupo 3 descubrir el kit de investigación sonora y sus componentes.





Kit de investigación sonora:

Vimos el funcionamiento del kit con sus partes:

- 2 superficies de amplificación/percusiones
- 1 micrófono piezoeléctrico enrollable
- 1 oscilador (por presión, fotosensible y por grafito)
- 1 sin trabajo
- 1 banderín para dirigir la orquesta

Realizamos dos dinámicas de exploración e improvisación.

1/ Máquina de loops-bucle

5 participantes

El participante 1 explora brevemente su instrumento en busca de instalar un loop-bucle, una vez que lo encuentra le hace una señal al participante 2, quien repite el procedimiento, se suma el participante 3 y repite la operación. Al ingresar el participante 4 el participante 1 se silencia. Continúa el procedimiento por dos o tres rondas. Se intentará encontrar un final en común.

un quinto participante oficiará de sonidista, ecualizando y mezclando a sus compañeros.

2/ Máquina de loops-bucle + director de orquesta

Se repite el procedimiento, se aumenta la complejidad sumando un participante (o dos) que ofician como directores mediante señales previamente pautadas. Probamos 5:

1 comenzar: la mano se presenta abierta realizando un movimiento descendente desde el pecho hacia abajo

2 frenar: la mano se presenta abierta y los dedos se cierran velozmente todos juntos

3 subir el volumen: palma de la mano abierta apunta al cielo y realiza un movimiento ascendente.

4 bajar el volumen: idem anterior pero al revés.

5 loopearse-buclearse: al ser tocados en la cabeza los participantes deben continuar repitiendo sus sonidos hasta próximo aviso.

Al volver a reunirnos pasamos a la siguiente activación tecnológica:

Activación tecnológica 2

Explicación práctica del manual de uso de la mezcladora Behringer XENYX, Amplificadores JBL y micrófonos SHURE direccionales.

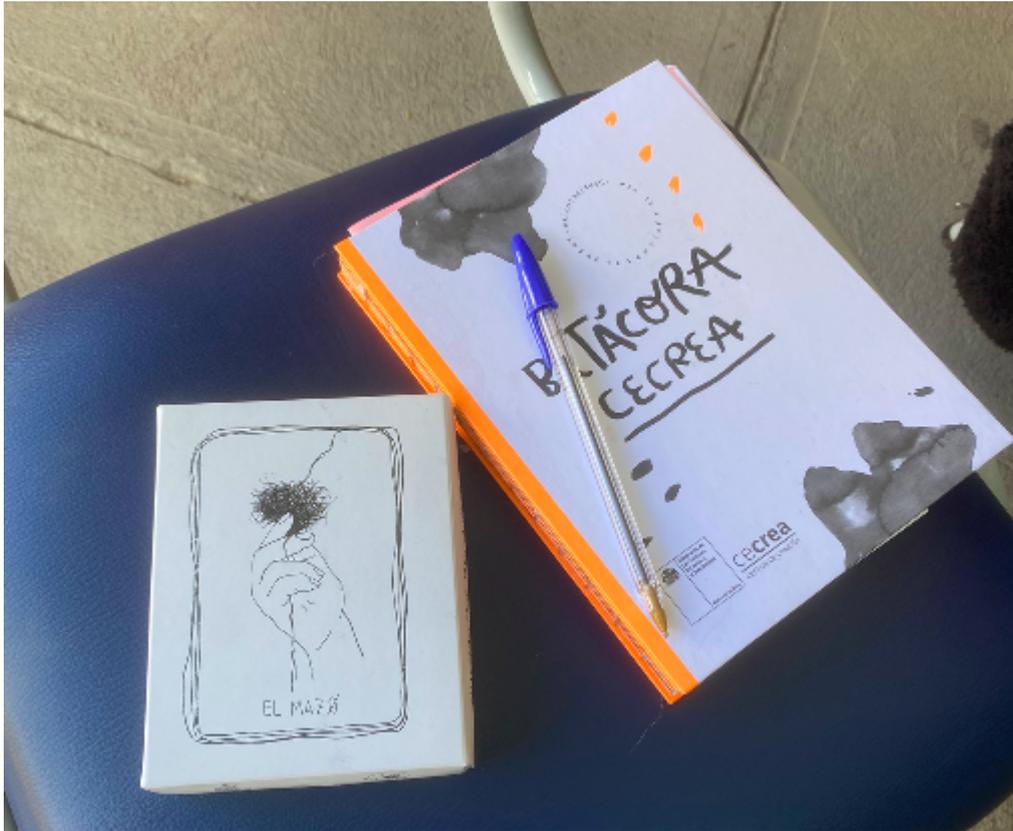
Mediante una dinámica práctica el equipo de facilitadores y facilitadoras armó el equipamiento de sonido de diferentes formas posibles identificando componentes y pertinencias. Así aprendieron a armarlo para dar un discurso, hacer un concierto, un baile o una sesión de Karaoke.

