

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS CECREA

✓ Identificación de la experiencia:

Nombre de la experiencia:	CINE DE SOMBRAS				
Facilitador/a(s):	María Paz Basso, Roberto Sánchez	Edad a los/as participantes	7 a 10 años.		
Período de realización:	7, 14 y 28 de mayo	Región:	Los Ríos		
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)					
Laboratorio orientado a la creación libre de narrativas, acompañándolas de componentes visuales y sonoros. Se trabajará con un teatro de láminas confeccionado en madera, y se dispondrán de diversos elementos sonoros, y materiales para confeccionar las escenas. Luego, podrán contar sus narrativas para el resto de participantes.					

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

1. Propiciar una instancia de reflexión en torno a la historia y memoria de la ciudad, sobre todo en lo que respecta al Terremoto de 1960.
2. Generar una instancia transdisciplinar para la creatividad mediante narrativas, artes visuales y acompañamiento sonoro.
3. Fomentar el trabajo en equipo en función de un resultado colectivo.

- ✓ Capacidades creativas y ciudadanas para 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.)
Cine, Artes Manuales, Foley	Escuchas situadas - 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

Número de sesión:	1	Lugar para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea		Fuera del Centro u otro				
			X		X				
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP	3.3	Sala a utilizar:	Espacio limpio	Espacio sucio	Espacio de sonido	Espacio en movimiento	Espacio de medio	Hall	Otro
							X		X
Propósito de la sesión:	Conocer a los y las participantes y compartir conocimientos entorno la temática de los sismos y al terremoto ocurrido en Valdivia durante los años 60. Por otro lado, proponer un primer acercamiento a esta forma de arte y las materialidades involucradas.								

Duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades)	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas...	Preguntas orientadoras en la etapa que se requiera	Contenidos, breves definiciones y referencias bibliográficas asociadas, en la etapa que se requiera.	Materiales que se requieren para facilitar
15'	<p>Escucha o Momento inicial: Le damos la bienvenida a niños y niñas.</p> <p>Animometro: Para conocernos, realizaremos un animometro de sombras, en la que, a través de diversas figuras, los y las participantes podrán presentarse, comentar como se sienten al iniciar esta sesión y algún dato sobre ellos y ellas.</p>	Las participantes podrán compartir cómo se sienten, qué tal ha estado su semana, y con qué estado de ánimo y expectativas llegan a la sesión.	<p><i>¿Cómo te sientes hoy?</i></p> <p><i>¿Hay alguna cosa sobre ti que quieras compartir?</i></p>		<p>Figuritas de animometro.</p> <p>Proyector</p>
20'	<p>Dinámica de activación: "Casa, Inquilino y Terremoto" Dos personas se toman de las manos frente a frente para formar una casa. Dentro de ella se coloca otra persona que hace las veces de inquilino. Así se forman todos los tríos. Una persona se queda fuera.</p> <p>La persona que se quedó fuera puede dar cualquiera de las siguientes voces: -"Casa": Todas las casas, sin romperse, deben salir a buscar otro inquilino. Los inquilinos no se mueven de lugar. -"Inquilino": Los inquilinos salen de la casa donde están en busca de otra. Las casas no se mueven de lugar. -"Terremoto": Se derrumban las casas y escapan los inquilinos, para formar nuevos tríos.</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.

