



ANT330-5
Taller de Titulación
Escuela de Antropología
Pontificia Universidad Católica de Chile

#cecreaencasa: Procesos Creativos, Participación y Ciudadanía Digital en Cecrea Los Ríos

Taller de titulación Antropología Social 2020

Escuela de Antropología Pontificia Universidad Católica de Chile

Integrantes: Carla Bravo
Romina Dazzarola

Profesora guía: Helene Risør

Fecha: 14 de diciembre del 2020



Índice

1. Introducción	3
2. Contextualización y Problema de Investigación	3
3. Descripción Etnográfica del Campo: #cecreaencasa	7
4. Descripción y análisis de tematizaciones etnográficas	16
4.1 <i>Ciudadanía y Participación en #cecreaencasa</i>	16
4.2 <i>Adaptación de Procesos Creativos de aprendizaje y Participación de NNJ: De lo ordinario a lo extraordinario</i>	22
4.3 <i>Participación ciudadana y protección de NNJ en el contexto virtual</i>	27
5. Reflexión Teórica: Experiencia Cecrea, Antropología digital y ciudadanía infantil	33
6. Consideraciones y reflexiones finales	37
7. Referencias bibliográficas	39



1. Introducción

En el presente informe final se expondrán los principales análisis y hallazgos derivados del trabajo de campo junto a Cecrea Los Ríos durante los meses de agosto a noviembre del año 2020. Esta investigación tuvo como foco principal la exploración de la adaptación de Cecrea en el contexto virtual, y las implicancias que tienen las tecnologías digitales en los procesos creativos de aprendizaje y la participación ciudadana de NNJ en Cecrea Los Ríos. En el primer apartado se dará cuenta de los ejes estructurantes del Programa Cecrea y Cecrea Los Ríos, contextualizando y describiendo los pilares ideológicos que movilizan al programa. Posteriormente se presentará el problema de investigación, la pregunta de investigación y los objetivos que delimitaron el trabajo de campo. En el apartado dos se describe etnográficamente la experiencia Cecrea en el contexto virtual, donde presentamos los elementos, dinámicas, materialidades e instancias en las que nos sumergimos durante el trabajo de campo, así como las instancias en las que se fué co creando la presente investigación junto al Equipo y Núcleo Cecrea. Luego pasaremos a exponer los principales temas que emergieron del análisis cualitativo, en los que se reflexiona en torno a tres áreas fundamentales: Ciudadanía y participación de NNJ, Adaptación de Procesos creativos en el contexto virtual, y Resguardo de NNJ en el contexto virtual. En seguida se exponen algunas las observaciones desde la antropología y etnografía digital y su contribución para entender cómo Cecrea Los Ríos ha adaptado sus procesos creativos. Finalmente se expondrán las conclusiones y consideraciones finales para Cecrea Los Ríos.

2. Contextualización y Problema de Investigación

Los Centros de Creación Artística para ciudadanos y ciudadanas de 7 a 19 años (Cecrea) constituyen un programa dependiente del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA), inaugurados el año 2014, en los que se promueve el derecho a imaginar y crear de niños, niñas y jóvenes (en adelante NNJ), a través de la convergencia e integración de las artes, ciencias, tecnología y sustentabilidad, reconociendo a NNJ como sujetos de derecho, tanto social como individualmente. El programa se sustenta en el *Modelo Cecrea*, el cual pone énfasis en la importancia de los procesos de aprendizaje, promoviendo el desarrollo de la creatividad de manera “colectiva, participativa y en el territorio estableciendo en NNJ relaciones flexibles, sensibles y ricas con el mundo que les rodea” (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2016a, p.3). Este modelo comprende la infancia como una construcción



social, asociado a que “existen distinciones en cómo se construye la infancia en cada espacio local, de acuerdo a los contextos sociales, culturales y económicos” (Ikeda, 2020a, p.64) reconociendo la capacidad de agencia de NNJ, y su contribución a la comunidad y sociedad en la que habitan.

El programa se compone de 4 elementos claves, que estructuran su desarrollo: Programación, Laboratorios, Red y Operación. La Programación Cecrea se fundamenta en una oferta de Laboratorios y Escuchas Creativas, los cuales buscan el desarrollo de la creatividad desde múltiples actividades en línea con las disciplinas mencionadas, por medio de una metodología general y flexible, donde cada facilitador tiene la posibilidad de desplegar su creatividad y estrategias propias, desde un paradigma pedagógico que se sustenta en “una comunidad de aprendizaje co-protagónica” (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2016b, p.2)

La Metodología Cecrea se guía por cinco fases: Escucha, Co-diseño, Experimentación y Consejo. Estas fases son claves tanto para la elaboración de la programación mensual de laboratorios, como para la participación constante de NNJ. Un elemento relevante para la elaboración programática es la instancia de *Escucha creativa*, conceptualizada como un “proceso de consulta permanente y trabajo colaborativo, donde niños, niñas y jóvenes piensan e imaginan el CECREA de su región, como parte de su ejercicio de derechos, a través de metodologías participativas y creativas” (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2016b, p.2). Esta Escucha Creativa es también una instancia específica organizada desde Cecrea Nacional (en adelante Nivel central) luego de cada ciclo programático (Diciembre-Marzo; Abril-Julio; Agosto-Noviembre), donde se busca una retroalimentación por parte de NNJ respecto al proceso de laboratorios, el Centro, y el territorio. En base a esta escucha se proyecta la programación del siguiente ciclo programático.

Si bien cada Cecrea a nivel nacional se rige mediante el Modelo y Metodología Cecrea, cada territorio tiene autonomía en la gestión del Programa, relacionado también a los recursos y espacios disponibles para el desarrollo de éste, y su gestión. Esto es relevante para comprender la importancia de la territorialidad y la manera en que se inserta el programa en cada región.

Cecrea Los Ríos se emplaza en la ciudad de Valdivia, el cual funciona como Programa desde el año 2015, pero establecido en el Centro desde el año 2019. El centro se localiza en el Barrio Estación, sector ferroviario histórico de la ciudad, que por años



permaneció en un estado de abandono, pero que actualmente está en proceso de patrimonialización mediante el proyecto Barrio Cívico. La construcción de este nuevo centro no sólo ha contribuido “dinamismo al territorio inmediato, sino que también a esta ciudad que ha definido a la creatividad como uno de sus ejes de desarrollo” (Observatorio de Políticas Culturales, s.f, p.10). Un elemento a destacar es que previo a la construcción del Centro, Cecrea Valdivia funcionaba de manera itinerante en diversos territorios de la ciudad, vinculando su labor a juntas de vecinos, escuelas, e instituciones dependientes de otros ministerios, como Sename.

Cecrea Valdivia opera mediante un equipo de trabajo, conformado por la Directora del Centro, Encargado Pedagógico y Encargada Programática. Este equipo, conformado durante el año 2019, se encarga de la puesta en marcha del modelo, gestionando y monitoreando la programación mensual de laboratorios, la asociación con la Red Cecrea -establecimientos educacionales, Sename, privados- así como la constante formación de facilitadores/as en la Metodología Cecrea, difusión de información por redes sociales, monitoreo del funcionamiento de los laboratorios, y en el contexto pre pandemia, el funcionamiento del Centro.

Así mismo el programa Núcleo de Facilitadores del año 2020, compuesto por 6 personas encargadas de 7 áreas: ciencias, sustentabilidad, artes musicales, artes escénicas, tecnología, comunicaciones y artes visuales. Como se mencionó anteriormente, el rol de estos es guiar los procesos creativos, especialmente en las instancias de laboratorios y consejo cecrea, aprendiendo en conjunto con NNJ. Estas figuras van rotando todos los años, por medio de un sistema de licitaciones, el cual se rige por el cumplimiento de metas mensuales -no de horario- y la entrega de reportes que dan cuenta del trabajo realizado y los verificadores necesarios. Estos verificadores en el contexto presencial corresponden a fotos y una lista de asistencia de los laboratorios con las firmas de cada NNJ, que en el contexto virtual pasaron a ser capturas de pantallas de la sesión de zoom.

Por otro lado, la crisis sanitaria provocada por la pandemia del Covid-19, ha obligado a establecer el distanciamiento social como principal mecanismo para la prevención del virus. Esto ha derivado en el cierre de la mayoría de establecimientos, instituciones y espacios públicos y privados, con el objetivo de resguardar la salud de la población. En este contexto, Cecrea a nivel nacional informa la suspensión de actividades presenciales el día 16 de marzo,



con el objetivo de prevenir y contribuir a que NNJ permanezcan en sus hogares, teniendo que reformular su programación mensual al espacio virtual.

Lo desconocido de este territorio llevó al equipo Cecrea Valdivia junto al Núcleo de Facilitadores a detener su programación mensual durante los meses de marzo, abril y mayo, tiempo en el que investigaron las diversas plataformas de encuentro virtual para la continuidad de los laboratorios creativos, adaptando las metodologías de enseñanza, los tiempos de cada laboratorio, y formándose en temas de protección en el contexto virtual, para mantener la seguridad en los espacios de participación de NNJ. Por otro lado, el sistema de licitación que enmarca el trabajo del núcleo de facilitadores debió ser replanteado y convalidado con actividades que se adecuaron al contexto virtual del trabajo remoto. Al ser Cecrea una institución pública y financiada con fondos estatales, se debía rendir cuenta de las actividades para la validación de su trabajo, siendo ésta una de las razones de la pausa en la programación de Cecrea Los Ríos.

Una vez puesta en marcha la programación, durante el mes de julio, en el nuevo formato denominado *#cecreaencasa*¹, los primeros intentos por mantener la metodología guiada por las fases de Escucha creativa, Co-diseño, Experimentación y Consejo, expusieron que las instancias de participación de NNJ se veían disminuidas. La primera y única *Escucha* virtual realizada por Cecrea Valdivia el día 25 de abril, en conjunto con Cecreas de La ligua y Castro a través de la plataforma zoo, resultó poco fructífera, debido a la dificultad para aplicar las metodologías de las Escuchas creativas en esta instancia en particular, transformándose en un espacio de encuentro e imaginación que culminó con la co creación de una canción².

A pesar de lo atractiva que fue esa instancia, no se cumplió el objetivo principal de la Escucha, donde NNJ comparten sus intereses, proyectando el próximo ciclo programático de cada Cecrea. La idea principal de esta es realizar el co diseño de los laboratorios y no una programación pautada y creada por adultos, contemplando como única instancia de escucha los laboratorios virtuales y el Consejo Cecrea. En ellos, los facilitadores aplican las *micro escuchas* o *escucha constante*, las cuales están dedicadas a la permanente escucha ‘informal’

¹ Hashtag utilizado en las redes sociales en Cecrea a nivel nacional.

² Canción titulada “Qué más dá” fue cocreada con más de 60 participantes de diferentes regiones. Su video fue compartido el 28 de julio a través de las redes de Youtube. Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=jD259lv5EeM>



de NNJ, movilizándolo a los facilitadores a poner atención a las diversas manifestaciones de interés o temas que les gustaría explorar a los participantes.

Relacionado a lo anterior, el territorio virtual es un espacio poco explorado en la experiencia Cecrea, presentándose necesario, tanto para el Equipo Cecrea, como para el núcleo de facilitadores, comprender su funcionamiento en el actual contexto virtual, identificando sus ventajas y desventajas, poniendo especial atención en la participación de NNJ en la Región de Los Ríos. De este modo se propone la siguiente pregunta y objetivos:

Pregunta de investigación:

¿De qué manera Cecrea Los Ríos ha adaptado sus procesos creativos de aprendizaje y participación de NNJ en el contexto de la pandemia de COVID-19 en el año 2020?

Objetivo general: Analizar las formas de adaptación y participación ciudadana de NNJ en los procesos creativos de aprendizaje del Centro de Creación (CECREA) Los Ríos en el contexto de distanciamiento social producto de la pandemia de COVID-19 en el año 2020.

Objetivos específicos:

- Explorar las formas de participación ciudadana de NNJ en el CECREA Los Ríos en el territorio virtual.
- Explorar la experiencia CECREA Los Ríos en el territorio virtual
- Describir cómo se ha adaptado la comunidad de aprendizaje CECREA Los Ríos en el contexto de la pandemia por covid-19.
- Analizar los factores que componen el territorio virtual del CECREA Los Ríos.

