

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	Capas de la Música				
Facilitador/a(s):	Roberto Sánchez, Javier Soto	Edad a los/as participantes	7 a 14 años		
Período de realización:	25, 26 y 27 de noviembre	Región:	Los Ríos		
Cantidad de sesiones:	3	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (<input checked="" type="checkbox"/>)	Exp. Creativa(<input type="checkbox"/>)	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Laboratorio que buscará explorar las tres capas principales de la música (melodía, armonía y ritmo) mediante distintas dinámicas sonoras que buscarán acercar a las y los participantes a la creación de piezas musicales mediante la composición colectiva de una nueva obra, avanzando en cada sesión en la creación de una de las tres capas.					

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

1. Generar dinámicas participativas en torno a los tres componentes principales de la música (ritmo, melodía y armonía)
2. Generar composiciones que puedan complementarse entre sí, basándose en los tres componentes antes descritos.
3. Fomentar el trabajo en equipo, la creación colectiva y la toma de decisiones en torno a una obra musical.

✓ 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		Originalidad	X
Colaboración y confianza	X	Derechos y compromiso		Identificación de problemas		Conexión y síntesis	
Autonomía		Buen vivir		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.)
Escuchas situadas desarrolladas en el marco del proyecto "Acércate a Cecrea"	Verificadores del proyecto.

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

Número de sesión:	1	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea		Sala virtual		Otro		
			X						
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP	3.3	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio limpio	Espacio sucio	Hall central	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Sonido	
								X	
Dedicación del NNJ (aprox.) ⁴	3.3	Fecha de realización:	25 de noviembre de 2024						
Propósito de la sesión:	Conocer, interactuar, explorar y componer diversos patrones rítmicos con secuenciadores e instrumentos.								
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia		Escucha	X	Co- diseño	X	Irradiación	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.
25'	<p>Escucha o Momento inicial: Recepción de participantes y contextualización del laboratorio. Se les consultará por su vínculo con la música, sus canciones favoritas y cuál es el tipo de ritmo que más les gusta.</p> <p>Animómetro sonoro: Para conocer el estado de ánimo con el que han llegado a la sesión, se les invitará a compartir su <i>mood</i> mediante un animómetro de sonidos. Esto permitirá que compartan cuál se asemeja más a su nivel de energías, y podrán contarle al resto de participantes el porqué de su elección.</p>	<p>Parlante JBL</p> <p>Animómetro de sonidos</p>	<p>Las y los participantes podrán compartir sus músicas favoritas, así como escoger cuál sonido del animómetro se asemeja más a su nivel de energía para la sesión. Si lo desean, podrán compartir detalles de su elección con el resto nuevo del grupo.</p>
20'	<p>Codiseño: Realizamos acuerdos de convivencia para garantizar una participación sana, cómoda y segura, como así también necesidades sensoriales y de apoyo específicas. Posteriormente mapearemos sus intereses en torno a su relación con la música y el sonido, identificando estilos, instrumentos que les llamen la atención y otros aspectos.</p>	<p>Papel craft (2 pliegos)</p> <p>Plumones sharpie</p>	<p>Podrán realizar consensuadamente acuerdos en función de sus necesidades.</p> <p>Identificarán aspectos relevantes en torno a su relación con la música e instrumentos de su interés</p>
15'	<p>Experimentación: Congelado rítmico</p> <p>Invitamos a les participantes a un juego llamado “congelado musical”: consiste en interpretar corporalmente diferentes ritmos; al detenerse repentinamente estos ritmos</p>	<p>Batería (con hi-hat)</p> <p>baquetas</p>	<p>Las y los participantes podrán escoger de qué forma moverse libremente por el espacio.</p>

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 de la primera sesión. siguiendo el modelo de 2 partes.