	La lógica del juego es que la persona que queda fuera da una voz, y acto seguido intentará meterse para ser parte de algún trío y no quedarse nuevamente aislada.				
40'	<p>Actividad 1: Introducción al fenómeno de los sismos.</p> <p><i>Dialogo previo:</i></p> <p>¿Sabes lo que son los terremotos? ¿Por qué creen que se producen?</p> <p>¿Sabes cuál fue el terremoto más grande de la historia?</p> <p>Revisamos una breve cápsula sobre los terremotos y dialogamos sobre que han escuchado sobre el gran terremoto ocurrido en Valdivia.</p> <p>Luego les invitaremos a crear una pauta de preguntas para realizarles a sus familiares sobre sus recuerdos o lo que saben del terremoto ocurrido en los años 60 en nuestra ciudad. Esto con la finalidad que la próxima sesión puedan compartir estas respuestas.</p>	Los y las participantes compartirán sus conocimientos previos entorno los sismos	<p><i>¿Sabes lo que son los terremotos?</i></p> <p><i>¿Porque creen que se producen?</i></p> <p><i>¿Qué le preguntaría a un familiar sobre el terremoto?</i></p>	<p>Sismos</p> <p>Terremotos</p> <p>Placas tectónicas</p> <p>Recuerdos</p> <p>Hitos</p>	<p>Proyector</p> <p>Parlante</p>
20'	Pausa				
50'	<p>Experimentación: Cine de Sonidos</p> <p>Como última actividad de la sesión, trabajaremos con fenómenos sonoros a través de la imitación e improvisación. Para brindar herramientas al construir el apartado audible del registro audiovisual de este laboratorio.</p> <p>Para ello, se proyectarán diversos videos que contienen información visual interpretable (bosque lluvioso, tarde de primavera, un auto en carretera, etc). La invitación es que puedan recrear cómo se imaginan que sonaría aquel video. Para dichas improvisaciones, se dispondrá de instrumentos, silbatos y juguetes que repliquen los paisajes sonoros.</p> <p>Estos serán registrados con una grabadora digital, y luego serán reproducidos y comentados por las y los participantes.</p>	Las y los participantes podrán escoger libremente de qué manera emular sonidos y reproducirlos. De igual forma, podrán escoger en qué video quisieran participar, y se incentivará a que propongan nuevas formas de imitar sonidos.	<p><i>¿Cuál sonido te gustaría interpretar?</i></p> <p><i>¿Cómo crees que podríamos realizarlo?</i></p>	<p>Foley</p> <p>Paisaje Sonoro</p>	<p>Silbatos de aves,</p> <p>Palos de agua,</p> <p>Bombos y percu.,</p> <p>Trueno,</p> <p>Micrófonos,</p> <p>Parlante</p> <p>PC, Micrófonos</p> <p>Tascam, Parlante</p> <p>JBL</p>
15'	<p>Consejo o Cierre:</p> <p>Nos reunimos en círculo para comentar que nos pareció esta primera sesión, qué ideas tienen para las sesiones que faltan y recordarles realizarles las preguntas a sus familiares.</p> <p>Despedimos a las y los participantes y se termina la sesión.</p>		<p><i>¿Cómo lo pasaste hoy?, ¿Qué parte te gustó más de la sesión?</i></p> <p><i>¿A qué integrante de tu familia le preguntarías sobre su</i></p>		

			experiencia con el terremoto?		
--	--	--	-------------------------------	--	--

Número de sesión:	2	Lugar para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea		Fuera del Centro u otro				
			x		x				
Tiempo de la sesión horas pedagógicas HP	3.3	Sala a utilizar:	Espacio limpio	Espacio sucio	Espacio de sonido	Espacio en movimiento	Espacio de medio	Hall	Otro
							X		X
Propósito de la sesión:	Seguir experimentando de forma lúdica con el fenómeno de sombras, su registro y acompañamiento sonoro. A su vez, se realizarán reflexiones en torno al terremoto y las narrativas que las y los participantes pudieron recopilar al respecto.								

Duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades)	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas...	Preguntas orientadoras en la etapa que se requiera	Contenidos, breves definiciones y referencias bibliográficas asociadas, en la etapa que se requiera.	Materiales que se requieren para facilitar
15'	<p>Escucha o Momento inicial: Le damos la bienvenida a las niñas y niños. Se les consulta cómo estuvo su semana.</p> <p>Animometro: Para iniciar realizaremos un animometro de sombras, en la que, a través de diversas figuras, los y las participantes podrán comentar como se sienten al iniciar esta sesión y si hay alguna anécdota que quieran compartir con el resto del grupo.</p>	Las participantes podrán compartir cómo se sienten, qué tal ha estado su semana, y con qué estado de ánimo y expectativas llegan a la sesión.			Figuritas de animometro. Proyector
20'	<p>Actividad 1: ¿Qué sabemos de las sombras? Luego, invitaremos a una dinámica en torno a las sombras y lo que sabemos de ella. ¿Por qué se producen?, ¿Cuándo recuerdas haber jugado con tu sombra por primera vez? Después, se comentará por qué se produce este fenómeno y visionaremos la animación "Cinderella" de Lotte Reiniger. Para observar cómo se ha utilizado este recurso en el cine y comentar que nos llamó la atención y si hay algún aspecto que les guste más.</p> <p>Luego les invitaremos a realizar su propia proyección de sombras, usaremos tubos de papel higiénico y papel celofán transparente, en el que cada uno dibujará o pegará una figura, para luego proyectarla en la pared.</p>		¿De dónde vendrá la palabra sombra?, ¿Por qué se producen?, ¿Juegas con ellas?	Luz y Sombra	

20'	<p>El terremoto de 1960 desde perspectivas familiares:</p> <p>Se hará una breve ronda de conversación, donde las y los participantes podrán compartir con el resto del grupo las respuestas obtenidas a las preguntas generadas en la sesión anterior. Así, podrán exponer sobre testimonios de familiares, vecinos o a quién hayan querido consultar.</p> <p>En base a estas experiencias compartidas, podrá ser elaborado el guion del trabajo que quieran plasmar en la obra colectiva.</p> <p>Se visionará un breve reportaje sobre lo ocurrido en los años 60 en nuestra ciudad.</p>	Tendrán la oportunidad de conversar y compartir narrativas respecto a vivencias recopiladas en cuanto al terremoto de 1960.	¿Pudiste hacer la pregunta que habías formulado?, ¿Qué te dijeron al respecto?, ¿Qué piensas sobre eso?	Testimonio Património y memoria	Proyector Teatro de sombras
15'	<i>P a u s a</i>				
15'	<p>Actividad 2:</p> <p>Invitamos a los y las participantes a visionar “Animaciones sísmicas”, realizado por niños y niñas de Cecrea.</p> <p>Se les preguntará a las y los participantes: ¿Qué les llamó la atención? Invitamos a los y las participantes a formar 2 grupos, para que cada equipo pueda realizar un micro relato entorno al terremoto.</p> <p>Estos se realizarán por medio de dibujos, donde deberá articular un inicio, desarrollo y final.</p> <p>Presentamos las historias realizadas.</p>				Proyector Parlante
50'	<p>Experimentación:</p> <p>“Creemos nuestros personajes de sombras”</p> <p>Se dispondrá de los materiales para que cada uno y una de los y las participantes cree la silueta de un personaje o elemento escenográfico de acuerdo con la historia creada.</p> <p>Luego les invitaremos a nuestro teatrillo de sombras a presenta a su personaje.</p>				Cartulina doble faz Tijeras Pegamento Palitos de brochetas Papel celofán
15'	<p>Consejo o Cierre:</p> <p>Al igual que en la sesión anterior, nos reunimos en círculo para comentar que nos pareció esta sesión.</p>		¿Cómo lo pasaste hoy?, ¿Qué parte te gustó más de la sesión?, ¿Qué te gustaría que		

	Despedimos a las y los participantes y se termina la sesión.		<i>hiciéramos en la siguiente sesión?</i>		
--	--	--	---	--	--

Número de sesión:	3	Lugar para facilitar la sesión:	Edificio Cecrea		Fuera del Centro u otro				
			X						
Tiempo de la sesión horas pedagógicas	3.3	Sala a utilizar:	Espacio limpio	Espacio sucio	Espacio de sonido	Espacio en movimiento	Espacio de medio	Hall	Otro
							X		X
Propósito de la sesión:	Confeccionar personajes y escenografía, así como concretar el registro audiovisual de las dos producciones creadas por las y los participantes; fomentando el trabajo colaborativo, creativo y el empleo de diversas materialidades.								

Duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades)	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas...	Preguntas orientadoras en la etapa que se requiera	Contenidos, breves definiciones y referencias bibliográficas asociadas, en la etapa que se requiera.	Materiales que se requieren para facilitar
15'	<p>Escucha o Momento inicial: Le damos la bienvenida a niños y niñas, esperándoles en un círculo para que vayan incorporándose.</p> <p>Animometro: Para mantener la dinámica de inicio de las sesiones anteriores, realizaremos un animometro de sombras, en la que, a través de diversas figuras, los y las participantes podrán presentarse, comentar como se sienten al iniciar esta sesión y algún dato sobre ellos y ellas.</p>	<i>Las participantes podrán compartir cómo se sienten, qué tal ha estado su semana, y con qué estado de ánimo y expectativas llegan a la sesión.</i>	<i>¿Qué tal estuvo tu semana? ¿Cómo te sientes el día?</i>		Figuritas de animometro. Proyector Teatro de sombras 2 atriles de micrófono Storyboards
10'	<p>Actividad 1: ¿Qué historias tenemos? Tras el momento inicial, dedicaremos un momento de la sesión a repasar las dos historias creadas por niñas y niños. Se proyectarán los storyboards dibujados por las y los participantes en la historia anterior, y se les consulta qué elementos son claves para considerar antes de filmar (respecto a objetos, materiales y sonidos).</p>	<i>Podrán determinar formas para diseñar y recortar, así como proponer sonidos relevantes para la representación de las historias.</i>	<i>¿Qué necesitamos diseñar para la escenografía?, ¿Qué colores utilizamos?, ¿Qué sonidos deberíamos imitar?</i>	Storyboard	PC con Droidcam 1 Atril de micrófono Droidcam.
45'	<p>Actividad 2: Manos a la obra Se destinará un bloque importante de la sesión a la confección de personajes principales, utilería, efectos especiales y materialidades necesarias para representar estas obras en el teatro de sombras. Se realizará el mismo procedimiento para los componentes sonoros.</p>	<i>Las y los participantes tendrán la posibilidad de probar materiales, explorar con ellos y crear diseños. De igual forma, podrán explorar con diversos instrumentos y elementos sonoros.</i>			

15'	<i>P a u s a</i>				
55'	<p>Experimentación: Registrando en el “Cine de Sombras”</p> <p>Se realizará una serie de ensayos y registro (en audio y video de forma paralela, pero simultánea) del trabajo narrativo y performático de los dos grupos participantes en el laboratorio.</p> <p>Se les instará a tomarlo con relaxo, considerando que tendremos tiempo para realizar nuevas tomas en caso de cualquier contratiempo. Cada grupo deberá tener definidos los roles de narrativa, actrices/actores de sombras, escenografía y apartado sonoro.</p> <p>Cuando se hayan terminado ambos registros, pasaremos a visualizarlos rápidamente, para ver si hay algún elemento de audio, diálogos o efectos especiales que les gustaría realizar nuevamente.</p>	<p><i>Podrán asumir el rol que más les acomode para el registro (cámara, actrices, escenografía, diálogos o efectos sonoros/de luces)</i></p>			<p>Claqueta</p> <p>Cámara Canon</p> <p>2 Micrófonos condensadores</p> <p>+2 cables XLR</p>
10'	<p>Consejo o Cierre:</p> <p>Cerraremos el laboratorio consultando qué les pareció la experiencia de crear, confeccionar y registrar este tipo de obras. Así como cuál fue su momento favorito de la sesión de hoy.</p> <p>De igual forma, se les invita a participar en “Kamishibai sonoro”, en caso de que alguna o alguno haya quedado con ganas de seguir generando este tipo de materiales con otras niñeces.</p> <p>Agradecemos su participación y despedimos el laboratorio.</p>		<p><i>¿Qué parte del laboratorio te gustó más?, ¿cuál fue tu historia favorita?</i></p>		

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.
Cartulina doble faz negra	20					

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 CELESTE BIZAMA	V ° B° Directora Cecrea CLAUDIA MENÉNDEZ	V ° B° Profesional A. Administrativo 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.