3. Descripción etnográfica del campo

Previo a nuestra primera entrevista con Claudia, Directora del Centro Cecrea Los Ríos a través de la plataforma zoom, nos reunimos unos minutos antes para compartir nuestras impresiones sobre la lectura previa de distintos documentos sobre la *Metodología y Modelo Cecrea*, para ir comprendiendo su funcionamiento en el contexto específico de la Región de Los Ríos -estrategia que mantuvimos para cada reunión o encuentro por zoom junto al equipo Cecrea-. Al momento de la reunión, Cecrea Los Ríos recién había terminado el primer mes de



programación virtual, y al igual que nosotras continuaban en un proceso de adaptación. Cabe destacar que todos los encuentros, reuniones, entrevistas, participación en laboratorios y Consejo Cecrea se desarrollaron por medio de la plataforma de videoconferencia *Zoom*, la cual se transformó no solo en un elemento central en el terreno etnográfico, sino que también para la continuidad de Cecrea en el contexto virtual.

Durante el encuentro Claudia, nos entrega información relevante tanto del Programa como del funcionamiento del centro en el contexto presencial, dando luces de algunos elementos de la composición del programa y los agentes involucrados en él. A través de su relato nos permite imaginar el Centro en el contexto presencial y la manera en que NNJ se apropian del espacio, el cual no tuvimos la oportunidad de visitar durante todo el trabajo de campo. No solo imaginamos el centro, sino también las dinámicas que se dan entre las personas que lo integran. Claudia nos habla del Equipo Cecrea, compuesto por Felipe, Encargado pedagógico, y Francisca, Encargada programática y -durante la adaptación de Cecrea al contexto virtual- Encargada de Comunicaciones y Redes sociales.

Si bien al iniciar nuestro trabajo de campo arribamos con la propuesta de co crear un laboratorio para NNJ, enfocado en entregar herramientas para la realización de una etnografía colaborativa (Rappaport, 2007), nos dimos cuenta en el camino que, para hacerlo se nos debía formar respecto a la Metodología y Modelo Cecrea, proceso por el cual debe pasar cada facilitador y facilitadora previo al inicio de la programación mensual de laboratorios creativos, en las primeras semanas de marzo. Las instancias de formación consisten en dos semanas de capacitación y aprendizaje, enfocadas en la apropiación de diversos temas como la Convención de Derechos del Niño (CDN), el Modelo Cecrea, la Política de Convivencia Cecrea, etc. Al ser agentes externos a Cecrea Los Ríos, y no haber recibido esta formación desde sus inicios, no fue posible llevar a cabo esta idea. Sin embargo, entre encuentros y conversaciones con el Equipo, fuimos co creando la investigación, en base a las necesidades de Cecrea Los Ríos: Analizar los meses de adaptación del programa y explorar los espacios de participación en el contexto virtual.

Para lograr este propósito y comprender en profundidad el funcionamiento de Cecrea, tanto presencial como virtual, realizamos observación participante y aplicamos seis entrevistas semi estructuradas, tanto al Equipo Cecrea (Directora, Encargado Pedagógico y Encargada Programática), como al Núcleo de Facilitadores (Ciencias, Sustentabilidad y Tecnología). En estas entrevistas se buscó indagar sobre la formación académica de cada



colaborador/a, los intereses que los movilizaron a ser parte de la comunidad Cecrea, el funcionamiento del programa en el contexto presencial, su rol como adultos y su relación con NNJ, el proceso de adaptación del programa al contexto virtual, las ventajas, desventajas, y proyecciones del programa a futuro. Estas entrevistas movilizaron a la comprensión en profundidad del universo Cecrea (desde la perspectiva de los adultos), apropiándonos -de alguna forma- del imaginario instaurado en el Modelo Cecrea, desde una visión diferente al material escrito. Cabe destacar que gran parte de la recolección de información proviene de la interacción con el mundo adulto que conforma Cecrea Los Ríos, por lo que sus voces y perspectivas sobre ciudadanía y participación de NNJ se hacen más presentes.

Durante una de las tantas reuniones vía zoom junto a la directora del centro, comenta la contratación de una nueva plataforma de participación ciudadana desde nivel central llamada *Citizenlab* la cual, posterior a ser apropiada por Cecrea comienza a llamarse *www.plataforma virtual de participación Cecrea*. Ésta plataforma tiene como propósito generar espacios de participación ciudadana para NNJ en el contexto virtual, principalmente por la dificultad de adaptar las instancias de participación fundamentales para Cecrea, como las *Escuchas Creativas* al contexto virtual, columna vertebral de cada ciclo programático de Cecrea a nivel nacional. Claudia nos ofrece explorar esta plataforma, su funcionamiento, puesta en marcha y codiseño junto al Equipo Cecrea Los Ríos, proponiéndonos culminar con la creación de un proyecto participativo para NNJ de Cecrea Valdivia. A lo que nosotras aceptamos.

La plataforma *Citizenlab* tiene como objetivo acercar los procesos de participación ciudadana a las personas, presentándose como una herramienta digital para gobiernos y organizaciones. Su página web incluye una serie de documentos sobre participación digital y los diferentes usos que le han dado diversas instituciones, entre ellas la Municipalidad de Peñalolén, el Ministerio de Justicia y Derechos Humanos y el Instituto Nacional de Juventud (INJUV). Cada una de estas páginas de *Citizenlab* comparten el mismo formato y herramientas de participación, variando en apropiaciones particulares como logotipos, infografías y diseños ilustrativos. En ellas se pueden visualizar diferentes formas de participación ciudadana, a través de publicación de proyectos, ideas, presupuestos participativos, votaciones o encuestas. Un ejemplo de participación en *Citizenlab* es la Plataforma Creamos de INJUV, con el proyecto llamado *Mentorea2*, el cual se realizó durante el mes de agosto del año 2019, alcanzando a tener 2.860 participantes, quienes



publicaron ideas, comentaron las de otros, apoyándolas a través de un “me gusta” y votando finalmente por las mejores ideas que serían las ganadoras del proyecto.

Explorando estas plataformas de participación ya conformadas, fuimos conociendo el potencial de ésta y sus capacidades para colaborar en la generación de proyectos para Cecrea Los Ríos. Luego de un par de capacitaciones por parte del equipo Citizenlab a los directores de los Cecrea de cada región -de las que fuimos parte-, donde se enseñó el funcionamiento y la administración de la plataforma, pudimos comenzar a trabajar en borradores desde una cuenta de administrador, probando así los diferentes proyectos de participación que ofrece la plataforma. A través de líneas de tiempo, cada proyecto se organiza de forma lineal, en diferentes fases de participación, pudiendo variar en tipos de fases tales como: *recepción de ideas, presupuesto participativo, consulta ciudadana, voluntariado, encuesta e información*, las cuales deben ser seleccionadas previo a la publicación de cada proyecto participativo.

Luego de unos meses explorando la plataforma y comprendiendo su funcionamiento, desde nivel central se solicitó la creación de un proyecto participativo por los Cecrea de cada región para la fecha de lanzamiento de la página (primera semana de octubre). Junto al equipo cecrea y 2 facilitadores del núcleo creamos un proyecto asociado a la temática de uno de los laboratorios de la programación correspondiente al mes de octubre llamado *Cápsula del tiempo*. Es importante recalcar que este proyecto fue creado previo a un acercamiento de la plataforma a NNJ partícipes de Cecrea Los Ríos, por lo que no hubo una retroalimentación más que el equipo, los facilitadores, y nosotras. Revisando los proyectos emergidos en los diferentes territorios, nos dimos cuenta que la gran mayoría de quienes comentaban y publicaban contenido en la plataforma eran adultos, existiendo una baja presencia de NNJ en comparación a la de adultos. Esta situación nos llevó a pensar en conjunto con el núcleo de facilitadores formas de aproximar la plataforma a NNJ. Acercándose la fecha del Consejo Cecrea del mes de octubre, se decidió que una de nosotras participaría con el objetivo de presentar la plataforma, dando herramientas para la inscripción e ingreso a esta, y cómo participar de los proyectos publicados.

El Consejo Cecrea es una instancia que se realiza una vez al mes, tanto en el contexto presencial como el contexto virtual de Cecrea Los Ríos, teniendo una duración de una hora aproximadamente. La cantidad de niños, niñas y jóvenes suele variar, pero según comentarios de los facilitadores unos 3 o 4 niños se han repetido durante los meses de la puesta en marcha de #cecreaencasa. Estos participantes son denominados por el núcleo como *niños cecrea*, y



son aquellos que han participado en variados laboratorios creativos, y conocen el funcionamiento del modelo Cecrea. Previo al Consejo de octubre, nos reunimos con los facilitadores de Artes Musicales y Comunicaciones/ Artes visuales, quienes estaban encargados de guiar la sesión. Cada Consejo es guiado por diferentes facilitadores que van rotando mes a mes. Si bien, el Consejo Cecrea de Valdivia es un espacio de participación que tanto facilitadores como el equipo Cecrea esperan que en algún momento sea autogestionado y autoconvocado por NNJ, aún es necesaria la intervención de facilitadores. Según nos comentó uno de los facilitadores, el imaginario futuro de la instancia es como *la utopía del consejo*.

Los facilitadores prepararon el Consejo de octubre en base a un tópico guía: la participación ciudadana, el cual se relacionaba por una parte a las votaciones de apruebo/rechazo convención constitucional del día 25 de octubre y por otra parte, para introducir a la presentación de la plataforma participacion.cecrea, de lo cual estábamos encargadas. Los niños y niñas presentes no eran más de cinco y tenían entre 7 y 13 años. Antes de comenzar, los facilitadores presentaron a la invitada especial de la reunión (una de nosotras) y las razones por las que estaba ahí, abriendo espacio para preguntas si es que surgían dudas. La conversación comenzó con preguntas de los facilitadores hacia los participantes del consejo. *¿Alguna vez han votado por algo o por alguien alguna vez en su vida?*, las respuestas fueron sobre experiencias en las que habían acompañado a su mamá o papá a votar a las urnas en alguna elección. Otros dijeron haber votado por presidentes de curso, siendo una de las participantes escogida como presidenta de su curso en el colegio en una instancia. Frente a esto, un participante comenta que el próximo año recién podrá votar por directiva de curso, él estaba en segundo básico y en su colegio, desde tercero básico se votaba por presidente de curso. Esto desembocó en una conversación sobre la importancia de ser presidente o líder, ser escogido por tu pares y la responsabilidad que eso significaba. El mismo participante expresó *“Está bien que no podamos ser presidentes todavía, soy muy chico para tener responsabilidades, pero sí puedo dar mis opiniones”*. Esta conversación alcanzó casi la hora de la sesión, dejando los últimos minutos para presentarles la nueva plataforma de participación de Cecrea, donde se presentó un powerpoint en el que enseñábamos a ingresar y cómo participar en el proyecto que se encontraba publicado. Una vez terminada la presentación, niños y niñas se vieron interesados abriendo espacio para hablar acerca de qué les gustaría hacer en esta plataforma. A raíz de esto creamos una



encuesta en mentimeter, la cual fue compartida en la misma instancia mediante un link en el chat del zoom, donde se les hacía la pregunta: *¿Qué te gustaría hacer con esta página web?*.

Finalizando el Consejo los participantes le pidieron a los facilitadores si podían dar ideas para los próximos laboratorios, relacionadas a las propuestas que habían surgido en la encuesta. Hubo un especial interés por aprender a escribir cuentos e historias, dos de los presentes contaron historias que estaban en proceso de creación, una de ellas no sabía cómo terminar su cuento y el resto le ayudó dando ideas para el final. La reunión terminó fijando la fecha del próximo Consejo, la cual se escogió a través de una votación. La próxima fecha quedó fijada para el día lunes 16 de noviembre a las 16 horas.



Captura de pantalla, 16 de octubre de 2020

La semana posterior al Consejo fijamos una reunión con el equipo para presentarles dos borradores de proyectos que creamos a partir de los intereses de NNJ, emanados del Consejo. Sin embargo notamos que, el proyecto que ya llevaba unas semanas abierto en la plataforma, no estaba teniendo participación alguna. Al día de la reunión presentamos dos posibles proyectos uno llamado *Buzón de ideas* y el otro *Atrapa la idea ¡y hagamos un cuento!*. A pesar de que ambos proyectos parecieron interesantes para el equipo, al igual que nosotras, consideraban importante entablar un proceso de acercamiento de la plataforma -como el ocurrido en durante el consejo Cecrea- previo a la creación de otros proyectos. Frente a esta situación fuimos parte de una *lluvia de ideas* junto al equipo, donde



compartimos ideas, dando cuenta que la plataforma no estaba siendo atractiva y tampoco existía mucha información sobre ella. A raíz de esto, y luego de varias horas de planificación, se acordó crear un video tutorial en el que se explicaría cómo ingresar a la plataforma, y cómo participar en los proyectos que hay en ella. Este tutorial sería compartido en las redes sociales de Cecrea Valdivia y Cecrea Nacional, así como durante el inicio de los laboratorios del mes de diciembre. El video no debía durar más de dos minutos, y tenía que ser conciso, explicativo y entretenido a la vez. Nosotras nos encargamos del guión y montaje del video, el cual fue revisado por el encargado de comunicaciones de Cecrea, publicándose el primero de diciembre por la red social Instagram en la cuenta de Cecrea los Ríos @cecrealosrios³ y al día siguiente en la cuenta de nivel central @cecrea_cultura.

