

## PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

### ✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Músicos intergalácticos				
Facilitador/a(s):	Sergio Lagos – Francisca Millapel	Edad a los/as participantes	7 a 11 años		
Período de realización:	Junio 2024	Región:	Araucanía		
Cantidad de sesiones:	3	Tipo de experiencia <sup>1</sup> (marcar X)	Lab. Creativo ( _x_ )	Exp. Creativa(-)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Laboratorio para niños de 7 a 11 años. Se invita a experimentar en la creación de sonidos, música o piezas sonoras por medio de equipamiento de "caja nómada" en especial artefactos que permiten generar sonidos por medio de luces, además de otros componentes. La invitación es a experimentar e imaginar la música de otros mundos ficticios, y representar a los seres que ellos imaginan como autores o emisores de esa música, junto con el entorno físico de esos otros planetas, ya sea ciudades, personajes, lugares que puedan imaginar a partir de los sonidos de la experimentación. Se plantea convergencia con artes visuales, ya que se pretende ampliar las posibilidades de expresión, y también vincular imágenes con propuestas musicales, cuestión que se practica a nivel de cultura popular.					

### ✓ Objetivos (1 objetivo de creatividad, 1 objetivos de ciudadanía<sup>2</sup>, 1 objetivo vinculado a las áreas del laboratorio):

1. Experimentar en la creación de sonidos, piezas sonoras o música imaginaria de otros planetas, por medio de artefactos sonoros de "caja nómada".
2. Imaginar y representar seres, planetas, lugares y entornos interplanetarios, a partir de los sonidos o piezas sonoras de la experimentación.
3. Participar de una experiencia sensorial, lumínica y sonora, propiciando la experimentación sensorial y la imaginación en un espacio de creación colaborativo y de respeto entre pares, propiciando también habilidades sociales, vínculo entre pares y el bienestar integral.

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

CAPACIDADES CIUDADANAS				CAPACIDADES CREATIVAS			
Democracia y participación		Diversidad y multicultural.		Observación	x	Originalidad	x
Colaboración y confianza	x	Derechos y compromiso	x	Identificación de problemas	x	Conexión y síntesis	x
Autonomía	x	Buen vivir	x	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.)
Se mencionó la idea de imaginar música de seres extraterrestres en experiencia "escucha caja nómada"	Bitácoras experiencia caja nómada.

<sup>1</sup> Una **experiencia Cecrea** es un elemento de la programación que cumpla con: desbloqueo creativo, trabajo colaborativo, horizontalidad, convergencia sociocultural y disciplinaria. Un **laboratorio creativo** se define como un proceso creativo de aprendizaje que considera varias acciones consistentes entre sí y se implementa en base a la metodología: escucha/co-diseño/experimentación/irradiación/consejo. Una **experiencia Creativa**, en cambio, es una acción en sí misma que busca desarrollar alguna habilidad creativa y/o ciudadana.

<sup>2</sup> Eventualmente el objetivo de Creatividad y ciudadanía podría ser uno solo.

Enfoque de género	
Enfoque territorial	
Enfoque de bienestar integral	x

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

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

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

Número de sesión	1	Lugar donde se desarrollará	Cecrea Temuco
Duración de la sesión	150 min.	Fecha de realización	Junio 2024
Propósito de la sesión:	Activar el imaginario cultural en torno a los alienígenas y los planetas o cuerpos celestes y la mirada al cosmos.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (-x-) Escucha (-x-) Co-dieño (-x-) Experimentación (x) Irradiación (x) Consejo (x)		

duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades)	Materiales que se requieren para facilitar	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas y descripción de actividades/estrategias para recoger esas opiniones e ideas.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
20 min.	Se invita a una pequeña presentación en donde, quienes deseen mencionen su nombre o pseudónimo y algún planeta, cuerpo celeste, personaje alienígena que conozcan o les llame la atención. La idea es tratar de generar conversación en torno al tema de lo extraterrestre. Posterior a esta introducción, se comparte una breve contextualización del laboratorio, su temática y el objetivo propuesto para este, para luego construir los acuerdos de convivencia, de acuerdo a lo que NNJ considera importante al momento de ejecutar las sesiones de este laboratorio.		Voluntariedad y libertad en la participación.	
50 min.	Se les plantea un desafío consistente en imaginar y representar mediante dibujos, u otro lenguaje a elección, un planeta imaginario habitado por seres inteligentes, considerando características físicas, clima, organización de la civilización que la habita, geografía, cuerpos celestes que lo rodean, ciclos, seres inteligentes, fauna, etc. para finalmente empezar a conjeturar en torno a características sonoras de seres y lugares. Se pueden utilizar preguntas como: ¿Qué tipo de música podrían hacer éstos seres? ¿Qué tipo de instrumentos musicales usarían? ¿Cómo son sus voces? ¿Cómo cantarían? ¿Qué instrumentos musicales usarían?	Artículos de librería.	Libertad de expresión en la experimentación. Artículos de librería. Equipamiento de sonido y grabación.	

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

60 min.	Imitación de voces. Se muestran imágenes de seres alienígenas de cine, literatura, series o animación, y se les invita a experimentar en cómo creen que son sus voces, como cantarían o hablarían. Se plantea el desafío de realizar declamaciones quizás grabadas, imaginando idiomas, voces, acentos, timbres de voz, formas de cantar o generar patrones musicales con la voz.	Equipamiento de sonido y grabación.	Imágenes de personajes. Equipamiento de sonido y grabación.	
20 min.	Se realiza una retroalimentación en círculo, en donde podamos recoger opiniones, percepciones, ideas nuevas, tanto respecto de la sesión como proyección de las siguientes. Se debe enfatizar el propósito de convergencia entre experimentación sonora y visual en complementariedad.		Voluntariedad y libertad en la participación.	