Pudiendo enchufar entre 1 y 3 micrófonos direccionales.

Asimismo descubrimos las principales funciones de la mezcladora, volumen, ganancia, ecualización (graves, medios y agudos) y paneos.

Conceptualizamos en torno al espacio acústico y los planos, indagando formas de modificarlos. Toda esta ejercitación complementa el manual de instrucciones de los equipos. (https://mediadl.musictribe.com/media/sys_master/hec/h1b/8849447747614.pdf)





DIA 2

En la mañana compartimos una activación que el equipo realizó en un jardín cerca de la sede de Guayacán, ocupando el Kamishibai y agregando actuación y música en vivo. Fué muy interesante ver que ya están apropiándose de los materiales y poniéndolos en juego en diversos entornos participativos.



Luego del almuerzo nos reunimos con un grupo reducido de facilitadores a profundizar en algunas partes de la Caja. Vimos el Kamishibai y la historia que tiene incluida, a la vez que profundizamos en el maletín de NANAI NANAI y algunos aspectos que faltaban del kit de investigación sonora y Fanzinoteca.

Para la tarde preparamos algunas actividades con NNyJ. Partimos con juegos de escucha y activación:

Activaciones con NNyJ

Cantidad de NNJ: 10

Durante las actividades además de los nnj participaron activamente todos los facilitadores, situándose de un modo muy hermoso a la par del resto del grupo.

Ejercicios:

1/

Preparar las orejas:

Juego de activación de la escucha para ir entrando en calor (el juego de señalar la fuente sonora)

Entrada en calor con desplazamientos por el espacio, en silencio, mirando a la gente. Con diferentes paradas al grito de STOP! . En la tercera parada les pedí que cierren los ojos y con un dedo señala la fuente sonora número 1 (una maraca) mientras la desplazaba por el salón. Con la ayuda de dos facilitadores sumamos una segunda fuente sonora (cascahuillas) para seguir con otro dedo, sin dejar de seguir la fuente número 1. Por último con un pie les pedí que, sin dejar de seguir las fuentes 1 y 2 , sigan el sonido de una Trutruca.

(ejercicio descrito en el zine "Cómo detonar procesos colectivos de escucha? en maletín FANZINOTECA)

2/

Pasar el sonido:

Situamos el grupo en dos hileras enfrentados unos a otros. Los disponemos frente a frente con la mayor distancia posible. Debemos ingeniarnos para que sean un número par: ya sea invitando a alguien de fuera o pasando nosotros a jugar también.

Cada participante hará un sonido con la voz y caminará hacia el sitio desde donde partió su pareja, al momento de cruzarse en el medio del camino intercambiarán sonidos. Así, una pareja por vez, cuando el coordinador lo indique, irá intercambiando posiciones y sonidos.

En un segundo momento caminarán varias parejas juntas (por ej 1,2,3 o 4,5,6). Culminará pasando todos juntos.

En un tercer momento incorporaremos también un gesto, de modo que cada pareja intercambiará además de un sonido un gesto. Repetimos procedimiento.

Antes de cerrar le preguntamos al grupo si se le ocurren otras maneras-dinámicas de activar este juego, y de haber ideas las probamos.

LINK:

(se puede ver en acción en el siguiente video, del cual se ha tomado, desde el minuto 11:00 <https://www.youtube.com/watch?v=7gUXg-6Bs3k&t=677s>)



Momento 2:

Ejercicio: Escaneo Táctil

Luego les presenté el micrófono piezoeléctrico, parte del kit de investigación sonora. Comenté que funciona como un microscopio de sonidos. Hablamos de sonidos microscópicos como el latido del corazón, el pestañeo, el pisar de una hormiga.

Luego con ojos cerrados les invité a realizar un escaneo táctil por su cuerpo y ropa, indagando las mínimas diferencias y los máximos contrastes. Cada quien eligió su textura favorita y pasamos al siguiente juego:

Adivinar la fuente sonora:

En el marco de las traducciones posibles de un lenguaje a otro que propone la Caja Nomade, cada participante pasó al frente a hacer sonar su textura mientras el resto del grupo, con ojos cerrados, debía escuchar e intentar adivinar qué era lo que sonaba. Así, por turnos cada uno sonó ,escuchó y compartió sus sospechas. Escuchamos pelos, peinados, poleras, zapatos, collares, pulseras,etc. Y nos divertimos un montón. Compartiendo así un momento de juego , escucha, convivencia y paciencia.



Para culminar contamos que gran parte de lo incluido en la Caja Nomade proviene de ideas, sugerencias y deseos de NNYJ, así como los equipos territoriales. Presentamos entonces la Máquina de Cabritas, que nació por sugerencia de Bastian, uno de los participantes del grupo. Fue tanta la emoción de la máquina por encontrarse con sus ideólogos que se quemó de la emoción, pero al menos fue inaugurada y honrada. Prontamente será reparada y celebrada con muchas cabritas para compartir.