Por otro lado, luego de la instancia del Consejo Cecrea, logramos acceder a dos Laboratorios Creativos: *Club de las Ideas 4.0* y *Luz, Cámara y Splash*. Al poder participar en estos espacios logramos interactuar con NNJ y comprender -desde la experiencia Cecrea- la manera en que se han llevado a cabo las instancias de participación en el contexto virtual. Es importante mencionar que tanto el Consejo Cecrea como los laboratorios creativos participamos de forma individual, debido a los protocolos de convivencia que rigen en Cecrea Valdivia, donde se intenta tener la menor cantidad de adultos presentes en las instancias de participación, para que cada proceso creativo se desenvuelva en un ambiente seguro. En este sentido tanto los laboratorios creativos y el Consejo Cecrea, ya sea en el contexto virtual como presencial, son siempre guiados por una dupla de facilitadores, quienes se encargan de la convergencia de temáticas en cada laboratorio. Nuestra participación fue desde una posición adulta es decir, como facilitadores o guías, para lo cual debíamos estar muy atentas y pendientes de no escaparnos de ese rol, aportando con la fluidez del laboratorio y las actividades que se realizaban siendo activas en la participación y conscientes de nuestro rol.

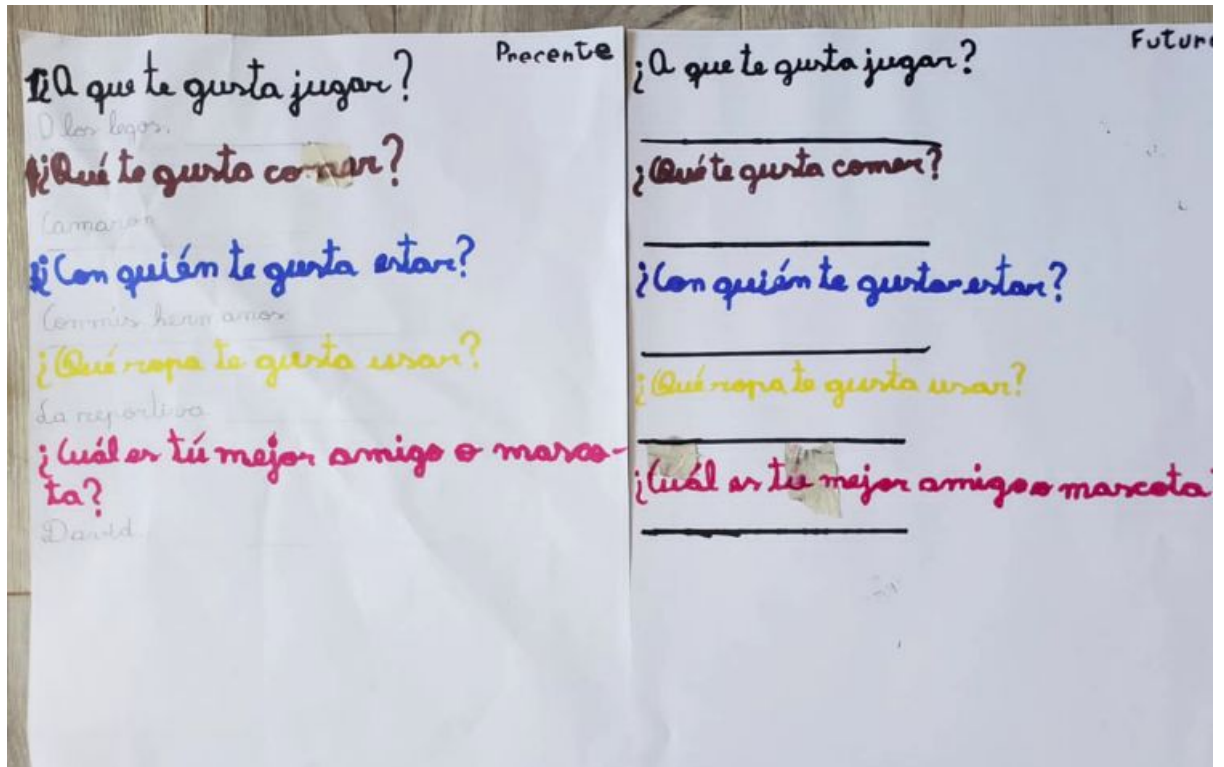
Los laboratorios duraron los tres últimos viernes del mes de octubre. Entrar a la sesión era siempre una sorpresa, no sabías cuántos participantes entrarían y cada vez que una ventanita se abría se sentía una alegría en la reunión. Unos diez minutos antes de comenzar, los facilitadores a cargo del laboratorio escribían por el grupo whatsapp, recordando la hora de inicio de la sesión y los materiales solicitados para ésta. Una vez iniciada la reunión, NNJ se iban incluyendo a la sesión. Los facilitadores rompen el silencio con saludos y preguntas, algunos niños cuentan sobre su día o lo que harán después del encuentro. El día de inicio de

³ <https://www.instagram.com/p/CIQ-w5JjX5D/>



los laboratorios, viernes 9 de octubre, Valdivia se encontraba en fase 2 del plan paso a paso, y según comentaba cada participante el día estaba soleado, lo que los motivaba para salir al exterior y disfrutar las últimas horas previo al confinamiento del fin de semana.

Una vez que alcanzamos la mitad de participantes confirmados se daba comienzo a la reunión. Dos facilitadores, 15 a 7 niños y niñas entre los siete y doce años, una de nosotras. Nos presentaron como ayudantes de los facilitadores. Inmediatamente después del saludo, más de alguno levantaba la mano para compartir algo con el resto del grupo. Los niños y niñas comprenden bastante bien como funciona la dinámica de zoom, mantienen los micrófonos apagados mientras otro habla y usan la ventana del chat para mantener el diálogo. Antes de comenzar con las actividades los facilitadores recuerdan que este es un espacio seguro, que no se tomará ninguna fotografía ni se harán grabaciones del encuentro. Hay una excepción, necesitan una fotografía al iniciar como modo de registro y verificación de que el laboratorio se realizó. Los facilitadores presentan las actividades a realizar, niños, niñas y jóvenes muestran sus materiales, aportan con ideas que se les van ocurriendo y comparten experiencias similares que han tenido al respecto. Para el laboratorio del *Club de las ideas* cada participante escribió una carta para su yo del futuro comentando en la reunión entre todos y todas que tipo de cosas nos gustaría escribir en ella. Se respondieron preguntas como: *¿A qué te gusta jugar?, ¿Qué te gusta comer?, ¿Con quién te gusta estar?, ¿Qué ropa te gusta usar?, ¿Cuál es tu mejor amigo o mascota?*. Queríamos recordarle al nuestro yo del futuro como éramos en el pasado y las cosas que disfrutábamos.



Fotografía descargada de grupo de whatsapp de Laboratorio Club de las Ideas 4.0

Al finalizar la hora estimada para la realización del laboratorio -en general se extendía de 15 a 20 minutos- todos se despiden esperando vernos la semana siguiente con tareas para realizar en la casa, que pueden ser compartidas en el grupo de whatsapp, el cual se crea especialmente para cada laboratorio manteniendo una interacción constante durante la duración de éste.

A modo de profundización del terreno y por la escasa participación de instancias en las que pudiéramos compartir con NNJ en los procesos creativos de aprendizaje de Cecrea, la entrevistas con el equipo y las conversaciones con el núcleo de facilitadores, nos permitió insertarnos y complejizar nuestra comprensión sobre la participación de NNJ en #cecreaencasa. Debido a esto nuestra investigación se basa en las experiencias más bien de los adultos y adultas sobre la adaptación de Cecrea al contexto virtual, más que las perspectivas de NNJ. La exploración de la participación y también su falta en los espacios de Cecrea en su modalidad online, nos movilizó a profundizar en temas como la ciudadanía y participación de NNJ en el espacio virtual, así como la manera en que se vieron transformados los procesos creativos de aprendizaje en la adaptación al medio digital y por último las medidas de resguardo que esboza este nuevo territorio que viene a integrarse a los



espacios de participación de Cecrea Los Ríos. A continuación se profundizará en cada uno de estos temas.

4. Descripción y análisis de tematizaciones etnográficas

4.1 Ciudadanía y Participación en #cecreaencasa

Para comprender la manera en que NNJ ejercen su ciudadanía en Cecrea Los Ríos desde una perspectiva de derechos, es importante repasar uno de los puntos fundamentales abordados por la Convención sobre los Derechos del Niño, la cual refiere al derecho a participar de NNJ. Este elemento da pie para un cambio en la posición social de NNJ a nivel institucional, posibilitando la construcción de una cultura que consolida el derecho a la participación activa de NNJ como parte de fundamental del cumplimiento de derechos a nivel general (Ikeda, 2020a). El Ministerio de la Cultura, las Artes y el Patrimonio (2019) conceptualiza el derecho a la participación como:

Un principio y un derecho a la vez, e incluye el derecho a ser escuchadas y escuchados, supone que niñas, niños y adolescentes tengan los espacios y oportunidades para estar informadas(os), expresar sus pensamientos y sentimientos, puntos de vistas, que las opiniones verbales o analógicas sean tomadas en cuenta para lograr las transformaciones que afectan sus vidas. Este principio releva el hecho que niñas, niños y adolescentes son protagonistas de su desarrollo y con capacidad de toma de decisiones (Ministerio de la Cultura, las Artes y el Patrimonio, 2019 , p.9).

Asociado a esta definición, Gaitán (2006) afirma que NNJ son participantes de un mundo compartido -a pesar de ser adultocéntrico- en el que, mediante el entendimiento mutuo, se va poniendo atención “en las perspectivas de los niños y en su comprensión de un mundo adulto en el que son llamados a participar” (p.21). En este sentido Ramirez y Contreras (2014) consideran fundamental desdibujar la tradicional separación entre niños y adultos, que “toma diversas formas, entre ellas la institucionalización, la organización de la vida de los niños y niñas y las relaciones de poder, además de la dominación de los menores por parte de los mayores” (p.102). Es debido a esto que se presenta necesario fomentar la participación de NNJ en instancias de desarrollo artístico y cultural en el país, asociado a las debilidades que se identifican con respecto a la creatividad e incentivando la participación de manera colaborativa y autónoma, interpelando la postura tradicional de la infancia por medio de una ciudadanía inclusiva con NNJ (Ikeda, 2020a). Relacionado a lo anterior es importante comprender cómo se entreteje el derecho a la participación con la ciudadanía, especialmente



en la deconstrucción del espacio público, donde se privilegia y se constituye la dominación de la infancia y adolescencia en manos de adultos. En esta línea, el Centro Cecrea Valdivia es un espacio pensado y construido para la participación de NNJ, con múltiples identidades, gustos, ideas, y conocimientos, quienes se apropian del espacio y de desenvuelven en él de manera libre.

En el cecrea la dinámica en el edificio era distinto, osea los chicos y chicas llegaban, presentábamos la actividad y empezaban “que quiero salir, que quiero jugar que quiero eso” y en realidad dentro como del contexto del laboratorio como que les dábamos actividades para que exploraran un poco más y pero ese dinamismo se pierde en las actividades virtuales (Catherine, comunicación personal, 22 de octubre 2020).

El Modelo Cecrea al sustentarse desde un paradigma de derecho, comprendiendo la infancia como una construcción social, enmarca sus procesos creativos de aprendizaje mediante la acción de y con NNJ, quienes -desde los supuestos del modelo- van ejerciendo su ciudadanía desde la experimentación libre y autónoma (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2016). Según los ideales de Cecrea, NNJ “ejercen sus derechos de manera activa, en un marco de respeto y de escucha, incentivando la participación y la colaboración, con autonomía y particularidades, aprendiendo entonces a ser ciudadanos críticos e integrales (...) entregándoles a estos/as herramientas de participación y organización” (p.4). Este modelo impulsa la ciudadanía a través del aprendizaje colectivo en instancias propias, como la *Escucha creativa*, *Laboratorios creativos*, *Consejo Cecrea*, en los que se generan ambientes para la experimentación en diversas áreas, donde NNJ crean en base a un tema específico que guía el desarrollo posterior de cada instancia, pero que en la marcha se va elaborando en relación con los gustos, intereses y conocimiento de cada NNJ, monitoreado por el o la facilitadora.