⁴ 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.

	los participantes deberán detenerse también durante la duración de dicha pausa. Los ritmos variarán en estilo y velocidad.		
20'	Pausa / Colación		
25'	<p>Experimentación 1: Compositores de ritmos.</p> <p>Compartimos con el grupo un recurso online consistente en una caja de ritmos, con los que se pueden ejemplificar, programar, experimentar y componer diversas células rítmicas. Se comenzará el ejercicio con pulsos más lentos y llevaderos; y se irá incrementando el tempo y la complejidad rítmica según las ganas de experimentar de cada participante.</p>	<p>PC Proyector Interfaz Cables TRS</p>	Interpretarán grupalmente patrones rítmicos.
25'	<p>Experimentación 2: ¡Un! ¡Dos! ¡Tres! Y...</p> <p>Ahora, se les invitará a interpretar colectivamente las distintas piezas rítmicas que han sido compuestas por las y los participantes. Para ello, se dispondrán de distintos instrumentos rítmicos y componentes de una batería. Se les invitará a escoger sus instrumentos favoritos e interpretar el patrón correspondiente a su instrumento para cada célula.</p> <p>Cada dos o tres células rítmicas, les instaremos a que cambien de instrumento, para que ningún participante se quede sin poder experimentar con todos ellos.</p> <p>Una vez finalizada la dinámica, se les invitará a que escojan entre todos, el pulso o ritmo que tendrá nuestra canción interactiva.</p>	<p>Batería Baquetas Instrumentos de percusión</p>	Podrán escoger qué instrumento interpretar, así como las dinámicas con las que percutir, e ir proponiendo distintos pulsos (tempo) para cada célula rítmica.
10'	<p>Consejo o Cierre:</p> <p>Mostramos playlist en base a las canciones compartidas al inicio de la sesión a través de un qr u otro soporte.</p> <p>Conversamos sobre la posibilidad de compartir lo realizado en el laboratorio en la irradiación (explicando el significado de este concepto) y compartimos impresiones e ideas de lo experimentado durante la sesión, para retroalimentar el proceso de las siguientes sesiones.</p>	<p>Parlante JBL Qr impreso</p>	Evalúan lo realizado y retroalimentan con sus ideas e impresiones.

Número de sesión:	2	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea		Sala virtual		Otro		
			X						
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP	3.3	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio limpio	Espacio sucio	Hall central	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Sonido	
								X	
Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	3.3	Fecha de realización:	26 de noviembre de 2024						
Propósito de la sesión:	Explorar las posibilidades melódicas para la composición conjunta de sonidos y transiciones sonoras que puedan ser reproducidas simultáneamente.								
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia		Escucha	X	Co- diseño	X	Irradiación	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.			
25'	<p>Escucha o Momento inicial: Recepción de participantes y contextualización del laboratorio. Se les consultará su experiencia en la sesión anterior, y por sus expectativas para la sesión que está por comenzar. Podemos refrescar la memoria para ver si recuerdan algunos de los ritmos creados anteriormente.</p> <p>Animómetro sonoro: Para conocer el estado de ánimo con el que han llegado a la sesión, se les invitará a compartir su <i>mood</i> mediante un animómetro de sonidos. Esto permitirá que compartan cuál se asemeja más a su nivel de energías, y podrán contarle al resto de participantes el porqué de su elección.</p>			Parlante JBL Animómetro de sonidos		Las y los participantes podrán compartir expectativas para la sesión, así como los ritmos cocreados que recuerden más, así como escoger cuál sonido del animómetro se asemeja más a su nivel de energía para la sesión. Si lo desean, podrán compartir detalles de su elección con el resto nuevo del grupo.			
20'	<p>Codiseño: Pasaremos a repasar los acuerdos de convivencia para garantizar una participación sana, cómoda y segura, como así también necesidades sensoriales y de apoyo específicas. Posteriormente mapearemos sus intereses en torno a su relación con la música y el sonido, identificando estilos, instrumentos que les llamen la atención y otros aspectos.</p>			Papel craft (2 pliegos) Plumones sharpie		Podrán realizar consensuadamente acuerdos en función de sus necesidades. Identificarán aspectos relevantes en torno a su relación con la música e instrumentos de su interés			
20'	Dinámica de activación grupal: El Piano Invisible.			Cable de instrumento TRS					

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.