Como cierre propusimos un espectáculo de Kamishibai narrado por Felipe, leyendo la historia del Kamishibai creada por Julieta Fradkin para este proyecto.



PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Descubrir la Caja Nomade de Cecrea				
Facilitador/a(s):	Sebastian Rey	Edad a los/as participantes	7-16		
Período de realización:		Región:	LA SERENA		
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)					
Exploración y experiencias con todos los maletines de la Caja Nomade.					

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

1. Descubrir las posibilidades expresivas de los artefactos
2. Reflexionar sobre la escucha y los procesos colectivos de enseñanza y aprendizaje
3. Indagar y expresar emociones a través de los instrumentos musicales y artefactos sonoros

✓ 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	x	Identificación de problemas		Conexión y síntesis	x
Autonomía	x	Buen vivir		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	Fuente en la consta esa información (Informe, bitácora, etc.)
La CAJA NOMADE desde su creación contempla los deseos y la curiosidad de NNJ Que ha sido levantada como información a partir de escuchas puntuales.	Informes del equipo

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

Número de sesión	1	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar ⁴ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (x) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (x) Irradiación (--) Consejo (--)		

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.
	Preparar las orejas: Entrada en calor con desplazamientos por el salón, en silencio, mirando a la gente. Con diferentes paradas al grito de			

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>STOP! . En la tercera parada les pedí que cierren los ojos y con un dedo señala la fuente sonora número 1 (una maraca) mientras la desplazaba por el salón. Con la ayuda de dos facilitadores sumamos una segunda fuente sonora (cascahuillas) para seguir con otro dedo, sin dejar de seguir la fuente número 1. Por último con un pie les pedí que, sin dejar de seguir las fuentes 1 y 2 , sigan el sonido de una Trutruca.</p>	Set de instrumentos		
	<p>Pasar el sonido:</p> <p>Situamos el grupo en dos hileras enfrentados unos a otros. Los disponemos frente a frente con la mayor distancia posible. Debemos ingeniarlos para que sean un número par: ya sea invitando a alguien de fuera o pasando nosotros a jugar también.</p> <p>Cada participante hará un sonido con la voz y caminará hacia el sitio desde donde partió su pareja, al momento de cruzarse en el medio del camino intercambiarán sonidos. Así, una pareja por vez, cuando el coordinador lo indique, irá intercambiando posiciones y sonidos.</p> <p>En un segundo momento caminarán varias parejas juntas (por ej 1,2,3 o 4,5,6). Culminará pasando todos juntos.</p> <p>En un tercer momento incorporaremos también un gesto, de modo que cada pareja intercambiará además de un sonido un gesto. Repetimos procedimiento.</p> <p>Antes de cerrar le preguntamos al grupo si se le ocurren otras maneras-dinámicas de activar este juego, y de haber ideas las probamos.</p>			

	<p>Escaneo Táctil</p> <p>Les presenté el micrófono piezoeléctrico, parte del kit de investigación sonora. Comenté que funciona como un microscopio de sonidos. Hablamos de sonidos microscópicos como el latido del corazón, el pestañeo, el pisar de una hormiga.</p> <p>Luego con ojos cerrados les invité a realizar un escaneo táctil por su cuerpo y ropa, indagando las mínimas diferencias y los máximos contrastes. Cada quien eligió su textura favorita y pasamos al siguiente juego:</p> <p>Adivinar la fuente sonora:</p> <p>En el marco de las traducciones posibles de un lenguaje a otro que propone la Caja Nomade, cada participante pasó al frente a hacer sonar su textura mientras el resto del grupo, con ojos cerrados, debía escuchar e intentar adivinar qué era lo que sonaba. Así, por turnos cada uno sonó ,escuchó y compartió sus sospechas. Escuchamos pelos, peinados, poleras, zapatos, collares, pulseras,etc. Y nos divertimos un montón. Compartiendo así un momento de juego , escucha, convivencia y paciencia.</p>	<p>KIT DE INVESTIGACION SONORA ELECTIRCO y amplificador</p>		
	<p>Cierre: Inauguración de la maquina de cabritas. Y funcion de KAMISHIBAI con la historia que viene en la CAJA NOMADE.</p>	<p>Maquina de cabritas, bowls Kamishibai</p>		

	Luego ronda de cierre colectiva donde NNJ contaron cómo fueron sus experiencias y cuales sus favoritas. Festejo colectivo y colación.			
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

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.



Gira Caja Cecrea Nomade 2024 / La Liga (2 y 3 de Mayo)

Programa de actividades

Dia 1

10:00 hs:

Introducción a los conceptos centrales del proyecto y partes esenciales de la Caja (Etapa Común).