(...) hay algo que también he utilizado mucho que es el tema de que los mismos niños se enseñen entre ellos, por ejemplo, el año pasado hice un laboratorio de planeadores, era de aerodinámica inspirado en las aves de Chile, entonces ahí los niños la primera sesión había que hacer aviones de papel. Yo no llevé ningún modelo de aviones de papel y la idea es que todo los niños empezaran a hacer el avión que conocían y habían algunos que no sabían hacer, entonces se enseñaban entre ellos y ellos me iban enseñando a mí y entonces eso, eso me gusta utilizar harto igual (Francisca S., comunicación personal, 15 de octubre 2020).



Lister (2007) analiza la relación de los niños con la ciudadanía, utilizando el concepto de “ciudadanía vívida” (p.695) para referirse al real significado que tiene la ciudadanía en la vida de las personas, y la forma en que los contextos sociales, culturales, y las condiciones materiales, afectan a la vida como ciudadanos/as. Para la autora un elemento clave dentro de la concepción de ciudadanía es la *agencia humana*, relacionada a dos comprensiones de ciudadanía: 1. ciudadanía como práctica activa y participación, y 2. ciudadanía como conjunto de derechos. La primera se entiende como una expresión de la agencia humana, mientras que la segunda “permite a las personas actuar como agentes” (Lister, 2007, p.695). Comprendiendo esto, Lister (2007) se enfoca en analizar los límites internos de la ciudadanía infantil, poniendo énfasis en que la imagen de los niños en general se presenta como una categoría unitaria, sin embargo, al igual que los adultos, la ciudadanía de los niños está mediada por la intersección de divisiones sociales como la clase, género, raza, etnia, edad, etc. Según Lister (2007) los significados de la ciudadanía vívida cambian en relación a los contextos sociales, políticos, y culturales de los grupos a lo largo del tiempo, por lo que resulta necesario tener una comprensión dialéctica de esta.

Comprendiendo lo anterior, surge la duda relacionada a la ciudadanía y la participación de NNJ en el contexto virtual de Cecrea Los Ríos. Como mencionaba Catherine en la cita anterior, el dinamismo que se generaba en los laboratorios presenciales se hace difuso en la virtualidad, y esto trae consecuencias en cómo NNJ participan en los procesos creativos de aprendizaje. Uno de los desafíos presentados en la adaptación de Cecrea Valdivia al contexto virtual fueron las condiciones materiales disponibles para la continuidad de los laboratorios, tanto para facilitadores como para NNJ. El equipo Cecrea junto al núcleo de facilitadores tuvo que adaptar la manera en que se sustentaban las actividades, ingeniando nuevas herramientas que posibilitaron -en gran medida- el dinamismo existente en los laboratorios presenciales.

Nosotros ya teníamos una propuesta, lo que llamamos en su momento una equivalencia de los laboratorios presenciales a lo virtual. Con el tiempo nos dimos cuenta que no es una equivalencia, que hay que plantearlo como un trabajo distinto, porque el vínculo con los niños es distinto, los tiempos también de concentración son distintos, es más cansador trabajar a través de una pantalla, la interacción es menos directa. Por lo tanto, nos dimos cuenta que no era llegar y agarrar el formato que teníamos de actividades presenciales, llevarlo a la virtualidad. Tuvimos que hacer todo un análisis desde el cómo generar actividades que fueran atractivas y en tiempos realistas de la virtualidad, que sea permitido complementar con cápsulas audiovisuales, materiales de apoyo. Y nos dimos cuenta que el laboratorio



en sí ya no eran tres horas pedagógicas, perdón, seis horas pedagógicas, sino que en la virtual, en lo presencial, digamos, en el vínculo directo, se reducía a la mitad, pero uno generaba actividades que los niños y las niñas podían desarrollar después en forma autónoma, entonces uno ya veía solo el laboratorio en el proceso de estar todo el tiempo conectado, sino también que se va extendiendo en los días. Entonces eso generó una forma distinta de pensar, que había que planificar actividades que tienen partes de acompañamiento, pero partes autónomas, y distintas plataformas que permitan generar como una continuidad a ese proceso. El Zoom para hacer los encuentros presenciales y, bueno, en este caso, lo que más hemos ocupado es el WhatsApp, para generar como el seguimiento y mantener vigente como el entusiasmo a lo largo de la semana, y, además, para poder intercambiar, también, fotos, grabaciones y todo lo, el... Generar más participación directa de los niños y las niñas (Claudia, comunicación personal, 30 de agosto 2020).

Según James (2010) para comprender plenamente la naturaleza de la ciudadanía, es necesario explorar no sólo la manera en que la ciudadanía -en cualquier contexto- se pone legalmente a disposición de los niños, sino también cómo los niños experimentan y responden a este marco legal a través de sus actividades cotidianas (p.173). En este sentido, Cecrea al transformar todo su funcionamiento estructural, transformó también la manera en que NNJ ejercen su ciudadanía y participan en el contexto virtual. Los procesos creativos se situaron en la cotidianeidad del hogar, espacio donde se van negociando y mediando nuevas materialidades, nuevos accesos, nuevas plataformas, nuevos tiempos y nuevos espacios de encuentro. Ruíz y Aguirre (2015) realizan una etnografía sobre la adaptación de los procesos de aprendizaje de los docentes, al insertar sus prácticas al uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en el contexto de educación a distancia y virtual universitaria. Los autores afirman que para entender las prácticas mediadas por la tecnología en contextos cotidianos “es necesario reconocer que el agente de cambio no es la tecnología en sí misma, sino los usos, las apropiaciones y la construcción de sentido alrededor de ella” (p.75).

(...) pero también ahora como con la virtualidad hubo que adaptar todo, como estamos todos en las casas entonces una de las cosas importantes era que los materiales fueran, osea que estuvieran en la casa para que no salieran a comprar entonces ahí buscamos un montón de ideas, trabajamos mucho con las tintas naturales este año con los estampados botánicos, con cosas que podíamos no se po', materiales a veces yo pedía, cáscara de cebolla, cuesco de palta, curcuma, espinaca y les gustó mucho por que es como experimentar todos los resultados eran distintos incluso yo veo a las mamás súper motivada a las mamás y a los papás por que si no hubiera sido por ellos muchas cosas no se podían hacer (Aracely, comunicación personal, 29 de octubre 2020).



Tuvimos que sacar implementación del centro, cámaras, pantallas de tele, para que los chiquillos facilitadores se las puedan llevar para sus casas para que se armaran sus escritorios con toda la cuestión para poder transmitir bien. O sea, la Cathy, ponte tú, de ciencia tiene que hacer experimentos, tiene que mostrar las manos, tiene que mostrar cómo suben, no sé, el líquido, el no sé qué, la cuestión. ¿Y cómo lo hacía, con un puro compu? Entonces, tuvimos que adaptarnos completos, pero son cuestiones que no pensamos. Nosotros pensamos en la programación, dijimos ‘Laboratorios atractivos’, bacán, y después, empezamos con el problema de que ‘Oye, no me puedo enfocar las manos, ¿cómo lo hago pa’ mostrar lo que estoy haciendo?’, ‘Oye, necesito dos pantallas, porque en una tenemos que ver una película y no sé qué’, o ‘Tenemos que hacer un recorrido virtual por la Muralla China, pero yo necesito irlo mirando y mirar a los chicos por si me hacen una pregunta. Entonces, ¿cómo lo hago?’. Y un montón de cuestiones que pasaron en el camino (Felipe, comunicación personal, 30 de septiembre 2020)

Podemos afirmar que la ciudadanía ejercida por NNJ en Cecrea tanto presencial como virtual, es un tipo de ciudadanía emergente que escapa de las conceptualizaciones clásicas de ciudadanía adultocéntrica. Para Neale (2004) la ciudadanía significa diferentes cosas en diferentes contextos. Para los adultos comúnmente se define en términos políticos, “connotando un derecho a la autonomía y la libertad de elección que van de la mano con la adquisición de responsabilidades adultas” (Neale, 2004, p.8). Pero Neale (2004) da cuenta que la ciudadanía tiene un significado más amplio e inclusivo, pudiendo definirse como derecho al reconocimiento, respeto y participación. Relacionado a esto la ciudadanía no sólo se ejerce en contexto cívicos donde se ponen en práctica las políticas públicas, sino también en diversos contextos de la vida cotidiana, pudiendo ser ejercida tanto por adultos, como por niños, emergiendo nuevas formas de relacionarse entre estos (Neale, 2004).

Las nuevas formas de participación y ciudadanía en el contexto virtual de Cecrea Valdivia, han traído consigo nuevos espacios donde NNJ han podido experimentar y cocrear. Estos nuevos espacios -virtuales- han trasladado los procesos creativos al hogar de cada participante, involucrándose de una manera diferente al contexto presencial del centro, pero desde los mismos fundamentos: la creatividad y autonomía. Esta creatividad también ha llevado a la transformación de la comunidad Cecrea en el contexto virtual, incluyendo nuevos participantes que en la presencialidad no tenían las posibilidades materiales para movilizarse al centro.

En el Cecrea virtual, la gracia es que se ha mantenido el número, pero, además, del por qué digo que es mejor convocatoria, porque no tiene que ver con números, tiene que ver con la diversidad de niños. O sea, los que se repiten, sí, son hartos, pero siempre van llegando nuevos, ¿cachái? Porque



está la posibilidad de que participen niños de Osorno, que participen niños de las comunas de la región de Los Ríos, de Futrono, de Lanco, de no sé, Mariquina, de donde sea, porque, porque los chicos... es cosa de prender el computador, ¿cachái? Entonces, en ese sentido, claro, nos hemos hecho más conocidos y tememos que cuando volvamos a lo presencial, claro, reduzcamos el número porque, yo creo que el 80% son de Valdivia, pero hay 20% que no (Felipe, comunicación personal, 30 de septiembre del 2020).

En este sentido, las posibilidades de que NNJ ejerzan su ciudadanía se expande a otros espacios, a los cuales la presencialidad interponía barreras territoriales para la participación. Otro elemento importante de esta diversidad en el contexto virtual es la transformación de la comunidad Cecrea; ya no sólo se compone por habitantes de la ciudad de Valdivia, sino que de múltiples lugares. Retomando lo afirmado por Lister (2007) sobre la *ciudadanía vivida* como un fenómeno dialéctico (y no unitario), la autora hace mención de la membresía [*membership*] como la dimensión relacional de la ciudadanía. Según Lister (2007) la ciudadanía como membresía “se trata, en parte, de un sentido de pertenencia” (p. 701), lo que también abre una comprensión de la ciudadanía en relación con la identidad política y la subjetividad expresada a través de la participación. Según la autora, una comprensión relacional de la ciudadanía es significativa en el caso de la ciudadanía de los niños, especialmente en contextos comunitarios, cuando NNJ han sido “tratados con respeto como ciudadanos y han tenido la oportunidad de participar” (p.700). A la luz de esto, el sentido de pertenencia o territorialidad se adapta y expande, ya no sólo a una ciudad y un espacio físico en particular, sino que a múltiples espacios, territorios e identidades.

La comunidad Cecrea en el contexto virtual incluye tanto a ciudadanas y ciudadanos que participan en los laboratorios creativos, como también a los contextos cotidianos de estos, desplazando no sólo las barreras territoriales, sino que también las barreras de lo público y lo privado -del Centro Cecrea al hogar-donde NNJ posiblemente cumplen un rol muy distinto al que desarrollan en el contexto Cecrea. En este sentido NNJ pertenecen a la comunidad Cecrea en tanto participan como ciudadanos, pero esta participación se expande a los agentes que son parte de su contexto cotidiano, quienes se hacen partícipes de los procesos creativos de cada NNJ, y contribuyen al dinamismo extendido de los laboratorios creativos.

Esta comunidad la conforman, bueno las niñas los niños, papás, mamás, abuelas, tías, tíos, e incluso cuidadoras, me he dado cuenta que de repente son las cuidadoras que tienen los niños mientras



los papás trabajan por que igual están súper pendientes es igual que el papá o la mamá están súper pendientes de los materiales que necesitan, les ponen su teléfono, el computador y los asisten para desarrollar las actividades entonces al final, la comunidad cecrea como que parte desde los niños y niñas, pero todo lo que rodea el mundo de ese niño o niña va formando la comunidad, hay participantes que han llegado por que la compañera o el compañero del colegio les comento o por que entre los apoderados tal vez se comentaron este tipo de actividades, yo creo que es una comunidad que todavía no dimensionamos, por que nuestro único medio de verificación son los laboratorios (Catherine, comunicación personal, 22 de octubre 2020).