	<p>Se presentará un juego en el que una persona del grupo pasará frente al resto. Esta persona dará un salto, que representará un tono a cantar por el resto de participantes. Quién esté en el rol de 'pianista', podrá dar saltos hacia la izquierda o derecha, representando notas más graves o agudas respectivamente. Podrán darse saltos que impliquen un intervalo más corto o extenso en lo que vaya cantando el grupo.</p>		<p>Las y los participantes podrán escoger de qué forma moverse libremente por el espacio.</p>
20'	<p>Pausa / Colación</p>		
25'	<p>Experimentación 1: Compone tu melodía.</p> <p>Se presentará a continuación, una dinámica de composición en duplas. Explicaremos brevemente los conceptos de tonalidad, empleando como ejemplo la escala de Do Mayor y su relativa (La menor), lo cual permitirá que podamos recrear melodías utilizando las teclas blancas de un piano virtual cargado en las tabletas.</p> <p>Luego, se pasará a trasladar estas células melódicas a los ritmos creados por las y los participantes, según el tempo definido en la sesión anterior.</p>	<p>PC Proyector Interfaz 8 tablets 8 audífonos</p>	<p>Las y los participantes podrán idear en duplas las melodías que deseen dentro de las tonalidades acordadas.</p>
25'	<p>Experimentación 2: Ahora, a coro.</p> <p>Una vez compuestas todas las melodías, pasaremos a realizar ejercicios de vocalización y respiración en conjunto. Podremos ponernos desafíos para cronometrar nuestro control de proyección de aire, y medir el rango vocal del grupo.</p> <p>Cuando se haya realizado lo anterior, pasaremos a interpretar las células melódicas creadas por la grupalidad, pero con todas las voces cantándolas a la vez. Estas interpretaciones serán grabadas en audio, siendo dichas grabaciones, material para complementar la creación colectiva de la siguiente sesión.</p>	<p>PC Tascam Baqueta Interfaz 2 micrófonos condensadores</p>	<p>Podrán escoger qué instrumento interpretar, así como las dinámicas con las que percutir, e ir proponiendo distintos pulsos (tempo) para cada célula rítmica.</p>
10'	<p>Consejo o Cierre:</p> <p>Finalizamos la actividad consultando por sus partes favoritas de la sesión, así como si hay alguna canción que haya llamado su atención el día de hoy.</p> <p>Finalmente, se les pide que piensen en su canción favorita de todo el mundo, para que podamos oirla entre todxs en la sesión 3, y puedan contarle al resto del grupo qué vuelve tan importante esta canción para cada quién.</p>	<p>Parlante JBL Qr impreso</p>	<p>Evalúan lo realizado y retroalimentan con sus ideas e impresiones.</p>

Número de sesión:	3	Medio para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea		Sala virtual		Otro		
			X						
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP	3.3	Sala de edificio Cecrea a utilizar:	Espacio limpio	Espacio sucio	Hall central	Espacio en movimiento	Espacio silencioso	Sonido	
								X	
Dedicación del NNJ (aprox.) ⁶	3.3	Fecha de realización:	27 de noviembre de 2024						
Propósito de la sesión:	Explorar las posibilidades melódicas para la composición conjunta de sonidos y transiciones sonoras que puedan ser reproducidas simultáneamente.								
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia		Escucha	X	Co- diseño	X	Irradiación	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.		
25'	<p>Escucha o Momento inicial: Recepción de participantes y contextualización del laboratorio. Se les consultará su experiencia en la sesión anterior, y por sus expectativas para la sesión que está por comenzar. Podemos refrescar la memoria para ver si recuerdan algunos de los ritmos creados anteriormente.</p> <p>Animómetro sonoro: Para conocer el estado de ánimo con el que han llegado a la sesión, se les invitará a compartir su <i>mood</i> mediante un animómetro de sonidos. Esto permitirá que compartan cuál se asemeja más a su nivel de energías, y podrán contarle al resto de participantes el porqué de su elección.</p>				<p>Parlante JBL Animómetro de sonidos</p>		<p>Las y los participantes podrán compartir expectativas para la sesión, así como los ritmos cocreados que recuerden más, así como escoger cuál sonido del animómetro se asemeja más a su nivel de energía para la sesión. Si lo desean, podrán compartir detalles de su elección con el resto nuevo del grupo.</p>		
10'	<p>Codiseño: Pasaremos a repasar los acuerdos de convivencia para garantizar una participación sana, cómoda y segura, como así también necesidades sensoriales y de apoyo específicas. Posteriormente mapearemos sus intereses en torno a su relación con la música y el sonido, identificando estilos, instrumentos que les llamen la atención y otros aspectos.</p>				<p>Papel craft (2 pliegos) Plumones sharpie</p>		<p>Podrán realizar consensuadamente acuerdos en función de sus necesidades. Identificarán aspectos relevantes en torno a su relación con la música e instrumentos de su interés</p>		

⁶ 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.