10:30-11.00 hs:

Activación tecnológica:

Laboratorio de investigación sonora: Introducción técnica a la Piezoelectricidad y sus componentes tecnológicos adyacentes (amplificadores, mezcladoras, grabadoras digitales). Arpas eólicas, instrumentos sin historia.

11- 13:00 hs:

Dinámicas colectivas de experimentación sonora.

----- **Receso para el almuerzo** -----

14-17:00 hs:

Activación tecnológica:

Osciladores: introducción práctica y teórica. Activaciones con grafito, con resistencias variables corporales, agua y ecosistemas vivientes (vegetales y fungi).

I.A.Po: Acciones con el kit de Investigaciones Acústicas Portátiles.

Día 2

Activación tecnológica:

Construcción de instrumentos con objetos en desuso y materiales reciclados

10-13 hs:

Experimentaciones e improvisaciones colectivas.
Partituras gráficas e improvisación con señas.

----- **Receso para el almuerzo** -----

14- 15:

Activación tecnológica:

Radio abstracta. Creación, grabación y edición de piezas de comunicación y radiofónicas.

15-16:

Procesos participativos de creación de contenidos: ¿Cómo inventar contenidos abiertos?.
Introducción a las Pedagogías abiertas latinoamericanas (Gainza).

Ejercicios: Inventaremos y listamos actividades posibles a ser realizadas

Articulaciones posibles con otras disciplinas (cruces con ciencia-arte y tecnología).

16 a 18:30 hs: Actividad con NNJ creando al menos tres espacios de activaciones, uno de recreo y juego libre y dos laboratorios autonomos.

Encuentros con NNJ

Día 1:

Juego y Arte sonoro /

Laboratorio de investigación sonora.

Microscopios de sonido

Alguna vez escuchaste como suenan tus dibujos?.....

1/ juegos de escucha

2/ Co-diseño y construcción de instrumentos inventados.

3/Experimentación y producción sonora.

4/ Grabacion y difusion de los hallazgos

5/ Cómo podríamos continuar con esta orquesta?

Los NNJ crearán sus dispositivos sonoros para dar lugar luego a un espacio musical-sonoro colectivo, en el cual podrán experimentar e inventar músicas en grupo.

Día 2:

Experimentaciones sonoras con osciladores:

Microscopia y dispositivos sonoros mediados por ecosistemas vivientes

¿Cómo suenan los dibujos? ¿Cómo suenan las plantas? ¿Cómo suenan los hongos?



Informe Gira CAJA CECREA Nómade / La Liga 2024

I.-Proceso de mediación Caja Cecrea Nómade con facilitadores:

1.-Etapa común: presentación presencial de todos los componentes de la Caja Cecrea Nómade regional.

2.-Etapa regional: profundización en el uso de dispositivos elegidos por región: 3 a 4 componentes, por ejemplo.

3.-Etapa de activación tecnológica: común para los tres- uso experimental de componentes sonoros (en interdisciplina con ciencias, comunicaciones y arte)

4.-Ejercicio: un ejercicio de programación, que sea diseñado por facilitadores.

II.-Proceso de facilitación con nnj en 3 regiones.

1.-Propuesta de base. Juego y arte sonoro. (ámbitos comunes en las tres regiones)

2.-Desarrollar las etapas de la metodología Cecrea.

- 1.-Etapa de escucha
- 2.-Etapa de codiseño
- 3.-Etapa de experimentación
- 4.-Etapa de irradiación
- 5.-Etapa Consejo.

Encuentro 1 con facilitadores:

Número de facilitadores: 13 Patricio, Pablo, Carola, Jessica, Gabriela (Oirs), Iván, Terry, Joaquin, Anibal + Loreto y Elena y practicantes de T.Social (Javier y Joaquin)

Realizamos una presentación general del equipo y el proyecto y partimos situando pedidos de parte de facilitadores a partir de las siguientes preguntas:

Sobre qué temáticas les gustaría trabajar con la CAJA?

¿Existen dificultades con los grupos de NNJ? Si es así, ¿cuáles?

¿Existen dificultades para la creación de contenidos?

¿Se sienten a veces cansados o aburridos de las propuestas que realizan?

A partir de las respuestas, donde situaron fortalezas y debilidades, donde compartimos brevemente algunos casos problemáticos comenzamos a trabajar.

Ejercicios 1 y 2 :

Partimos con dos juegos de escucha para "romper el hielo" basados en ejercicios del pedagogo y compositor canadiense Murray Schafer y compilados por mi en el fanzine "Cómo detonar procesos colectivos de escucha?" (entregado en el maletín FANZINOTECA).

Ejercicio 1

Preparar las orejas:

Entrada en calor con desplazamientos por el salón, en silencio, mirando a la gente. Con diferentes paradas al grito de STOP! . En la tercera parada les pedí que cierren los ojos y con un dedo señala la fuente sonora número 1 (una maraca) mientras la desplazaba por el salón. Con la ayuda de dos facilitadores sumamos una segunda fuente sonora (cascahuillas) para seguir con otro dedo, sin dejar de seguir la fuente número 1. Por último con un pie les pedí que, sin dejar de seguir las fuentes 1 y 2 , sigan el sonido de una Trutruca.

