

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	PERCU CANCIÓN				
Facilitador/a(s):	PABLO Y ANIBAL	Edad a los/as participantes	6 A 17 AÑOS		
Período de realización:	Junio	Región:	VALPARAÍSO		
Cantidad de sesiones:	5	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (_X_)	Exp. Creativa(x)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
RECONOCER EL PROPIO CUERPO COMO INSTRUMENTO DE ELABORACIÓN MUSICAL PRIMARIO, UTILIZANDO LAS POSIBILIDADES DE MOVIMIENTO DEL CUERPO Y EL DESARROLLO DE SUS HABILIDADES Y DESTREZAS PODER CREAR RITMOS A TRAVÉS DE LA PERCUSIÓN.					

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

1. DESARROLLAR HABILIDADES Y DESTREZAS NEUROMOTORAS COMO LA PERCEPCIÓN ESPACIAL Y LA COORDINACIÓN.
2. RECONOCER LOS PRINCIPALES COMPONENTES DE LA MÚSICA COMO EL TIEMPO, EL RITMO
3. CREAR SECUENCIAS MUSICALES BÁSICAS, INDIVIDUALES Y COLECTIVAS A TRAVÉS DE LA UTILIZACIÓN DEL CUERPO E INSTRUMENTOS DE PERCUSIÓN.

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

✓ Vinculación con los procesos participativos:

Información de los procesos participativos que avala la implementación de esta experiencia	Fuente en la consta esa información (Informe, bitácora, etc.)
Aborda el juego y la creación musical, cuyas temáticas fueron planteadas en la escucha de octubre 2023.	

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:	
Duración del medio para facilitar ⁴ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	
Plataforma, app o web a utilizar:	-	Fecha de realización o publicación:	08/05/2024
Propósito de la sesión:	Realización completa de la experiencia.		
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	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas y descripción de actividades/estrategias para recoger esas opiniones e ideas.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
30'	<p>Desbloqueo:</p> <p>DESAFÍO COLECTIVO DE SINCRONÍA</p> <p>Iniciamos con una ronda donde un integrante a través de la percusión con sus manos en el suelo, propone un ritmo el cual debe ser replicado en cadena, sumándose de a uno hasta que el círculo completo se encuentre realizando el mismo ritmo de forma sincronizada.</p> <p>Luego de completar el primer ritmo, alguien del grupo participante cambia de ritmo y el grupo lo repite en secuencia igual que el anterior.</p> <p>Se realiza lo mismo una tercera vez con un ritmo diferente.</p> <p>Finalmente se realiza una secuencia en cadena del primer ritmo, el segundo se percusiones de forma conjunta y el tercero se realiza en progresión en cadena como el primero.</p> <p>SE LES SEÑALA A LOS PARTICIPANTES QUE ES UN DESAFÍO PARA ESTIMULAR LA ATENCIÓN Y EL COMPROMISO CON EL EQUIPO, COMO ELEMENTOS PRELIMINARES PARA PODER CONSTRUIR UNA CANCIÓN.</p>			-
	<p>Actividad</p> <p>SELECCIONAR UNA CANCIÓN</p>			-

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.

45'	De forma individual cada participante elige una canción (o un fragmento de ella), la cual deberá ser interpretada por cada uno a través de la percusión y los ritmos que cada participante pueda identificar y/o proponer para dicha pieza musical.			
60'	Actividad 2 ⁶ En equipo se selecciona una pieza musical que represente algún valor que el equipo le gustaría proponer como importante para el bienestar individual o grupal de niñas y niños que participan en el CECREA. Se escucha la canción por todos los integrantes.s			-
45'	Invitación a irradiar <u>lo desarrollado en la sesión:</u>			-
20'	Consejo o Cierre:	-		-
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 ⁷ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ⁸	
Plataforma, app o web a utilizar:	-	Fecha de realización o publicación:	15/05/2024
Propósito de la sesión:	Realización completa de la experiencia.		
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	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.
15'	Desbloqueo: DESAFÍO VARAS DEL TIEMPO Se realiza un juego donde un para de varas largas van pasando por el suelo, contando 8, 4 2 y 1 tiempo de acuerdo al pulso de una canción de fondo, las cuales deben ser saltadas por los participantes. Con esto se ejercita coordinación motora, contar tiempos musicales y sentido del ritmo desde la corporalidad.			-

⁶ Se pueden agregar más actividades.

⁷ 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.

⁸ 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.