Número de sesión	2	Lugar donde se desarrollará	Cecrea Temuco
Duración de la sesión	150 min.	Fecha de realización	Junio 2024
Propósito de la sesión:	Desarrollar experimentación musical, utilizando distintos equipos de sonido e instrumentos musicales, inspirándose en personajes de la cultura popular relacionados a lo extraterrestre.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (-x) Co-diseño (-x) Experimentación (x) Irradiación (x) Consejo (x)		

duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades)	Materiales que se requieren para facilitar	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas y descripción de actividades/estrategias para recoger esas opiniones e ideas.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
15 min.	Para iniciar, junto con una recapitulación de la sesión anterior, se hace un pequeño encuadre de los momentos que se proponen para la sesión de hoy resolviendo dudas que surjan y analizando qué ideas se pueden incluir o hacer converger.		Voluntariedad en la participación.	
60 min.	Se plantea el desafío de imaginar y experimentar en la representación de seres aliens famosos, rock stars, estrellas del pop u otro estilo musical (quizás hasta imaginario) mediante experimentación visual, sonora o escénica según afinidades. Se da la posibilidad de experimentar en diferentes lenguajes, ya sea dibujo, modelación con masas o plasticinas, caracterización de personajes (vestuario, maquillajes, etc), grabaciones de sonidos (experimentación musical), relatos escritos, etc. Se podrían dar ejemplos de la cultura popular Mim mei, Diva de Quinto Elemento, Denver el Dinosaurio, Gorilaz, Daft Pank, Ziggi Stardust. Cada NNJ escoge una de las dos opciones para la representación de sus personajes, ya sea visual (pintura o modelado) o escénica (maquillaje o máscara, libreto)	Artículos de librería, vestuarios, maquillaje. Equipamiento de sonido y grabación. Data.	Libertad creativa en la experimentación. Libertad de escoger distintos lenguajes.	

60 min.	Se invita a experimentación musical, definiendo como inspiración general los personajes que se trabajaron en la actividad anterior, así como también las actividades de las sesiones anteriores. Cada NNJ experimenta con instrumentos, objetos o artefactos, para el diseño de los distintos sonidos que acompañarán a sus representaciones.	Equipamiento de sonido y grabación. Instrumentos musicales.	Libertad creativa. Posibilidad de armar equipos o trabajar individualmente.	
15 min.	Se invita una retroalimentación, en donde se puedan visualizar inquietudes, ideas emergentes, debilidades y fortalezas del proceso de laboratorio, de modo de proyectar la sesión final.		Voluntariedad en la participación.	

Número de sesión	3	Lugar donde se desarrollará	Cecrea Temuco
Duración de la sesión	150 min.	Fecha de realización	Junio 2024
Propósito de la sesión:	Capitalizar y concretar creaciones desarrolladas en las experimentaciones anteriores, irradiar muestras del proceso.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (--) Escucha (-x) Co-diseño (-x) Experimentación (x) Irradiación (x) Consejo (x)		

duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades)	Materiales que se requieren para facilitar	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas y descripción de actividades/estrategias para recoger esas opiniones e ideas.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
15 min.	Se inicia con una recapitulación, en donde junto con refrescar lo realizado en las sesiones anteriores, se analice el proceso en función de la evolución de la experimentación y la definición de creaciones en la sesión de hoy.		Voluntariedad en la participación.	
60 min.	Se invita a generar experimentación sonora, inspirada tanto en los mundos o planetas representados anteriormente, como en las personalidades y estrellas de la música intergaláctica que imaginaron y representaron también en sesión anterior. Utilizaremos nuestras voces, instrumentos musicales convencionales y artefactos sonoros con sensores lumínicos de caja nómada. Idealmente se pueden generar grabaciones de piezas musicales inspiradas en los seres de otros mundos y su hábitat.	Instrumentos musicales, caja nómada, objetos, linternas, celulares.	Libertad creativa. Libertad de armar equipos o trabajar individual.	
60 min.	Se invita a generar una propuesta musical similar a un single, a través de la definición de alguna pieza musical, quizás alguna que haya sido parte de las experimentaciones de las sesiones anteriores o generada en la presente sesión, o hasta improvisada. Idealmente se podría acompañar cada propuesta con una "portada" o "Carátula", con el	Instrumentos musicales, caja nómada, objetos, linternas, celulares.	Libertad creativa. Libertad de armar equipos o trabajar individual. Posibilidad de modificar, replantear, re pensar en la experimentación.	

	nombre de la composición, el artista o exponente intergaláctico y un diseño visual, en el formato de las portadas de álbumes o sencillos.	Amplificación, equipamiento para grabar audio.		
20 min.	Se realiza una irradiación de las portadas que hayan podido terminar, simultáneamente una escucha de composiciones grabadas o interpretación en vivo. Para finalizar se realiza un círculo en donde recojamos impresiones y nuevas ideas de temáticas o técnicas para nuevos laboratorios.	Lugar a definir, puede ser una pared, espejo, superficie de las dependencias.	Voluntariedad. Posibilidad de irradiar mediante distintos formatos.	

#### 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.