(ejercicio descrito en el zine)

Etapas de activación tecnológica:

La Liga es la sede que pidió el kit de investigación sonora acústico, así que nos dispusimos a explorarlo de muchas maneras. Primero les presento los Tentaculares, una suerte de microscopios de sonidos acústicos conformados por un protector auditivo y dos mangueras de nivel. Así probamos diversas actividades:

- 1 maquina de contar secretos
- 2 microconciertos (utilizando también la kalimba)
- 3 escaneos sonoros por frotación con las texturas
- 4 microconciertos expandidos usando hilo de pesca como cuerdas gigantes
- 5 arpas pitagóricas







Luego dividimos el grupo en tres y cada subgrupo partió a un salón a investigar un dispositivo diferente, esta misma investigación es un ejercicio en sí mismo que puede realizarse con NNJ. Les comenté que considero que antes de proponer cualquier ejercicio-juego a NNJ es preciso realizarlo uno como facilitador, en privado para testarlo, ubicando dificultades posibles y modos de afrontamiento.

El grupo 1 jugó con el kit de investigación sonora acústico, el grupo 2 con el memorice sonoro y el grupo 3 con las cajitas musicales.

El grupo 1 exploró las posibilidades expresivas del artefacto, interviniéndolo con elementos disponibles. Jugaron con sus voces, hicieron micro conciertos y exploraron con el hilo de pesca diversas arpas acústicas.

El grupo 2 relleno el memorice sonoro con materiales diferentes al oído, y jugó varias partidas, probando dinámicas y dificultades varias.

El grupo 3 dibujó y escribió sobre las tiras-partituras , luego las perforó y las pasó por las cajitas. Descubriendo que con cada creación pueden escucharse cuatro melodías diferentes. Y platicando sobre las traducciones posibles del lenguaje pictórico al sonoro, o desde el auditivo al de la grafía musical. Ubicamos también la figura del organillero y las similitudes y diferencias tecnológicas. Hicimos hincapié en la semejanza entre el lenguaje de programación computacional (binario) y el de tarjetas perforadas, trazamos una genealogía entre lo análogo hacia lo digital. Uno de los facilitadores lo relacionó con programas de edición de audio como el FL Studio y los dispositivos MIDI.

Receso Almuerzo

Luego del receso nos reunimos a planificar colectivamente la actividad de la tarde con NNJ. Consensuamos en probar el Kit acústico como parte del patio libre, proponiendo microconciertos y escaneos sonoros por toda la sede.

Actividad con NNJ:

Cantidad de participantes: 80 aprox.



Día 2

Comenzamos evaluando la actividad de la tarde anterior, situando fortalezas y debilidades del dispositivo propuesto. Aparece nuevamente como interrogante como sostener la participación dentro de los laboratorios?

Continuamos con los artefactos

Etapas de presentación de todos los componentes:

El comienzo lo dedicamos a explorar todos los elementos de la caja, poniéndolos en acción (lo cual implica en sí mismo un ejercicio posible de ser planteado a NNJ).

Así por ejemplo en el maletín DAR JU GO encontramos los seis juegos allí reunidos, los cuales fueron presentados (historia, procedencia, pertinencia, franja etaria) y jugados por el equipo:

- a-Torre de Hanoi, explicamos las reglas y atravesaron los primeros niveles.
- b- memorice sonoro: lo completaron y jugamos una partida
- c- Fantasma Blitz: jugamos una partida
- d-Mazo: jugamos una partida.
- e- Boggle (sopa de letras): jugamos una partida.



f- Memoricé sobre los Derechos de NNJ:

Propuesta de ejercicio para hacer con NNJ:

1/

Platicar acerca de la declaración universal de los derechos de niñas y niños de 1989 y su carácter constitucional, de ley. Pueden encontrarlos detallados en la pagina 213 del libro " Los Consejos de Niños" de Francesco Tonucci y col. incluido en el maletín FANZINOTECA.

2/

Proponer crear nuevos derechos a modo de actualización, y a cada derecho nuevo proclamado dibujarlo iconográficamente.

3/

Luego pasarlo a las tarjetas de memoria en blanco entregadas en el maletín DAR JU GO y dibujarlo por duplicado para, colectivamente crear un memoricé sobre nuevos derechos de NNJ. Listar en un papel los derechos con sus dibujos y cada vez que algún participante hace match, leer el derecho encontrado.

4/

El juego ahora completado por NNJ pasa a ser parte del maletín.



