

## PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

### ✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Laboratorio DJ CECREA				
	Pablo Quezada		Edad a los/as participantes		
Período de realización:		Región:	Valparaíso		
Cantidad de sesiones:	1	Tipo de experiencia <sup>1</sup> (marcar X)	Lab. Creativo (x)	Exp. Creativa(x)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Laboratorio donde se introducen las prácticas básicas del oficio del DJ, entendiéndolo como una expresión musical, artística y social de la personalidad del ejecutante.					

### ✓ Objetivos :

1. Aprender las técnicas básicas principales del oficio DJ
2. Crear una lista de canciones que refleje la personalidad de cada participante a través de su personaje DJ.
3. Generar instancias de irradiación donde los participantes puedan interactuar con la comunidad Cecrea

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

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

### ✓ Planificación<sup>2</sup> (si la experiencia será presencial, no es necesario completar los elementos relativos a la virtualidad)

<sup>1</sup> Una experiencia Cecrea se define a partir de sus 5 características: desbloqueo creativo, trabajo colaborativo, horizontalidad, convergencia sociocultural y convergencia disciplinaria. Un laboratorio creativo se define como un proceso creativo de aprendizaje, por lo tanto requiere de varias acciones consistentes entre sí y posee una metodología definida para el Programa; en el caso de laboratorios virtuales esta metodología podría prescindir de alguno de sus elementos (escucha/co-diseño/experimentación/irradiación/consejo). Una experiencia Creativa, en cambio, es una acción en sí misma que busca desarrollar alguna habilidad creativa y/o ciudadana.

<sup>2</sup> 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.

Número de sesión	2	Medio para facilitar la sesión:	
Duración del medio para facilitar <sup>3</sup> :	1h30m	Dedicación del NNJ (aprox.) <sup>4</sup>	
Plataforma, app o web a utilizar:	-	Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:	Situación a los estudiantes en temáticas de DDHH a través de diálogo y juego.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (--) Irradiación (--) Consejo (--)		

duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades)	Materiales que se requieren para facilitar	
	<p><b>Desbloqueo práctico:</b>  Con el objetivo de que los participantes entren en calor, en confianza y que sientan de inmediato la sensación del Disc Jockey, el espacio ya está sonando y están sobre 2 mesas case dispuestas los 2 aparatos controladores de Dj, cada uno con un computador. Hacemos una fila tras de 1 de las estaciones de Dj y explicamos rápidamente uno de las técnicas primordiales de esta disciplina el "Beat matching", es decir, los Dj cargan una canción en el plato que no está siendo utilizado en ese momento, se calza la velocidad de la canción en preparación con la que ya está sonando, se ejecuta en silencio la canción siguiente y lentamente se va bajando el volumen de la que está sonando mientras la siguiente va subiendo de volumen, creándose el efecto de "mezclar" 2 canciones sin que haya salto de velocidad y de forma fluida para el oyente. Cada participante pone una canción por turno realizando varios turnos hasta que todos sientan que entienden el proceso.</p> <p><b>Bienvenida e Introducción (15 minutos)</b>  - Presentación: Breve conversación sobre qué entendemos sobre que es un DJ y cual es el propósito de participar para cada uno. Vemos videos de los Dj más reconocidos o vigentes del momento en Chile. Nos preguntamos ¿Qué hace un DJ?, ¿Conocemos algunos DJ? , ¿Qué sabemos de los orígenes de los DJ?</p> <p><b>Conociendo el Equipo DJ (30 minutos)</b>  Presentación de los Componentes:Facilitador Muestra y explica la función de la consola DJ, auriculares, altavoces y el software Virtual DJ, mientras los niños exploran el equipo mientras explicas sus partes principales.  Breve juego tipo "Simón dice", "DJ DICE" con el equipo, donde deben seguir instrucciones específicas (ej. "DJ dice, toca el crossfader").</p>		

<sup>3</sup> 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.