Teniendo en cuenta la forma en que NNJ ejercen su ciudadanía en el contexto virtual, pasaremos a describir los elementos claves que son parte del ejercicio de ciudadanía en la adaptación de Cecrea en este contexto, describiendo la adaptación de estos elementos, para luego analizarlos en relación a la ciudadanía y participación de NNJ en #cecreaencasa.

4.2 Adaptación de Procesos Creativos de aprendizaje y Participación de NNJ: De lo ordinario a lo extraordinario

La programación mensual de Laboratorios Creativos en Cecrea Los Ríos se genera a partir de procesos creativos, los que inician con la instancia de *Escucha Creativa*, dando con un fin y un inicio a un nuevo ciclo programático. Este año, debido a las condiciones sanitarias y materiales, esta instancia no pudo llevarse a cabo en el espacio virtual, a pesar de los intentos a través de la plataforma zoom, donde se reunieron NNJ pertenecientes a la Tríada Valdivia, Castro y La Ligua -tres territorios que cuentan con Centro Cecrea-. Una de las dificultades para llevar a cabo esta instancia por medios virtuales fue aplicar la metodología específica de la escucha.

(...) se genera como una formalidad en esta escucha, como ‘ahora queremos saber lo que piensan, para ello van a construir un superhéroe con estos materiales’ y... uno está como... no sé... a mí me pasa que era tanta actividad, porque la escucha tiene un momento que se llama maestranza en donde generan algo que a partir de cierto tema supuestamente nos va indicar lo que piensan o lo que sienten (Francisca R., comunicación personal, 7 de octubre del 2020)

Sin embargo, en la escucha virtual los equipos de la triada se vieron conversando directamente con NNJ y sin un tema específico a tratar más que, el contexto de pandemia y encierro en el que se encontraba todo el país. La ipinion general fue que lo que más querían en ese momento era encontrarse. Debido a esto, la programación que correspondía a los ciclos de este año se estructuró principalmente por las *micro escuchas*, *escucha permanente o*



constante, donde los y las facilitadores aprovechaban las instancias de encuentro con NNJ, como los Laboratorios Creativos y Consejo Cecrea, para preguntarles directamente qué les gustaría hacer, estando atentos a percibir los intereses y/u opiniones de NNJ que surgían en estas instancias. Los procesos creativos en el contexto virtual, frente a la imposibilidad de realizar la *escucha*, son ideados a partir de esta escucha permanente o micro escucha, y a través de ella NNJ son agentes activos en el proceso de generación de la programación, sus intereses y opiniones son recogidas al realizar la lluvia de ideas que va a conformar, según las áreas de interés, duplas de trabajo entre los facilitadores.

Entonces, en este proceso creativo, como para preparar un ciclo de laboratorio, o una batería de laboratorios, lo que hacemos nosotros básicamente es reuniones semanales, en las que está todo el núcleo, está la Fran y estoy yo. Y en esas reuniones, primero hacemos una vez al mes una lluvia de ideas donde vamos tirando como conceptos que nos van ocupando ciertas metodologías que también vienen incorporadas en las prácticas de Cecrea que, por ejemplo, tirar ideas ahondando o pareando ideas que se vayan pareciendo, y después viendo desde mi área yo cómo me puedo hacer cargo de esas ideas. Por ejemplo, no sé, qué sé yo, las pinturas con los tintes vegetales de la ropa, Entonces, esa es una idea. Entonces, yo artista visual cómo me puedo hacer cargo de esa idea, En qué puedo colaborar. Después viene el encargado, o sea, el facilitador de música y dice ‘Mira, sabís que podemos darle patrones como del sonido’, Como de las ondas de sonido a las tinturas. Ya, después viene la científica y dice ‘Mira, podemos ocupar esto y sacar, extraer tintura vegetal de tales plantas’, ponte tú, Y así se van acomodando los procesos y estos procesos van... se van enriqueciendo hasta que se delimita finalmente quién, quiénes se van a hacer cargo (Felipe, comunicación personal, 30 de septiembre 2020).

En el proceso de *lluvia de ideas* convergen e interactúan diversos agentes para la composición de ideas y conceptos que fluyen en la programación mensual. Por un lado están los facilitadores que transmiten las ideas de NNJ emanadas en los laboratorios para luego, desde su experticia en las diversas áreas, dialogar y crear laboratorios los cuales en conjunto con el Equipo Cecrea se ejecutan. Así mismo identificamos figuras como Felipe, Encargado Pedagógico, quien se encarga de monitorear que los procesos creativos se enmarquen dentro del modelo pedagógico de Cecrea y Francisca, Encargada Programática, quien coordina y programa las ideas que se van componiendo para gestar la organización mensual de laboratorios creativos e instancias participativas en Cecrea Valdivia.

Hernández García, Niño Bernal, y Hernández-García, (2016) tratan la *Teoría sobre la creatividad creciente*, refiriéndose a ésta como un “conjunto de sistemas complejos no-lineales que reproducen la creación y la innovación” (p.1). En ella se visualizan innovaciones y transformaciones impredecibles que exhiben una *potencia creadora*,



relacionada a una estética que se amplía a los rasgos y patrones que no necesariamente determinan los procesos creativos. Los autores ponen énfasis en torno a los aspectos sorprendidos en los que la creatividad emerge en relación con los procesos de la vida social y las formas de habitar los entornos. En ese sentido “la creatividad se construye a través de largos periodos de tiempo, y en contextos y espacios gestados a través de interacciones.” (Hernández García, Niño Bernal, y Hernández-García, 2016, p. 3). De esta manera, al pensarlo como potencia creadora, visualizamos los procesos creativos de aprendizaje en Cecrea Los Ríos en constante transformación e inacabados.

En el contexto virtual de #cecreaencasa, los procesos creativos se vieron limitados y transformados, principalmente por el distanciamiento social y la obligatoriedad de estar en casa, haciendo impensable el volver al Centro cecrea durante todo el año. Durante la instancia de lluvia de ideas, factores como el acceso a internet, materiales, espacio de trabajo y los posibles participantes, fueron generando, entre ensayo y error, la experiencia de Cecrea Los Ríos en el espacio virtual. El núcleo de facilitadores junto al Equipo Cecrea, se vieron en la necesidad de idear una programación que facilitara la participación de NNJ sin complicaciones desde sus hogares. Torres de Eça, Mañero y Maeso-Broncano (2020) reflexionan en torno a los procesos creativos en el contexto actual de pandemia, dando énfasis a la creación desde el cotidiano, no sólo para procesar lo que se está viviendo y apaciguar ansiedades e incertidumbres del contexto, si no que también para “visualizar las bases de otro modo de relación y de vida posibles” (Torres de Eça, Mañero, Maeso-Broncano, 2020, p. 19). En la misma línea, el núcleo junto a NNJ se vieron, en la práctica, transformando lo ordinario en extraordinario.

Partí tratando de hacer cosas como muy elaboradas así como muy ‘¡guau! ¿qué es esto?’. Ahora en los últimos laboratorios trabajo con elementos muy cotidianos, por ejemplo los primeros laboratorios que yo hice en Cecrea trataba de hacer como cosas muy manuales, así como dispositivos que nos ayuden a ver algunas cosas, o utilizaba mucho el microscopio. En cambio ahora, las experiencias han derivado por ejemplo a un último laboratorio en donde todo el laboratorio ha estado en relación al agua, entonces hemos explorado el agua como un elemento desde distintas áreas, desde el agua vista de manera química, de manera física, y respecto a eso hemos hecho los experimentos. (Catherine, comunicación personal, 22 de octubre 2020)

De esta manera, los materiales usados en #cecreaencasa, provienen del quehacer cotidiano, del hogar, siendo tanto alimentos, desechos orgánicos y no orgánicos, agua, artefactos de cocina, piedras, papel, lápices, ropa vieja, y un sin fin de materialidades, los



que han ido transformaron los procesos creativos de aprendizaje en algo tan dinámico e interesante como lo eran en la presencialidad del centro. Por otra parte, los y las participantes de los laboratorios creativos y consejos se diversificaron por el acceso a las instancias participativas de Cecrea virtual. Como se mencionó anteriormente, al trascender el espacio de participación a la privacidad del hogar, ya no sólo participan quienes viven en Valdivia y tienen mayor accesibilidad al Centro, sino que la virtualidad permitió que NNJ de otras comunas de la región de los Ríos participaran, incluso desde otras regiones, desdibujando las fronteras territoriales. Lo cual, también pasa a ser un factor a considerar en la lluvia de ideas que va a gestar las futuras programaciones de laboratorios virtuales.

Luego de la *lluvia de ideas*, cada dupla elabora lineamientos prácticos para cada laboratorio, siendo presentados una vez terminados al equipo Cecrea. Sin embargo, los procesos creativos no culminan una vez lanzada la programación a través de las redes de difusión -instagram, facebook y correo electrónico-, sino que al comenzar cada laboratorio, en su primera sesión y al ser presentados los objetivos e ideas para éste, se dan espacios para que NNJ opinen sobre la propuesta, pudiendo ser transformada por sus mismos participantes. En esta sesión, los participantes interfieren directamente en el desarrollo del laboratorio presentado, dando sus opiniones y colaborando con ideas que siguen transformando este proceso creativo, en constante codiseño. Estas modificaciones están consideradas dentro de la programación, de hecho, la primera sesión es esencial para programar las dos siguientes. Araceli, facilitadora del área de sustentabilidad, relató una instancia que, en la primera sesión de un laboratorio llamado *Mundo de papel*, los facilitadores propusieron la idea de trabajar con origamis, pero al momento de presentar la idea los participantes del laboratorio, algunos propusieron otra forma de trabajar el papel, la cual no estaba planificada hasta ese entonces, transformando el laboratorio en su conjunto:

Todos los niños en la primera sesión nos dijeron, ‘yo sé hacer esto, yo sé hacer esto’, todos manejaban la técnica súper bien y nos dijeron: ‘¿puedo enseñar yo mi técnica en la segunda sesión?’ y todos quería entonces dijimos: ‘ya bueno entonces en la segunda sesión le vamos a dar un espacio a cada uno’ nos pusimos de acuerdo y ¡que! ¡eran secos así! se manejaban, abrían sus cosas y era como, salía una cuestión. Era hermoso lo que hicieron y me encantó eso por que no se había dado tanto en otros laboratorios, como que eran los mismos niños de siempre entonces había como un ambiente de confianza, estaban súper desenvueltos y entonces la segunda y la tercera sesión ellos como que facilitaron todo (Araceli, comunicación personal, 29 de octubre 2020)

Lo relatado da cuenta de las dos áreas que, en convergencia, que nutren toda instancia ofrecida por Cecrea según lo propuesto en el documento *Modelo Pedagógico Cecrea*:



ciudadanía y creatividad. Para el área de ciudadanía, el modelo pedagógico propone una serie de capacidades promovidas a lo largo de todo el ciclo programático, comprendiéndose como un “conjunto de conocimientos, actitudes y habilidades que, articuladas entre sí hacen posible que un ciudadano despliegue sus derechos y participe de manera crítica, constructiva y transformadora, en una sociedad democrática” (CNCA, 2016, p.5). Entre ellas Cecrea promueve, *Democracia y participación; Colaboración y confianza; Autonomía; Buen vivir y Ejercicio de derechos*. Ahora, y volviendo a la cita anterior, nos gustaría detenernos en la capacidad de colaboración y confianza, descritas como la “capacidad para trabajar en relación con otros sobre un fin común, respetando las características particulares de cada persona.” (CNCA, 2016, p.6). Araceli destacó lo sucedido en este laboratorio en particular aludiendo al *ambiente de confianza* que se había construido, decimos el verbo construir porque las capacidades que propone el modelo pedagógico no vienen dadas con las instancias que ofrece Cecrea, sino que se construyen a través de interacciones y relaciones a lo largo del tiempo, donde los conocimientos y saberes aprendidos en los laboratorios no son el centro del aprendizaje, si no que cada uno y una de NNJ aprende, descubriendo sus potencialidades, aproximándose al conocimiento de maneras diferentes y en colaboración con otros. (Conejeros, Rojas, Segure, 2010)

En el contexto de #cecreaencasa, resulta importante -al igual que el la presencialidad- la constante construcción de la confianza en los procesos creativos de aprendizaje. Consideramos que esta confianza se transforma y adapta en el contexto virtual, emergiendo nuevas materialidades y maneras en las que NNJ interactúan en los laboratorios creativos. Un elemento importante que se experimentó en Cecrea fue la participación de NNJ de localidades aledañas a las ciudad de Valdivia, quienes en el contexto presencial no tenían la posibilidad de movilizarse al Centro para participar en los laboratorios creativos. Niños y niñas se fueron encontrando a lo largo del año en diversos laboratorios, llegando a generar un ambiente de confianza manifestado en una comodidad de los y las participantes, promoviendo la participación en el espacio.