Activación tecnológica:

Introducción

Conversamos acerca de la escucha como un eje transversal a cualquier práctica grupal y cualquier proceso de aprendizaje. Situamos la importancia de practicar y mejorar nuestra capacidad de escuchar, mediante ejercicios cotidianos. Entendiendo que la escucha es mutante, y puede mejorar con el tiempo si se la entrena.

Explicación práctica del manual de uso de la mezcladora Behringer XENYX, Amplificadores JBL y micrófonos SHURE direccionales.

Mediante una dinámica práctica el equipo de facilitadores y facilitadoras armó el equipamiento de sonido de diferentes formas posibles identificando componentes y pertinencias. Así aprendieron a armarlo para dar un discurso, hacer un concierto, un baile o una sesión de Karaoke.

Pudiendo enchufar entre 1 y 3 micrófonos direccionales.

Asimismo descubrimos las principales funciones de la mezcladora, volumen, ganancia, ecualización (graves, medios y agudos) y paneos.

Conceptualizamos en torno al espacio acústico y los planos, indagando formas de modificarlos. Toda esta ejercitación complementa el manual de instrucciones de los equipos. (https://mediadl.musictribe.com/media/sys_master/hec/h1b/8849447747614.pdf)

Activación tecnológica 2:

Luego hicimos la presentación de la grabadora de sonidos TASCAM y compartimos su funcionamiento. Lo relacionamos con el funcionamiento del oído y lo presentamos como un microscopio de sonidos.

Probamos el dispositivo para multiplicar la salida, así 5 personas a la vez pueden escuchar a través de él.

Luego jugamos con el Kit de investigación sonora eléctrico:

Kit de investigación sonora:

Vimos el funcionamiento del kit con sus partes:

- 2 superficies de amplificación/percusiones
- 1 micrófono piezoeléctrico enrollable
- 1 oscilador (por presión, fotosensible y por grafito)
- 1 sin trabajo
- 1 banderín para dirigir la orquesta

Realizamos dos dinámicas de exploración e improvisación.

Ejercicio 4:

1/ Máquina de loops-bucle

5 participantes

El participante 1 explora brevemente su instrumento en busca de instalar un loop-bucle, una vez que lo encuentra le hace una seña al participante 2, quien repite el procedimiento, se suma el participante 3 y repite la operación. Al ingresar el participante 4 el participante 1 se silencia. Continúa el procedimiento por dos o tres rondas. Se intentará encontrar un final en común.

un quinto participante oficiará de sonidista, ecualizando y mezclando a sus compañeros.

Ejercicio 5:

2/ Máquina de loops-bucle + director de orquesta

Se repite el procedimiento, se aumenta la complejidad sumando un participante (o dos) que oficien como directores mediante señas previamente pautadas. Probamos 5:

1 comenzar: la mano se presenta abierta realizando un movimiento descendente desde el pecho hacia abajo

2 frenar: la mano se presenta abierta y los dedos se cierran velozmente todos juntos

3 subir el volumen: palma de la mano abierta apunta al cielo y realiza un movimiento ascendente.

4 bajar el volumen: idem anterior pero al revés.

5 loopearse-buclearse: al ser tocados en la cabeza los participantes deben continuar repitiendo sus sonidos hasta próximo aviso.