30'	Actividad 1 Sincronía colectiva: Volvemos a jugar a crear patrones rítmicos individualmente, los cuales se van replicando en conjunto para crear un gran patrón, todo esto a modo de juego de memoria, incentivando la escucha colectiva, el mantener pulso y flujo musical ininterrumpido. Se hace hincapié esta vez en comenzar desde el silencio, y buscar un sentido de acentos y finalización de la obra colectiva.			-
30'	Actividad 2 ⁹ Palabras sobre tambores: Incluimos palabras calzando silaba a silaba sobre los patrones recién creados, para ser percutidos y "rapeados" es decir texto sin melodía. Practicamos y grabamos de manera simple la "pasada". Se escucha la canción por todos los integrantes			-
				-
10	Consejo o Cierre: Nos reunimos en círculo para pasarnos el "Micrófono de los deseos" donde expresamos que esperamos de las siguientes sesiones. En general las opiniones van en camino de continuar en la creación de una canción.	-		-
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:	
Duración del medio para facilitar ¹⁰ :		Dedicación del NNJ (aprox.) ¹¹	
Plataforma, app o web a utilizar:	-	Fecha de realización o publicación:	22/05/2024
Propósito de la sesión:	Realización completa de la experiencia.		
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	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas y descripción de actividades/estrategias para recoger esas opiniones e ideas.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
30'	Desbloqueo: Juego rítmico de percusión corporal, ritmo "hip hop" utilizando palmas y pies.			-
45'	ACTIVIDAD PERCUTIENDO UNA CANCIÓN: Elegimos canciones desde youtube según el interés y gusto de los participantes y reconocemos los tiempos 1 y 3, llamándoles los tiempos "1" y "2" asociándolos los conceptos de bombo y caja a estos tiempos.			-

⁹ Se pueden agregar más actividades.

¹⁰ 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.

¹¹ 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>Actividad Elecciones de Estilo, Ritmo y Temática.</p> <p>De la lista de canciones ejecutadas en la actividad anterior, agregamos una columna “Estilo” identificándolo (Rock, reggaeton, tropical, etc...), otra columna “Temática” tratando de definirla en un concepto lo más simple posible (ej: Amor, Desamor, Fiesta, Raíces, Añoranzas, etc..)</p> <p>Luego hacemos una fila delante de la columna “Estilo” realizando una votación en la pizarra, así mismo con “Temática” de donde desprendemos ambos conceptos que nos darán las directrices principales de nuestra canción, en este caso fue “Pop/Amurrado”</p>			
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

Número de sesión	4	Medio para facilitar la sesión:		
Duración del medio para facilitar ¹² :		Dedicación del NNJ (aprox.) ¹³		
Plataforma, app o web a utilizar:	-		Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:	Realización completa de la experiencia.			
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	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas y descripción de actividades/estrategias para recoger esas opiniones e ideas.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
30'	<p>Desbloqueo:</p> <p>Juego rítmico de percusión corporal, ritmo “hip hop” utilizando palmas y pies.</p>			-
45'	<p>ACTIVIDAD Creando la letra de nuestra canción”.</p> <p>Tomando como referencia alguna de las canciones del estilo elegido, creamos un patrón rítmico similar utilizando software de secuenciación ejecutado a través de teclado controlador MIDI.</p> <p>Luego vamos creando la letra con estructura octosílabo de 4 versos, con 2 estrofas y un estribillo.</p> <p>Para facilitar esto, primero creamos rápidamente un “Pozo de palabras”, un círculo en un segmento de la pizarra, con palabras “sueltas” relacionadas con la temática elegida.</p> <p>A través de una especie de “lluvia de ideas” los participantes van “lanzando-2 frases que podrían encajar, buscando rimas asonantes y disonantes, seguidas o alternadas,</p>			-

¹² 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.

¹³ 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 cada cierto tiempo la probamos con la base rítmica para improvisar sobre ella y calzar agregando o eliminando sílabas a conveniencia y gusto general. La idea es hacerlo de manera lúdica, distendida, sin temor a proponer frases que no queden en la versión final, para que no teman proponer ideas que estén más allá de los márgenes de lo que “debiera ser” y así buscar expresar lo más posible la personalidad de los participantes.			
	Consejo: Leemos la canción y nuevamente hacemos ronda del “micrófono de los deseos”			
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

Número de sesión	5	Medio para facilitar la sesión:	
Duración del medio para facilitar¹⁴:		Dedicación del NNJ (aprox.)¹⁵	
Plataforma, app o web a utilizar:	-	Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:	Grabación		
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	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas y descripción de actividades/estrategias para recoger esas opiniones e ideas.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
30'	Desbloqueo: Nos preguntamos cómo estamos hoy, como nos sentimos pero usando el micrófono y grabando estos saludos, para así tener una primera experiencia en escuchar nuestras voces registradas.			-
45'	ACTIVIDAD Grabación: Dependiendo de muchos factores particulares de los participantes, el facilitador va proponiendo la creación de arreglos simples percutidos. Estos pueden ser ejecutados con palmas, tambores, objetos, voces, etc. También se pueden incluir secciones de guitarra, piano u otros instrumentos que algún participante pueda ejecutar, tomándolo como un aporte a la canción ya que no es el foco del laboratorio la ejecución de instrumentos melódicos sino que principalmente la rítmica de las palabras sobre el estilo elegido.			-
	Esta actividad puede eventualmente tomar más de 1 sesión en función de los participantes o programación Cecrea. Posteriormente el facilitador mezclará las grabaciones para darle limpieza y forma según los intereses planteados por los participantes.			
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

¹⁴ 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.

¹⁵ 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.

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.

- 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.