Lo producido en este aspecto se relaciona con la transformación de la *comunidad cecrea* en el espacio virtual, la cual se manifiesta y expresa de diversas formas y se compone de múltiples agentes que hacen posible la participación de NNJ en Cecrea en su versión online. Según Ruiz y Aguirre (2015) las comunidades virtuales tienen formas de interacción, comunicación y “estructuras de participación en constante dinámica” (p.80). Según los



autores en estas comunidades se generan relaciones entre personas con diversos intereses, aun estando desplegados geográficamente, generando intercambios de información e interés, así como diversas formas de participación.

Y yo creo que sí hay una comunidad ahora porque de verdad son los mismos niños que han estado desde marzo con nosotros y los papás igual sí yo creo que sí existe una comunidad, osea como nunca estamos todos juntos, pero sí se repiten las mismas caritas en los laboratorios y ellos se conocen, se hacen amigos, se escriben en el chat interno, se invitan a jugar juegos online. (Araceli, comunicación personal, 29 de octubre de 2020).

Lave y Werner (1991) afirman que no hay aprendizaje ni actividad que no esté situada, ya que “involucra a la persona en su totalidad en lugar de "recibir" un cuerpo de conocimiento fáctico sobre el mundo; sobre la actividad en y con el mundo (...) la actividad y el mundo se constituyen mutuamente” (p.33). Según los autores el aprendizaje situado no remite sólo a una práctica, sino que es una parte integral del mundo que se habita y de la práctica social, involucrando a la persona en su totalidad, en una construcción mutua y constante. En este sentido consideramos que la transformación de los procesos creativos en el contexto virtual devino en la transformación de múltiples áreas de la participación ciudadana de NNJ. Esta participación ciudadana de #cecreaencasa expande las posibilidades y materialidades dispuestas para el desarrollo de la creatividad, incluyendo a nuevos agentes, que se interseccionan -voluntaria e involuntariamente- en las dinámicas cecrea, expandiendo así la comunidad de aprendizaje en su totalidad.

4.3 Participación ciudadana y protección de NNJ en el contexto virtual

Al ser aceptada en la reunión de zoom titulada “Laboratorio Luz, Cámara y Splash” varias pantallitas comenzaron a emerger. Los facilitadores de artes musicales y tecnología e innovación, quienes guiaban el laboratorio, nos dieron la bienvenida a la primera sesión -*Mientras esperamos que lleguen más participantes conversemos un poco ¿Cómo están chicos? ¿Cómo ha estado su día? Es entretenida esa espera antes de empezar el zoom, están todos expectantes en la sala, hasta que se abre la reunión y todos empiezan a sumarse* - comenta Héctor con emoción.

Luego de haber accedido más participantes a la reunión de zoom, y antes de comenzar con las actividades, los facilitadores nos explican que deben compartir el protocolo del laboratorio -*A veces es un poco repetitivo y algunos ya se lo saben, pero tenemos que decirlo. Bienvenidas y bienvenidos al laboratorio Luz, cámara y Splash. Mi nombre es Héctor, soy*



facilitador de artes musicales en Cecrea Valdivia y junto a mi compañera Francisca, facilitadora de tecnología e innovación, estaremos acompañándolos y acompañándolas durante estas tres sesiones, los viernes a las 15 horas por zoom, igual que ahora. Antes de empezar queremos contarles que Cecrea es un espacio seguro, no va a ser grabada esta sesión, así que sientan la confianza de expresarse, si quieren tener la cámara apagada no hay problema, pero necesitamos que la prendan un segundo para sacar un pantallazo con sus caritas, así sabemos quienes son los participantes del laboratorio, y lo usamos como lista de asistencia. Este pantallazo no será usado para nada más que el registro de los asistentes al laboratorio. También necesitamos que las personas que tienen un nombre que no sea el suyo, que lo cambien, así también sabemos quienes asistieron. Si alguien no sabe cambiar el nombre en zoom, nosotros podemos ayudarlos. También es importante respetar las reglas de convivencia, levantar la mano para hablar, que respetemos los turnos y que mantengamos los micrófonos silenciados cuando otra persona está hablando- dicho esto comenzamos con el laboratorio, éramos doce participantes, dos mantuvieron la cámara apagada durante la mayor parte del laboratorio, pero la prendían cuando iban a opinar respecto a alguna pregunta realizada por los facilitadores, o sobre algunas ideas.

El concepto *resguardo* como categoría de análisis se hizo presente constantemente tanto en conversaciones con el equipo Cecrea, como en nuestras entrevistas con el núcleo de facilitadores. Claudia, directora del Centro Cecrea en los primeros encuentros mencionó la inquietud de Cecrea Valdivia durante los meses de preparación de la programación, por la protección y seguridad de NNJ en el contexto virtual de #cecreaencasa. Un elemento relacionado con este resguardo fue la elección de la plataforma zoom para la realización de los laboratorios virtuales -¿Y por qué no utilizaron redes sociales como facebook live o en vivos de instagram donde quizá pueden lograr una convocatoria mayor?- le preguntamos a Claudia con un dejo de confusión, a lo que responde:

(...) como trabajamos con niños menores de edad, tenemos que resguardar su seguridad, porque sin querer uno puede facilitar o pavimentar la relación directa de un niño con un adulto que no conoce en realidad, y normalizar ese vínculo. Entonces hemos tenido que establecer todo un protocolo de acción en la virtualidad para dejar, para sobre todo educar a los niños y las niñas que un adulto no puede conectarse directamente con ellos a través de ninguna plataforma sin que sepan, digamos, en el caso nuestro de facilitadores, quiénes son, qué van a hacer, en qué tiempos, y evitar siempre el vínculo uno a uno. Nosotros siempre trabajamos en forma grupal, no generamos vínculos ni por WhatsApp ni por Zoom un adulto, un niño, siempre son dos adultos y con un grupo de niños. Y en eso nos llevó un



tiempo diseñar todo este cambio de modalidad, hasta que ya en junio pudimos empezar ya con la programación ya al ritmo que tenemos ahora (Claudia, comunicación personal, 30 de agosto 2020).

La protección de NNJ en un territorio en proceso de exploración como el espacio virtual, contempla una variedad de factores, los cuales por una parte han facilitado la continuidad del programa, pero por otro ha expuesto la existencia de múltiples riesgos (Marciales y Cabra, 2010). Pavéz (2014) analiza las oportunidades y riesgos que entrega el mundo *online* y las Tecnologías de la comunicación e Información (TIC) cuestionando la manera en que se posicionan tanto adultos como niños, niñas y jóvenes en este escenario de desarrollo tecnológico. Para la autora, cuando se habla desde una perspectiva de derechos de la infancia, relacionada a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), “seguridad y contenido ilegal no lo son todo, puesto que la tarea no termina con proteger a niños y niñas sino que debe empoderárseles por medio de herramientas que les permitan ejecutar actividades en la red y utilizarla de una forma que vaya acorde con los derechos de los que son sujetos” (Pavez, 2014, p.25).

En este sentido es necesario comprender el posicionamiento de Cecrea Valdivia frente a la protección de los derechos en el contexto virtual, y cómo esta visión se relaciona con el ejercicio de ciudadanía de NNJ. Desde las inquietudes que comenta Claudia, junto a representantes de diversos Cecrea del país conformaron una comisión para estudiar y demarcar algunas acciones relacionadas al uso de la imagen y el resguardo de la privacidad de NNJ. De esta comisión nace el documento “Estrategias Cecrea para la Promoción y Protección de Derechos de Niños, Niñas y Jóvenes en el contexto virtual” (Cecrea, 2020), donde se abordan preguntas como ¿Basta con que los/as adultos responsables otorguen consentimiento para el uso de la imagen? ¿Qué pasa con su imagen en redes abiertas? ¿Los/as NNJ y sus adultos responsables saben lo que significa la huella digital? ¿Qué mecanismos conocen o debieran conocer NNJ para exigir sus derechos en el contexto virtual? ¿De qué manera Cecrea, en su rol de garante de derechos, promueve y protege los derechos de NNJ y previene posibles situaciones de vulneración en el contexto virtual? (p.1).

Por medio de estas preguntas se identifican diversos factores asociados a la adaptación de la programación virtual y las nuevas formas de interacción en Cecrea. Estas nuevas formas de interacción posicionan a los diversos agentes involucrados en el funcionamiento de Cecrea -NN de 7 a 13 años; NNJ de 14 a 19 años; Adultos responsables o tutores legales de NNJ que participan del Programa; Equipo Cecrea (encargados y facilitadores); Instituciones vinculadas a la red de infancia en el territorio de cada Centro- por



un lado en constante interacción con los riesgos del internet, y por otro lado siendo parte de las acciones que se pueden establecer frente a estos riesgos, tanto desde los adultos, como NNJ, autónomos, sujetos de de derecho, con capacidad de decisión (James y Prout, 1997; Gaitán, 2006; Pavez, 2012; Ramirez y Contreras, 2014) y en constante interacción con las TIC (Simpson, 2006; Pavéz, 2013).

En este sentido Cecrea entrega diversas herramientas para que NNJ se desenvuelvan en el contexto virtual, desde la información y el conocimiento del espacio que habitan (Simpson, 2006; O'neil y Livingston, 2010; Pavéz, 2014). Dentro de los riesgos en los medios virtuales identificados por el programa se encuentran: *Grooming, Bullying, Sexting, Gossip, Doxing, Phishing*. Las implicancias de estos riesgos han sido difundidas principalmente a través de las redes sociales de Cecrea nacional, compartiendo diversos post donde definen cada uno de ellos. Es importante pensar cómo Cecrea utiliza los espacios virtuales desde el resguardo, principalmente de adultos externos.

Lo único que importa más que, digamos, que sea esa plataforma u otra, nosotros por protocolo sólo podemos usar plataformas cerradas. Significa que el, digamos, el papá o la mamá, o el niño más grande, se inscribe, recibe un link y sólo a través de ese link puede ingresar. No hacemos convocatorias abiertas como por un link abierto o a través de, no sé, un *Facebook live* o algo así, porque ahí el problema es que se mezclan adultos con niños y es muy difícil para nosotros saber, digamos, quién es quién, y parte del resguardo de la seguridad y la privacidad tiene que ver con generar estos grupos, donde, además, es interesante que se genera una dinámica como más de confianza (Claudia, comunicación personal, 30 de agosto 2020).

Pero esto nos lleva a preguntarnos sobre el rol de los adultos en relación al ejercicio de ciudadanía de NNJ, a la luz de la adaptación del programa Cecrea Valdivia al contexto virtual, ¿Las *Estrategias Cecrea para la promoción y protección de derechos de niños, niñas y jóvenes en el contexto virtual* (Cecrea, 2020) promueven el resguardo desde una perspectiva adultocéntrica y paternalista? o más bien ¿Se sustentan comprendiendo la agencia y autonomía de NNJ como ciudadanos en el contexto virtual?. Estas preguntas emergen debido a que a pesar de ser un programa con perspectiva de derechos sobre la infancia, existe una línea muy delgada entre las concepciones paternalistas de protección/restricción a NNJ.

En este sentido Simpson (2006) analiza los discursos dominantes sobre protección de la infancia en el ciberespacio, cuestionando las construcciones ideológicas sobre la niñez asociada a dependencia e inocencia. Según el autor los debates sobre los riesgos de internet derivan de los imaginarios sociales de los niños como vulnerables, emergidos desde la perspectiva adulta, articulados con ideas sobre la infancia asociada a la inocencia. Así mismo



la promoción de una visión dual sobre lo “bueno” y lo “malo” en el internet es un tema que deriva de debates ideológicos que encajan en visiones del mundo en constante conflicto entre el bien y el mal. Para Simpson (2006) estos debates relacionados a los riesgos de internet conducen a considerar que, si uno como adulto puede proteger a los niños del contenido “malo” del internet mediante el control y la orientación a los padres, el resultado sería que los niños estarían expuestos sólo al “buen” contenido. Esta imagen no toma en cuenta la forma en que los niños son capaces de “construir sus propios significados y ser participantes activos del mundo en línea” (p.246), reforzando la pasividad de los niños, y reafirmando la necesidad de control por parte de los adultos.

Asociado a la exposición de NNJ en internet Marciales y Cabra (2010) analizan los riesgos y el impacto de las tecnologías en el desarrollo social de niños y adolescentes. Según las autoras el concepto *riesgo* abarca dos dimensiones: una objetiva asociada a los cambios tecnológicos impuestos en la vida del ser humano, y una subjetiva asociada a los discursos históricos sobre la inseguridad y el pánico moral a las nuevas tecnologías. Marciales y Cabra (2010) utilizan el concepto Pánico Moral de Cohen (1972) definido como un “episodio, condición, persona o grupo de personas, que han sido definidos como amenaza para los valores e intereses de la sociedad y que generalmente reciben atención mediática” (p.856), para referirse a los discursos sobre las nuevas tecnologías y los riesgos a los que se enfrentan niños y adolescentes.