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

	<p><b>Fundamentos del DJing (30 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conceptos Básicos: Explicación de el tiempo, ritmo y beatmatching de manera sencilla y visual, utilizando cartulinas , plumón y pizarra, esta explicación es fundamental para el desarrollo posterior del laboratorio.</li> </ul> <p>Utilizamos una pizarra o pantalla para mostrar cómo contar los beats. Los niños golpean palmas siguiendo el ritmo de diferentes canciones.</p> <p>Resto de la sesión volvemos a hacer una fila tras de uno de los equipos cambiando de canción en canción practicando el beat matching (calzar velocidad) y crossfading (mezclar de una canción a otra de manera progresiva sin que “Se note”)</p>		
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):			

Número de sesión	2	Medio para facilitar la sesión:	
Duración del medio para facilitar <sup>5</sup> :	1h30m	Dedicación del NNJ (aprox.) <sup>6</sup>	
Plataforma, app o web a utilizar:	-		Fecha de realización o publicación:
Propósito de la sesión:	Situar a los estudiantes en temáticas de DDHH a través de diálogo y juego.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (--) Irradiación (--) Consejo (--)		

duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades)	Materiales que se requieren para facilitar	
	<p>Escucha y co-diseño Conversamos ¿Que diferencia a un Dj de otro?, vemos nuevamente algunos breves ejemplos de youtube. Conversamos si existen deseos de recopilar música de un mismo estilo o concepto, o de forma libre según sus canciones favoritas.</p> <p><b>Exploració Selección de Música (20 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Creación de una Lista de Reproducción: Cada niño busca 5 a 10 canciones de sus favoritas las que se descargan de internet y se integran al software.</li> </ul> <p>Cada participante debe crear su lista de canciones, calcular la “velocidad de la canción” el cual se llama BPM, luego deben ordenar sus canciones según el BPM y preparar una presentación de su repertorio para la siguiente sesión.</p>		

<sup>5</sup> 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.

<sup>6</sup> En horas pedagógicas (45 min). El tiempo de dedicación corresponde a la suma del tiempo dedicado para ver o participar del medio de facilitación + la actividad personal.

Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):			

Número de sesión	<b>3</b>	Medio para facilitar la sesión:	
Duración del medio para facilitar <sup>7</sup> :	1h30m	Dedicación del NNJ (aprox.) <sup>8</sup>	
Plataforma, app o web a utilizar:	-	Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:	Situación a los estudiantes en temáticas de DDHH a través de diálogo y juego.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (--) Irradiación (--) Consejo (--)		

duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades)	Materiales que se requieren para facilitar
	<p>Nos preparamos para nuestra presentación de repertorio, previo a esto cada participante busca un nombre de DJ, revisamos ejemplos y creamos una especie de “bautizo” donde se nombre a cada DJ, con algún sonido característico, este sonido se puede utilizar al comienzo de las presentaciones. Paralelo a la práctica de la presentación se introducen nuevos conceptos y técnicas como drop mixing y Scratching. El resto de la sesión practicamos las transiciones y detalles de la presentación.</p>	

Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):		
--	--	--

<sup>7</sup> 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.

<sup>8</sup> En horas pedagógicas (45 min). El tiempo de dedicación corresponde a la suma del tiempo dedicado para ver o participar del medio de facilitación + la actividad personal.

Número de sesión	4	Medio para facilitar la sesión:	
Duración del medio para facilitar <sup>9</sup> :	1h30m	Dedicación del NNJ (aprox.) <sup>10</sup>	
Plataforma, app o web a utilizar:	-	Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:	Situación a los estudiantes en temáticas de DDHH a través de diálogo y juego.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (-- Escucha (-- Co-dieño (-- Experimentación (-- Irradiación (-- Consejo (--)		

duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades)	Materiales que se requieren para facilitar	
	<p>Irradiación: Nos instalamos en el patio del Cecrea con el sistema de sonido y equipos DJ y accesorios técnicos o de ornamento para nuestro set up.  Los facilitadores a modo de animadores presentan uno a uno a los DJ que van reproduciendo su repertorio. Cada Dj cuenta con la ayuda de los demás participantes en lo técnico.  Aplausos y Feedback: Todos dan aplausos y comentarios positivos para cada presentación.</p> <p>Materiales Necesarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Consola DJ o controladores DJ</li> <li>- Auriculares</li> <li>- Altavoces</li> <li>- Laptop o tablet con software DJ instalado (ej. Virtual DJ, Serato DJ Intro)</li> <li>- Selección de canciones adecuadas para niños</li> <li>- Discos de cartón y lápices para actividad de scratching</li> </ul>		
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):			

<sup>9</sup> 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.

<sup>10</sup> En horas pedagógicas (45 min). El tiempo de dedicación corresponde a la suma del tiempo dedicado para ver o participar del medio de facilitación + la actividad personal.