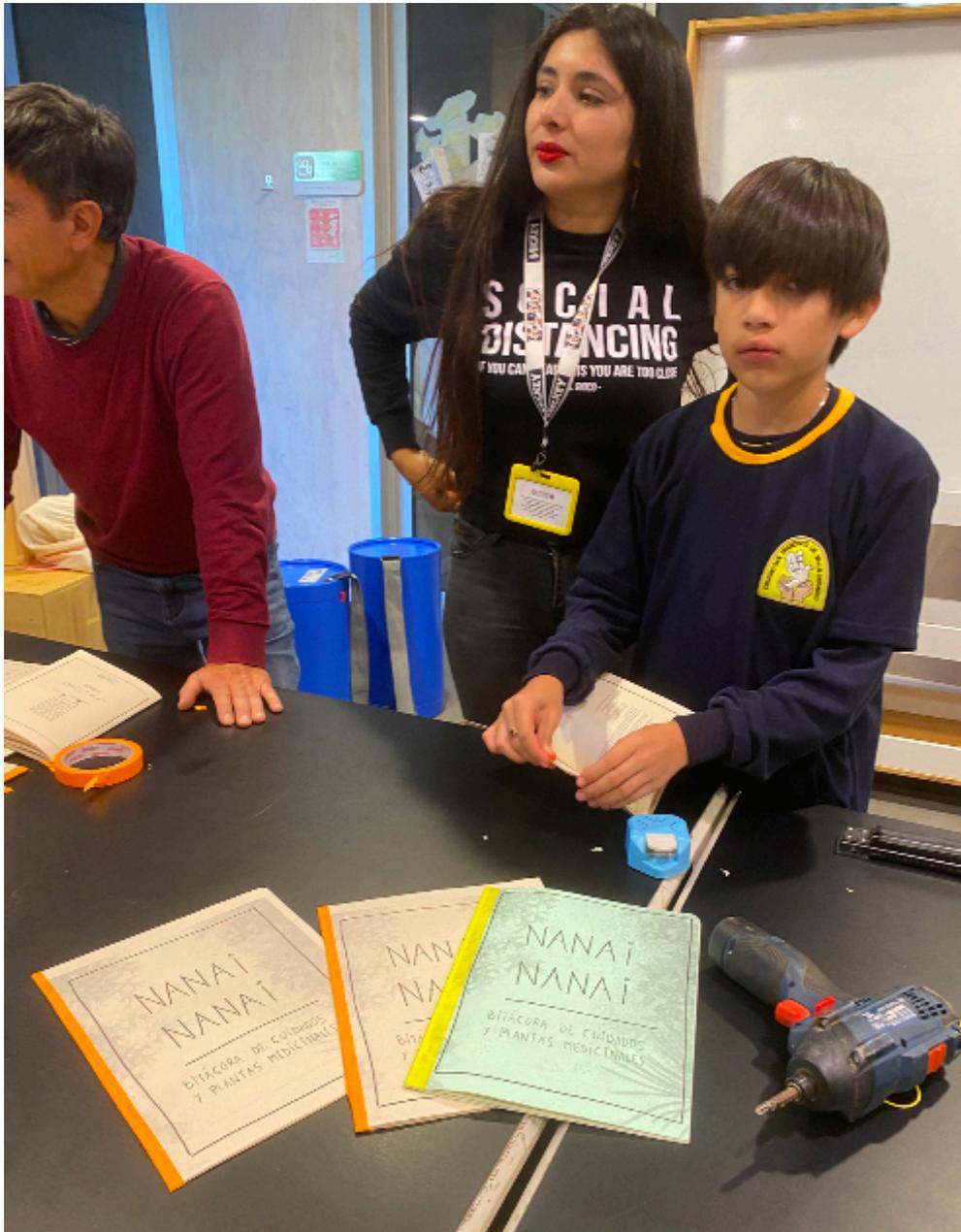
Ejercicio 6:

Oscilador (tacto, fotosensibilidad y conducción del grafito):

Probamos las opciones del oscilador como medio de investigación. Oscilador: circuito electrónico con un chip que genera sonidos. Este circuito está abierto y para cerrarlo debemos incluir alguna resistencia entre sus terminales, según las características de esas resistencias el sonido que emite variará en su altura.

Exploramos la ronda eléctrica, los juegos de manos y las posibilidades de tocar sonidos con plantas. La posibilidad de escuchar dibujos utilizando el grafito de un lápiz blando como

material conductivo y el denominado theremin de luz usando el LDR (célula fotosensible). Tocamos con linternas de bicicletas en un medio oscuro u oscurecido con un mantel negro.



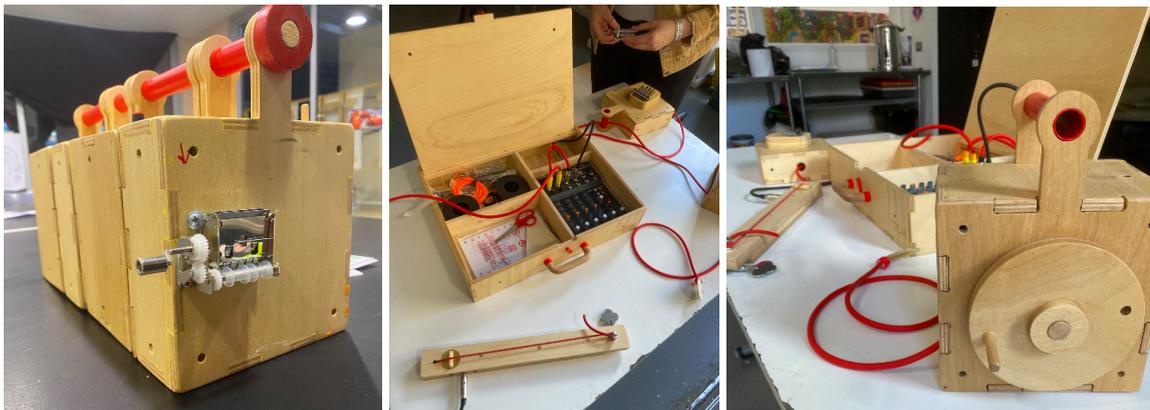
Programación y creación de contenidos:

Realizamos con el equipo de facilitadores una co-creación de la programación de la actividad con NNJ a realizarse el día 2.

Primero conceptualizamos en torno a la creación de actividades, la pertinencia de un hilo conductor durante un tiempo determinado, o el atravesamiento de una temática global que puede desplegarse de modos diferentes según cada área. Situando las problemáticas y desafíos nombrados el encuentro 1. Pensamos colectivamente a la CAJA Nomade como un vehículo para llegar a un fin determinado más que un fin en sí mismo.