Para las autoras, socialmente hablando, el pánico moral ha sido una reacción frente a los cambios de los medios en la primera mitad del siglo XXI, especialmente por la rápida inserción del internet y su apropiación por las nuevas generaciones. Marciales y Cabra (2010) afirman que el pánico moral no logra explicar “los efectos e interacciones de los medios con las nuevas generaciones y, por lo general, se demoniza el medio por su potencial negativo, sin tener en cuenta evidencia sobre su impacto en la estructura familiar o la intervención de factores sociales, psicológicos, económicos, políticos e incluso de mercado, en tales impactos” (p.861). Concluyen en la necesidad de crear oportunidades educativas para implicar a niños y jóvenes en los debates sobre el consumo de internet y sus riesgos, así como incluir a padres y cuidadores en las intervenciones socioeducativas basadas en el conocimiento de los medios.

Relacionado a lo anterior, pudimos observar que los adultos inmersos en Cecrea Los Ríos -Equipo Cecrea y Núcleo de Facilitadores- se desenvuelven desde el rol de guías,



acompañantes de los procesos creativos, y garantes de la protección de NNJ de los riesgos tanto *online* como *offline*. El *resguardo* y la *confianza* son dos ejes que se intersectan en las dinámicas de participación en Cecrea virtual, traspasando las interacciones de los laboratorios. Como se mencionó en el apartado anterior, la confianza se presenta como un elemento fundamental para el desarrollo de los procesos creativos, tanto presenciales como virtuales, dando pie a la participación libre y autónoma de NNJ.

En el contexto virtual, relacionado al resguardo, dilucidamos que la confianza se va construyendo desde el momento que inicia el laboratorio, donde los facilitadores comparten el protocolo, dan sus nombres, el área desde donde se trabajan, transparentan el uso de su imagen (en el pantallazo para la lista de asistencia) y reafirman el rol de Cecrea como un espacio seguro. Desde este primer momento, NNJ comienzan a participar informados sobre cómo interactuar en el laboratorio virtual, quienes son los adultos que facilitan la instancia, y cómo participar desde el respeto, construyendo colectivamente a través de cada sesión espacios cómodos para la participación. Un ejemplo de la confianza que entabla en las interacciones de los laboratorios virtuales, es que NNJ comparten distintos elementos que son parte su vida cotidiana, tanto encendiendo el micrófono, como escribiendo por el chat expandiendo las posibilidades de interacción en el contexto virtual.

Al principio lo que hacía, bueno primero les tratábamos de dar como, o de que entendieran de que el espacio de zoom, y ya después yo los pescaba como pal' leseo, así como de nuevo vengo con el discurso de zoom y toda la cuestión, pero era necesario, de hecho se lo saben de memoria. Pero como que a ellos les quedara esto de que era necesario o que a nosotros nos importaba de que se sintieran cómodos y seguros, entonces desde ahí, de sentirse cómodos y seguros en este espacio, primero opinaban, ya, abrir micrófonos, fue lo primero, abrir el micrófono y decir no eso no, o si eso si, o si podríamos hacer esto otro, y después comenzaron a encender las cámaras (...) Bueno nosotros no grabamos la sesión, eso se lo decimos a ellos cuando empezamos la sesión, también les explicamos que hacemos una captura de pantalla pero solamente como asistencia y para eso nosotros les pedimos que enciendan sus cámaras que es para la asistencia y también para verificar que son los participantes que se inscribieron detrás de cámara. También les pedimos que ellos no tomen fotos a las pantallas ni hagan capturas de pantalla por que hay que resguardar también la imagen y las decisiones del resto de los participantes y cuando queremos si queremos compartir algún resultado del laboratorio les pedimos que lo hagan ellos mismos a través de sus redes sociales, o de los papás o de las mamás pero que no pase por nosotros, si no que sea una decisión de ellos (Catherine, comunicación personal, 22 de octubre 2020).



La información y la protección son elementos que se complementan al momento de hablar de ciudadanía digital de NNJ en Cecrea Valdivia. En este sentido cuando Pavéz (2014) afirma la necesidad del empoderamiento de los niños y jóvenes en el contexto online, está hablando del desarrollo de habilidades digitales, propiciando un uso autónomo, responsable y respetuoso con el resto, lo que Sjoberg (1999) analiza cómo ir más allá de los riesgos del ciberespacio. Es importante considerar que los riesgos que se pueden encontrar en el contexto online no son mayores ni menores que los riesgos a los que se enfrentan en el contexto offline (Marciales y Cabra, 2010; Pavéz, 2014). O'neil y Livingstone (2010) afirman que para “la creación de un mundo en línea más seguro, la regulación sigue siendo solo un factor en un entorno complejo constituido por tecnologías, diferentes formas de mediación social y diferentes niveles de alfabetización digital” (p.16). Por lo tanto es importante considerar la manera en que NNJ interactúan en la red, y sus perspectivas frente a los riesgos a los que están expuestos, abandonando la visión victimizante de NNJ, para reflexionar desde el entendimiento como sujetos de derecho con agencia y capacidad de decisión (Simpson, 2006; Pavéz, 2014), “trascendiendo los discursos del pánico mediático” (Marciales y Cabra, 2010, p. 856).

5. Reflexión Teórica: Experiencia Cecrea, Antropología digital y ciudadanía infantil

Intentando responder al tercer objetivo específico: *Explorar la experiencia CECREA Los Ríos en el territorio virtual*, el presente apartado pretende analizar el concepto de *experiencia* desde la antropología digital, para comprender por un lado, la manera en que Cecrea los Ríos adaptó e insertó sus procesos creativos a los medios digitales, emergiendo así nuevos dispositivos, medios y contextos para la ciudadanía y participación de NNJ (Pink et al, 2019), y por otro lado para entender la experiencia encarnada y sensorial (Del Valle, 1999, Pink et al., 2019) en la exploración de estas realidades mediadas por distintas tecnologías y plataformas, en múltiples contextos.

Previo a analizar el rol de la antropología digital, es necesario mencionar qué entendemos cuando hablamos de ‘lo digital’ como categoría de análisis, y cómo esta concepción traspasó las experiencias etnográficas durante el trabajo de campo. Adévol y Lanzoni (2014) conceptualizan *lo digital* como un proceso asociado a “las unidades de información que circulan entre nosotros en diferentes formatos, generando con ello continuidades y discontinuidades en las formas de hacer, pensar y experimentar cosas como



las relaciones sociales, el arte, la política, la producción, el intercambio de bienes” (p.14). En este sentido las autoras incluyen en el entendimiento de lo digital, diversas categorías, como lo material, el espacio, la temporalidad, la privacidad, la información, así como las esferas de organización social, política y económica, estando presentes de alguna u otra manera en la vida cotidiana de las personas.

Comprendiendo esto, la antropología digital se posiciona como un campo que estudia la cibercultura, emergida por las transformaciones de la vida social, debido a la proliferación de las nuevas tecnologías (Escobar 2005; Ardévol y Lanzoni, 2014; Pink et al., 2019). Escobar (2005) se refiere a la cibercultura como la emergencia de nuevas tecnologías divididas en dos áreas: 1. Tecnologías de la computación e información; 2. La biotecnología. Teniendo en cuenta estas dos áreas. Afirma que la cibercultura se origina en la matriz social y cultural de la modernidad, construyendo un nuevo orden social mediante la transformación de las comunidades, acciones y formas de ser posibles. Relacionado a las tecnologías de la computación e información, Escobar (2005) considera que el ciberespacio y la cibercultura proporcionan posibilidades sin precedentes a la antropología, para dar cuenta de la “transición de una etapa post-corpórea muy prometedora en términos de creación de lógicas sociales y de regímenes sensoriales” (Escobar, 2005, p.21). Así mismo Ardévol y Lanzoni (2014) consideran que el conocimiento antropológico digital se direcciona hacia el entendimiento de los procesos sociales y culturales vinculados a las nuevas tecnologías digitales.

Relacionado al concepto del *Internet*, Miller y Slater (2001) en su etnografía sobre las tecnologías del internet y la redefinición de las relaciones sociales, familiares, identitarias, sensoriales en Trinidad, conceptualizan internet no como un ciberespacio monolítico sin lugar, sino como numerosas tecnologías utilizadas por múltiples personas con diversas ubicaciones en el mundo real, por lo tanto explorar desde un enfoque etnográfico permitiría investigar “cómo se entienden y asimilan las tecnologías de internet en algún lugar en particular” (p.1). Según los autores al estudiar localidades particulares es necesario tener en cuenta que no se puede entender el lugar sin la relación con el internet, reconociendo cómo, múltiples lugares están siendo redefinidos a través del uso de las tecnologías. Así mismo el término ‘virtualidad’ cumple un rol significativo en las interacciones del internet, ya que sugiere que los medios pueden ofrecer tanto “medios de interacción como modos de representación que se suman a 'espacios' o 'lugares' que los participantes pueden tratar como



si fueran reales” (Miller y Slater, 2000, p.4). Un ejemplo de esto según Miller y Slater (2000) son los juegos de realidad virtual, los que proporcionan un entorno sensorial y formas de interactuar con él, suficientemente "realista" como para sumergir a los participantes en la experiencia, provocando respuestas reales.

Ligado a la antropología digital y el estudio de los contextos virtuales, encontramos herramientas como la etnografía digital (Pink et al., 2019), netnografía (Del Fresno, 2011) o etnografía virtual (Ruíz y Aguirre, 2015), las cuales tienen como propósito estudiar las prácticas sociales que emergen con la aparición de internet y las nuevas tecnologías en la vida social. Según Pink et al. (2019) no es aconsejable correlacionar la antropología digital con la etnografía digital, pero es lógico que los antropólogos analicen lo digital desde la perspectiva etnográfica. Los autores definen la etnografía digital como:

(...) la idea de que los medios y las tecnologías digitales forman parte de los mundos cotidianos y más espectaculares que habitan las personas. La consecuencia es lo que los estudiosos de los medios denominan un enfoque no-medio-céntrico de los estudios mediáticos, mediante una aproximación no-digital-céntrica a lo digital. También reconoce lo intangible como parte de la investigación etnográfica digital, precisamente porque invita a considerar la cuestión de lo "intangible digital" y la relación entre los elementos digitales, sensoriales, ambientales y materiales de nuestros mundos (Pink et al., 2019, p.23).

Relacionado a lo anteriormente expuesto, la presente investigación se situó desde los conceptos emergidos en la antropología digital y la etnografía virtual, para comprender las interacciones sociales de #cecreaencasa, navegando en los modos de apropiación de los medios virtuales para la continuidad de los procesos creativos en Cecrea Los Ríos. En este sentido comprendemos #cecreaencasa más que sólo un hashtag de difusión en redes sociales que representa (Coleman, 2010; Ardévol y Lanzoni, 2014) la reprogramación de Cecrea en el contexto virtual, sino que una transformación de los pilares claves para funcionamiento del programa: ciudadanía, participación y aprendizaje de NNJ, vinculados a las tecnologías digitales. Esta nueva forma de relación trae consigo nuevas comunidades, o cómo conceptualizamos durante la investigación, una nueva *Comunidad Cecrea Virtual*. Según Hine (2000) desde las ciencias sociales se ha propuesto que el estudio de las comunidades virtuales o en línea fomentan una definición de comunidad basada en las “prácticas sociales compartidas más que en los límites físicos” (p.19). Según la autora las interacciones sociales en línea se consideran comunitarias cuando hay una continuidad en la interacción, o por el contrario no son comunitarias cuando los participantes se desconectan cuando desean. En este



sentido la comunidad en línea se establece por el nivel de conexión e intimidad (en el caso de Cecrea confianza y comodidad), insertando a los participantes como miembros de la comunidad (Hine, 2000). Al explorar la adaptación de Cecrea en el contexto virtual, pudimos comprender que los agentes que conforman esta comunidad entablan una interacción continua entre diferentes plataformas digitales, ya sea por medio de zoom, whatsapp, instagram o facebook, donde NNJ y su entorno se hacen parte de las dinámicas en línea, desdibujando las limitaciones espaciales y temporales que existen en la presencialidad.

