

PLANIFICACIÓN CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Esculturas sonoras				
Facilitador/a(s):	Nicolás Salazar – Sergio Lagos				
Período de realización:	18, 20 y 21 de julio	Región:	Araucanía		
Cantidad de sesiones:	3	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (_x_)	Exp. Creativa (___)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Se invita a NNJ a experimentar con elementos y materiales reciclados, generando artefactos sonoros e instalaciones no convencionales, que nos entreguen posibilidades de sonidos y/o vibraciones sonoras.					

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

1. Indagar en las posibilidades sonoras que nos podrían dar las distintas materialidades y elementos en desuso de nuestro entorno.
2. Experimentar con manipulación de objetos o materiales cotidianos, generando artefactos e instalaciones sonoras no convencionales.
3. Generar investigación en torno a características físicas de objetos y sus eventuales usos sonoros.

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

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

ENFOQUES TRANSVERSALES	
Enfoque de género	x
Enfoque territorial	
Enfoque de bienestar integral	X

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.

✓ 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.)
Se ha referido por parte de NNJ en escuchas creativas, el interés por realizar actividades relacionadas con la música y la utilización de elementos reciclados.	Informes y devolución de escucha creativa.

✓ Planificación³

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:	18 de julio	
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (x) Escucha (x) Co-diseño (x) Experimentación (--) 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.
	Se realizará una muestra de un artefacto sonoro o escultura sonora preparada previamente a modo de ejemplo y gatillante. El énfasis irá en analizar y visibilizar cada elemento de la construcción y su valor cotidiano, así como las posibilidades sonoras, sobre todo por su materialidad, y características físicas, o las eventuales modificaciones o intervenciones (golpear, doblar, cortar, etc) que se pueden ejercer sobre ellos.		<ul style="list-style-type: none"> - Eligen realizar su primera experimentación con distintos elementos, según sus propiedades. - Describen por los medios que elijan, los sonidos emitidos. - Acuerdos en qué hacer con los sonidos compartir experiencias personales sonoras con elementos convencionales y no convencionales. 	
	Se les invita a generar una lluvia de ideas, en torno a distintos materiales del entorno que eventualmente podrían usarse para la construcción de artefactos o esculturas sonoras. Asimismo, pueden ir bosquejando o proyectando formas de unirlos, pegarlos, ensamblarlos, en definitiva cómo se puede ir generando las construcciones, además de generar acuerdos y compromisos respecto de elementos que pudieran ellas/os conseguir, buscar o reciclar de sus entornos.		<ul style="list-style-type: none"> - Se invita a compartir las ideas frente a materialidad, estructuras y sonidos, a través de lluvia de ideas. - Revisión con ejemplos sonoros. - Elijen la frente a la posibilidad de visitar el Parque Isla Cautín, donde existen tres elementos sonoros metálicos de percusión. 	
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

³ Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas. En caso de que la experiencia considere co-diseño, las sesiones posteriores al co-diseño deberían planificarse después, siguiendo el modelo de 2 partes.

⁴ En el caso de una cápsula o vídeo se recomienda que la duración no sea superior a los 10 minutos. En el caso de una interacción por pantallas, entre 45 y 60 minutos.

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

Número de sesión	2	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)	
Duración del medio para facilitar ⁶ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ⁷	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)	
Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación:	20 de julio	
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia () Escucha (x) Co-diseño (x) 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.
	Se realiza una exhibición de material audiovisual, en donde se puedan apreciar artefactos o esculturas sonoras realizados con elementos reciclados, a modo de ejemplo o referencia, respecto de los usos sonoros que pueden tener los objetos y posibilidades de desarrollar sonoridades.		- Se invita a compartir ideas de montaje o la exhibición de las experiencias y las reseñas de cada escultura o artefacto sonoro. - Se invita a compartir ideas para registro audiovisual de la experimentación sonora y puesta en escena.	
	Se experimenta en la construcción de artefactos sonoros a modo de instalaciones o esculturas de sonido, con materiales existentes en Centro Cecrea, así como también elementos u objetos reciclados que hayan traído las/os NNJ. Eventualmente también se puede realizar un terreno (plaza cercana Cecrea), con la finalidad de recolectar elementos o materiales del entorno que ellas/os crean que pueden servir en las construcciones que están realizando.			
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

Número de sesión	3	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (----)	
Duración del medio para facilitar ⁸ :	3	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁹	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)	

⁶ 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.

⁷ 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.

⁸ 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.

⁹ 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.

Plataforma, app o web a utilizar:		Fecha de realización o publicación: 21 de julio		
Fase metodológica (puede ser más de 1):		Invitación a la experiencia (-) Escucha (-) Co-diseño (-) Experimentación (x) Irradiación (x) Consejo (x)		
Duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades)	Materiales que se requieren para facilitar	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas y descripción de actividades/estrategias para recoger esas opiniones e ideas.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
	Se invita a las/os NNJ a desarrollar, profundizar, finalizar la construcción de esculturas sonoras, poniendo atención a detalles, cosas que se podrían agregar, etc.			
	En paralelo con lo anterior o después de finalizar, se genera un espacio para ensayar o probar producción de sonidos con las distintas construcciones, eventualmente generando interacciones o secuencias sonoras entre los distintos artefactos.			
	Se realiza una muestra o exhibición de las construcciones, ya sea a través de sonorización en vivo, o si lo desean realizar grabaciones con los trabajos, experimentando con distintas grabaciones, aplicación de efectos o registros en audio y/o video.			
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				