40'	<p>Dinámicas de activación grupal:</p> <p>El Piano Invisible.</p> <p>Se presentará un juego en el que una persona del grupo pasará frente al resto. Esta persona dará un salto, que representará un tono a cantar por el resto de participantes. Quién esté en el rol de 'pianista', podrá dar saltos hacia la izquierda o derecha, representando notas más graves o agudas respectivamente. Podrán darse saltos que impliquen un intervalo más corto o extenso en lo que vaya cantando el grupo.</p> <p>Congelado rítmico.</p> <p>Invitamos a los participantes a un juego llamado "congelado musical": consiste en interpretar corporalmente diferentes ritmos; al detenerse repentinamente estos ritmos los participantes deberán detenerse también durante la duración de dicha pausa. Los ritmos variarán en estilo y velocidad.</p> <p>Al finalizar las dinámicas, se les entregará una hoja de papel y lápiz para que escriban el nombre de alguna canción que les gustaría compartir con el resto del grupo.</p>	Cable de instrumento TRS PC	Las y los participantes podrán escoger de qué forma moverse libremente por el espacio.
20'	Pausa / Colación		
25'	<p>Experimentación 1: La fogata guitarreada.</p> <p>Una vez hayamos vuelto de la pausa, se dará inicio a una "fogata guitarreada", en donde, las y los participantes, situados en un círculo, podrán interpretar las canciones que apuntaron antes de la pausa. Las canciones serán cantadas en grupo, pudiendo registrar cada una de ellas en una grabadora digital.</p>	PC Proyector Tascam	Las y los participantes podrán idear en duplas las melodías que deseen dentro de las tonalidades acordadas.
25'	<p>Experimentación 2: Grabemos un cover.</p> <p>Se les propone que escojan su canción favorita de las interpretadas anteriormente, para poder registrarla voces, guitarra y percusión. Esta interpretación será grabada con con Tascam. Si es que nos acompaña el tiempo, podremos grabar una segunda canción. Estos registros serán parte de la irradiación que consolida</p>	PC Tascam Baqueta	Podrán escoger qué instrumento interpretar, así como las dinámicas con las que percutir, e ir proponiendo distintos pulsos (tempo) para cada célula rítmica.
10'	<p>Consejo o Cierre:</p> <p>Finalizamos la actividad consultando por sus partes favoritas de la sesión, así como si hay alguna canción que haya llamado su atención el día de hoy.</p> <p>Finalmente, se les recuerda que pueden participar de la acti</p>	Parlante JBL Qr impreso	Evalúan lo realizado y retroalimentan con sus ideas e impresiones.

Solicitud de materiales a comprar

- ✓ Materiales (debe indicar los materiales que serán adquiridos con los recursos asignados para dicho gasto y los cuales son necesarios para la ejecución de la sesión).
- ✓ Transporte (debe indicar el tipo de transporte que se necesitará para el traslado de las compras efectuadas, solo en caso de ser necesario, este gasto será cubierto con los recursos que se han asignado para este ítem).

MATERIALES			TRANSPORTE			
Ítem	Cantidad	Valor Unitario Apróx.	Tipo De Transporte	Cantidad	Trayecto	Valor Apróx.
Hi Hat 14 pulgadas marca Apollo	1	37800				

RECOMENDACIÓN: En caso de existir modificaciones en la compra de materiales y/o traslado, dicho cambio debe informarse vía correo electrónico con copia a Claudia Menéndez, Eliana Pereira y Celeste Bizama.

V ° B° Encargada Pedagógica

V ° B° Directora Cecrea

V ° B° Profesional A. Administrativo

CELESTE BIZAMA	CLAUDIA MENÉNDEZ	Eliana Pereira
Obs.:	Obs.:	Obs.:

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