

PLANIFICACIÓN CECREA

✓ **Identificación de la experiencia:**

Nombre de la experiencia:	Fauna Sonora				
Facilitador/a(s):	Sergio Lagos – Fernanda Inaipil, Nicolas Salazar				
Período de realización:	Enero 2024	Región:	La 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)					
El Laboratorio se desarrolla a partir de las posibilidades de imitación o vocalización de distintos representantes de la Fauna en el planeta. Visibilizar, las especies importantes para los NNJ como aquellas que son consideradas con un grado de importancia ambiental o ecosistémica.					

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

1.	Descubrir las posibilidades de vocalización o reproducción de la Fauna, a través del cuerpo
2.	Visibilizar la importancia de la fauna en la convivencia con el entorno
3.	Propender el diálogo e imaginación en la resolución de actividades grupales.

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

CAPACIDADES CIUDADANAS				CAPACIDADES CREATIVAS			
Democracia y participación	X	Diversidad y multiculturalidad	X	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.)
El laboratorio se realiza en base a la escucha permanente de NNJ, en donde señalan la pintura como interés.	Bitácoras. Particularmente, imitación de la Fauna con el cuerpo (visibilizar y bienestar)

✓ **Planificación³**

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 de finida 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.

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.

Número de sesión	1	Medio para facilitar la sesión:	Interacción presencial
Duración del medio para facilitar ⁴ :	90 min	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	90 min
Plataforma, app o web a utilizar:	-		Fecha de realización o publicación:
Propósito de la sesión:	Acercarse al concepto de autopercepción, conocer a nivel general la fauna del territorio explorando sonidos.		
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.
10 min	<p>Saludo y Bienvenida al espacio CECREA y al laboratorio a partir de una dinámica de atención y sonora: Se realizan acuerdos de convivencia, invitando a proponer algunos.</p> <p>Posterior a esto preguntamos ¿Qué te llamó la atención de esta experiencia? A partir de sus respuestas desarrollamos de qué se tratará este, de manera que preguntamos ¿Cuáles son sus expectativas de esta experiencia?</p> <p>A continuación, se cuenta de qué va a tratar la experiencia y se invita a los participantes. Se podría incorporar una actividad de presentación, en donde cada participante diga su nombre o pseudónimo y un sonido de algún animal de su afinidad.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Comparten saludo inicial y sus impresiones iniciales - 	
30 min	<p>Actividad principal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se invita a NNJ a realizar una escucha consciente, incorporando el ejercicio de conjeturar y reconocer a qué animal corresponde cada sonido. - Se debe propiciar la exploración de sonidos por medio de la imitación de sonidos. - Posibilidad de representar las especies animales por medio de dibujo o colores a partir de la escucha. - Posibilidad de realizar grabaciones de sonidos. 	<p>Papelería Lápices, sistema de grabación y amplificación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Discusión de posibilidades de registro sonoro y corporal - Lluvia de animales que vocalizan (ejemplos: aves, reptiles, simios, cetáceos, etc) - Posibilidad de armar y discutir historias frente a la Fauna Sonora - 	
10 min	<p>Preguntamos ¿Qué les pareció la sesión? ¿Existe alguna idea que deseen desarrollar en la siguiente sesión?</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Relatar su proceso creativo. - Expresar aprendizajes - Las actividades son comunicativas, y se realizan de forma expositiva. 	
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

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:	Interacción presencial
Duración del medio para facilitar ⁶ :	90 min	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁷	90 min
Plataforma, app o web a utilizar:	-	Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:	Generar experimentación sonora en torno a la fauna de los territorios.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (-) Escucha (X) Co-diseño (X) Experimentación (X) Irradiación (X) 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 min.	-Bienvenida, recapitulación de la sesión pasada, mención de los momentos y tiempos de la presente sesión, actividad lúdica con movimiento.		-	
45 min.	Se invita a las/os NNJ a una experimentación en donde puedan generar historias o relatos a partir de los sonidos que se pueden realizar, personificando animales mediante voces en off acompañando los sonidos. Se puede realizar en primera instancia un guión, escaleta, escrita o con imágenes, para luego interpretar los relatos a través de la imitación de sonidos de los distintos personajes. Existirá posibilidad de armar historias para realizar relatos en vivo, o bien grabar los componentes de la historia, para editar audio cuentos. También se da la posibilidad de realizar representaciones visuales a partir de los sonidos o de las imitaciones sonoras durante la experimentación.	Papelería Lápices, sistema de grabación y amplificación, disfraces, vestuario, maquillajes.	<ul style="list-style-type: none"> - Libertad de experimentación. - Deciden la estética y lenguaje de su representación. - Se representan animales a elección libre, pudiendo ser reales o mitológicos. 	
15 min.	Preguntamos ¿Qué les pareció la sesión? ¿Existe alguna idea que deseen desarrollar en la siguiente sesión?		-	
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación (Completar solo si la experiencia es virtual):				

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.

Número de sesión	3	Medio para facilitar la sesión:	Interacción presencial
Duración del medio para facilitar ⁸ :	90 min	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁹	90 min
Plataforma, app o web a utilizar:	-	Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:	Generar experimentación a través de representación corporal y/o teatral de animales a partir de los sonidos.		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia (-) Escucha (-) 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.	Luego de una bienvenida, se recapitula la sesión anterior, se comenta los momentos que tendrá la presente sesión y se recogen inquietudes, sugerencias o nuevas ideas.			
60 min.	Se invita a NNJ a experimentar a partir de sonidos de animales imaginando representaciones en movimiento, corporalidad y caracterización, imaginando el comportamiento de animales. Pueden generar caracterización con vestuario, maquillajes, formas de moverse, desplazarse y por supuesto, los sonidos, lo cual se puede documentar a través de fotografía y videos. Se continúa también ofreciendo posibilidad de realizar imitaciones sonoras, de realizar grabaciones y asimismo generar expresiones en conjunto entre pares.	Papelería Lápices, sistema de grabación y amplificación, disfraces, vestuario, maquillajes.	<ul style="list-style-type: none"> - Libertad de experimentación. - Deciden la estética y lenguaje de su representación. Se representan animales a elección libre, pudiendo ser reales o mitológicos	
15 min.	Se realiza un plenario en donde se pueda retroalimentar la experiencia, recoger opiniones, percepciones, etc., además de ideas para eventuales otros laboratorios.			
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