Para ello propuse buscar uno o varios ejes que estructuren el encuentro. Después de un rato de debate Sergio propuso que ese eje sea la escucha y de ahí estructurar la actividad. Definimos tres espacios y tres actividades, a modo de postas para ser investigados por NNJ:

Actividad con NNJ:



PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Descubrir la Caja Nomade de Cecrea				
Facilitador/a(s):	Sebastian Rey	Edad a los/as participantes	7-16		
Período de realización:		Región:	LA LIGUA		
Cantidad de sesiones:	2	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (___)	Exp. Creativa(x)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Exploración y experiencias con todos los maletines de la Caja Nomade.					

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

1. Descubrir las posibilidades expresivas de los artefactos
2. Reflexionar sobre la escucha y los procesos colectivos de enseñanza y aprendizaje
3. Indagar y expresar emociones a través de los instrumentos musicales y artefactos sonoros

✓ 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	x	Conexión y síntesis	
Autonomía	x	Buen vivir		Flexibilidad	x	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.)
	Informes del equipo

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.

La CAJA NOMADE desde su creacion contempla los deseos y la curiosidad de NNJ Que ha sido levantada como informacion a partir de escuchas puntuales.	

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

Número de sesión	2	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)
Duración del medio para facilitar ⁴ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:			
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (x) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (x) Irradiación (--) Consejo (--)		

duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades)	Materiales que se requieren para facilitar	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
	<p>Preparar las orejas:</p> <p>Entrada en calor con desplazamientos por el salón, en silencio, mirando a la gente. Con diferentes paradas al grito de STOP! . En la tercera parada les pedí que cierren los ojos y con un dedo señala la fuente sonora número 1 (una maraca) mientras la desplazaba por el salón. Con la ayuda de dos facilitadores sumamos una segunda fuente sonora (llavero) para seguir con otro dedo, sin dejar de seguir la fuente número 1. Por último con un pie les pedí que, sin dejar de seguir las fuentes 1 y 2 , sigan el sonido de mi voz.</p>	Set de instrumentos	
	<p>Escaneos e investigacion sonora:</p> <p>A partir de los TENTACULARES y la CONSOLA DE AIRE presentamos la posibilidad de realizar microconciertos y escaneos por toda la sede. Jugar a decirnos secretos, cantarnos canciones o leernos algun cuento. Luego recorrer todo el edificio buscando</p>	Kit de investigacion sonora acustica	

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.

	sonidos interesantes mediante la frotación de las mangueras contra diferentes superficies.		
	<p>Laboratorio de investigación sonora a partir del kit de investigación sonora. Presentamos los microfones piezoeléctricos como microscopios de sonido, que pueden hacer audible lo inaudible. Instrumentos de traducciones sinestésicas del tacto al sonido. Hacemos pruebas y ejemplos. Luego:</p> <p>Disponemos un cuarteto de instrumentos inventados (el sin trabajo, una cuerda amplificadora y dos superficies amplificadoras) y proponemos una improvisación colectiva con señas. Dejamos que exporen e investiguen cada instrumento haciendo pequeñas piezas. Componemos colectivamente el final</p> <p>Laboratorio NANAI NANAI:</p> <p>Excursión a la huerta a buscar plantas, compartirlas desde el tacto y el olfato, descubrir sus nombres y algunos usos medicinales posibles. Luego pasamos a colocarlos en las prensas para su secado y posterior clasificación en el HERBARIO COMUNITARIO.</p> <p>Laboratorio de FANZINOTECA:</p> <p>Imprimimos encorchetamos y forramos 6 ejemplares de cada fanzine: NANAI NANAI y FANZINE CAJA CECREA NOMADE. Los colocamos en sus respectivos maletines para ser utilizados en futuros laboratorios.</p>	<p>KIT DE INVESTIGACION SONORA ELECTIRCO y amplificador</p> <p>Maletin NANAI NANAI.</p> <p>Maletin FANZINOTECA</p>	
	Laboratorio de osciladores: Presentación del oscilador (circuito electrónico que consiste en un Microchip generador de sonidos) Este circuito se encuentra abierto y para sonar hay que cerrarlo. Dependiendo de qué objeto lo cierre modificará su sonido. Investigamos hacerlo con el contacto de las manos. Los NNJ dijeron que parecía un especie de espiritismo sonoro	Oscilador y amplificador	
	Cierre: Inauguración de la máquina de cabritas, amplificamos la caída de las mismas con el micrófono de contacto. Luego ronda de cierre colectiva donde NNJ contaron cómo fueron sus experiencias y cuáles sus favoritas. Festejo colectivo y colación.	Máquina de cabritas, bowls Microfono piezoeléctrico y amplificador	

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.

✓ **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.