Pero para llegar a una comprensión más profunda de esta comunidad, tuvimos que embarcarnos en la *experiencia y las prácticas* de Cecrea virtual, para entender este nuevo mundo en proceso de exploración. Pink et al. (2019) consideran que la *experiencia* es la ventana analítica para entender el mundo digital, siendo un elemento central para movilizar el entendimiento de múltiples mundos, por medio de la etnografía digital. Según los autores, la aparición de nuevas plataformas digitales ha traído consigo nuevas experiencias, por lo que resulta importante poner atención a las relaciones que se generan entre las personas y las tecnologías digitales, reflexionando cómo la “experiencia encarnada y sensorial de nuevos dispositivos, medios y contextos” (Pink et al., 2019, p.42) se relaciona con las prácticas, relaciones, materialidades, localidades, y contextos sociales. En este sentido al momento de vivir la experiencia Cecrea, logramos escuchar, mirar, y en parte sentir la complejidad de los procesos creativos, no sólo mediados constantemente por las tecnologías, sino que en conjunto a estas (Miller y Slater, 2000; Coleman, 2010). Un ejemplo de esto fue la experiencia vivida en la primera sesión del laboratorio *Luz, Cámara y Splash*, en el cual la actividad principal se centró en escuchar escenas de películas animadas. Enfocándonos en el oído y cerrando los ojos, debíamos adivinar a qué película correspondía la escena que estábamos escuchando. Los 12 niños, niñas y jóvenes asistentes al laboratorio participaron con entusiasmo en la actividad, acertando en la totalidad de sonidos y decidiendo en conjunto cuando creían que película era.

En este sentido la participación ciudadana en Cecrea Valdivia se redefine con las tecnologías digitales y el internet (Millers y Slater, 2000), modificando así los procesos creativos de la educación no formal impartida en Cecrea, y transformando también la manera en que NNJ se relacionan con la convergencia de las áreas pilares del modelo -arte, ciencia, tecnología y sustentabilidad- de la mano con las nuevas tecnologías. Es entonces importante



mencionar qué entendemos por ciudadanía digital. Según el Ministerio de Educación (2017) la ciudadanía digital:

Es el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes fundamentales para que niños, niñas, jóvenes y adultos se desenvuelvan en una sociedad democrática a través del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación, de manera responsable, informada, segura, ética, libre y participativa, ejerciendo y reconociendo sus derechos digitales y comprendiendo el impacto de éstas en su vida personal y su entorno (p.4).

Pero resulta fundamental considerar que la ciudadanía digital infantil que teorizamos en los apartados anteriores, no es igual a la ciudadanía adulta. En este sentido James (2010) afirma que “la autonomía asociada a la ciudadanía no requiere una autosuficiencia ilusoria” (p.713). Es por esto que cuando hablamos de ciudadanía digital y la participación de NNJ en Cecrea Los Ríos, hablamos de una ciudadanía que se relaciona con la creatividad, materialidad y comodidad en el espacio digital, las cuales se van construyendo en comunidad, y se van transformando en cada proceso creativo de aprendizaje. La infraestructura tecnológica que disponemos cotidianamente, en este caso internet, zoom, la webcam, el micrófono, el chat, el escritorio, la silla, los materiales, la pieza, el comedor, la cocina, el living, se hacen parte del ejercicio de ciudadanía de NNJ, y es con ellos y no a través de ellos, que cada participante se introduce en las dinámicas de aprendizaje. Para finalizar consideramos importante lo que Coleman (2010) afirma sobre la vida cultural y política de los medios digitales, donde resulta importante “prestar atención al papel de los protocolos sociales y técnicos, la infraestructura y las plataformas (servidores, torres de telefonía celular, cables submarinos, sitios para compartir videos) que permiten y restringen la circulación y el uso de los medios digitales” (p.491) a la luz de su funcionamiento cotidiano, real y material. En este sentido los procesos creativos de aprendizaje estarían imbricados en un todo interconectado, que si bien permite explorar nuevas formas de ciudadanía en el contexto virtual, también las limita.

6. Consideraciones y reflexiones finales

La imposibilidad de realizar la *Escucha Creativa* en el espacio virtual llevó a Cecrea Los Ríos a buscar nuevos espacios o instancias de participación que nutran los procesos creativos de aprendizaje desde el codiseño de estos con y para NNJ. Si bien, la instancia de la Escucha Creativa se genera desde la perspectiva de NNJ como ciudadanos y ciudadanas, ésta puede caer en la infantilización subestimando la capacidad de entendimiento y participación



directa de NNJ (James, 2010). James (2010) durante su trabajo etnográfico en diversos hospitales en Inglaterra, en los cuales se ejerce una perspectiva de ciudadanía de NNJ, pudo dar cuenta que, a pesar que en las unidades que observaba habían niños y jóvenes de diversas edades, predominaba mucho más la imagen clásica del niño, expresada la decoración de las habitaciones. Mediante diversas entrevistas a niños, niñas y jóvenes, la autora pudo dar cuenta que los pacientes más jóvenes sentían que sus necesidades no estaban siendo cubiertas. Es debido al imaginario de la niñez emanada por los adultos que para James (2010) resultan importantes las políticas culturales de la infancia “para comprender las formas en que los conceptos de ciudadanía se desarrollan para los niños y los jóvenes en cualquier sociedad” (p.177). De este modo la construcción del estatus de ciudadanía refleja las concepciones particulares de la niñez a través de las cuales se implementan las leyes y políticas para niños y jóvenes.

En este sentido la imposibilidad de adaptar las Escuchas Creativas al contexto virtual expuso diversos problemas que ya existían previo a #cecreaencasa, relacionadas a la funcionalidad de la Escucha Creativa como instancia específica para la recolección de opiniones, preferencias e intereses de NNJ lo cual nos lleva a preguntarnos ¿Acaso no es importante escuchar a NNJ de manera constante y directamente?. La micro escuchas logran este propósito, tomando un rol protagónico para la programación de laboratorios creativos en #cecreaencasa lo que a la vez expone el problema de la posible mediación de adultos sobre los gustos de NNJ.

Esto puede explicar en parte la poca participación de jóvenes en Cecrea Los Ríos tanto en el contexto virtual como presencial. Sin embargo, según lo relatado por los colaboradores de esta investigación, los jóvenes sí hacen uso del espacio del centro una vez que lo conocen, ejerciendo el derecho de una manera diferente a la planteada en los laboratorios creativos, generando espacios autogestionados y autoconvocados. Un claro ejemplo de esto son grupos de bailes conformados por jóvenes, que ven en el centro la posibilidad de ocupar el espacio como lugar de ensayo y recreación. Al estar ligada su participación al espacio físico del centro, actualmente en #cecreaencasa no hay espacios de participación que llamen a jóvenes a participar.

La búsqueda por espacios de participación en el territorio virtual de Cecrea llevó a contratar una plataforma virtual de participación que a pesar de no estar siendo usada actualmente por su reciente lanzamiento, vemos en ella un potencial para la participación



fuera del centro y de manera asincrónica. En ella vemos también un potencial atractivo para la participación de jóvenes en el que, además del centro, puedan utilizar para gestionar sus propias ideas y proyectos.

El espacio digital no sólo vino a cambiar los medios y condiciones materiales en las dinámicas creativas de Cecrea, sino que también se posiciona como una transformación de la ciudadanía de NNJ en el contexto digital, expandiendo las posibilidades de participación. Si bien previo a la adaptación de Cecrea en el contexto virtual, niños niñas y jóvenes probablemente ya tenían acceso a las tecnologías digitales y hacían uso de ellas, en Cecrea se logra una experiencia que transforma el uso y sentido que se les puede dar a estas plataformas por medio de la creatividad y la participación colectiva. Consideramos que las tecnologías digitales se han insertado en lo cotidiano de la experiencia Cecrea para quedarse, generando nuevas formas de participación: la ciudadanía digital. Es por esto que consideramos importante a futuro lograr una sincronía entre cecrea presencial y #cecreaencasa, para expandir las posibilidades y experiencias de niños, niñas y jóvenes.

8. Referencias

Ardèvol, E., & Lanzeni, D. (2014). Visualidades y materialidades de lo digital: caminos desde la antropología. *Anthropologica*, 32(33), 11-38.

Cecrea. (2020). ESTRATEGIAS CECREA PARA LA PROMOCIÓN Y PROTECCIÓN DE DERECHOS DE NIÑOS, NIÑAS Y JÓVENES EN EL CONTEXTO VIRTUAL. Ministerio de la Cultura y las Artes.

Cohen, S. (1972). *Folk devils and moral Panics*. London: MacGibbon and Kee.

Coleman, G. (2010). Ethnographic approaches to digital media. *Annual review of anthropology*, 39, 487-505.

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (2017). Política Nacional de Cultura 2017-2022. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (2016). Modelo Cecrea. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.

Del Fresno, M. (2011). *Netnografía*. Editorial UOC.



- Del Valle, T. (1999). Procesos de la memoria: cronotopos genéricos. *Areas. Revista Internacional de Ciencias Sociales*, (19), 211-225.
- Díaz-Bravo, L.; Torruco-García, U.; Martínez-Hernández, M.; Varela-Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en educación médica*, 2(7), 162-167.
- Gaitán, L. (2006). La nueva sociología de la infancia. Aportaciones de una mirada distinta. *Política y Sociedad*, 43(1), pp. 9-26.
- Conejeros S., María Leonor, Rojas H., Jorge, & Segure M., Teresa. (2010). Confianza: un valor necesario y ausente en la educación chilena. *Perfiles educativos*, 32(129), 30-46. Recuperado en 14 de diciembre de 2020, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-2698201000030003&lng=es&tlng=es.
- Escobar, A. (2005). Bienvenidos a Cyberia. Notas para una antropología de la cibercultura. *Revista de estudios sociales*, (22), 15-35.
- Hernández García, I.; Niño Bernal, R.; Hernández-García, J. (2016). Creación e Innovación como proceso evolutivo abierto en los mundos virtuales inmersivos. Estética de los mundos posibles, inmersión en la vida artificial, las artes y las prácticas urbanas. Colombia: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Hine, C. (2000). *Virtual ethnography*. Londron: Sage Publications.
- Ikeda, D. (2020). Política de Convivencia Enfoque de Derecho Cecea. Sección uno: fundamentos teóricos desde el enfoque de derechos.
- James, A.; Prout, A. (eds) (1997). *Constructing and Reconstructing Childhood: Contemporary Issues in the Sociological Study of Childhood*. Londres: Falmer Press.
- James, A. (2011). To be (come) or not to be (come): Understanding children's citizenship. *The annals of the American academy of political and social science*, 633(1), 167-179.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge university press.



Lister, R. (2007). Why citizenship: Where, when and how children?. *Theoretical inquiries in Law*, 8(2), 693-718.

Marciales, G.; Cabra, F. (2011). Internet y pánico moral: revisión de la investigación sobre la interacción de niños y jóvenes con los nuevos medios. *Universitas Psychologica*, 10(3), 855-865.

Miller, D.; Slater, D. (2000). *Internet*. Berg Publishers.

Ministerio de Educación. (2017). Ciudadanía Digital. Ministerio de Educación.

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (2019). Programa Cecrea. Guía sobre planificación con Enfoque de Derechos para profesionales de equipos Cecrea.

Neale, B. (2004). Young children's citizenship. Joseph Rowntree Foundation
Observatorio de Políticas Culturales (s.f). Estudio de Caracterización de entornos territoriales del Nuevos centros Cecrea Valdivia. Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio.

O'Neill, B.; Livingstone, S. (2010). Promoting children's interests on the Internet: Regulation and the emerging evidence base of risk and harm. In *Conference Paper Internet, Politics, Policy 2010: An impact assessment*.

Pavez, I. (2012). Sociología de la Infancia: las niñas y los niños como actores sociales. *REVISTA DE SOCIOLOGÍA*, (27), 81-102.

Pavez, M. I. (2014). Los derechos de la infancia en la era de Internet: América Latina y las nuevas tecnologías. Santiago de Chile: Naciones Unidas.

Pink, S.; Hort, L.; ; Horst, H.; Lewis, T.; Postill, J.; Tacchi, J. (2019). *Etnografía Digital: Principios y práctica*. Madrid: Ediciones Morata.

Ramirez, M; Contreras, S. (2014). Deconstruyendo la noción de infancia asociada a la ciudadanía y participación. *Revista Internacional de Investigación en Ciencias Sociales*, 10(1), 91-105.

Rappaport, J. (2007). Más allá de la escritura: la epistemología de la etnografía en colaboración. *Revista colombiana de antropología*, 43, 197-229.



Ruíz, M.; Aguirre, G. (2015). Etnografía virtual, un acercamiento al método ya sus aplicaciones. *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, 21(41), 67-96.

Simpson, B. (2006). From Family First to the FBI: Children, ideology and Cyberspace. *Information and Communications Technology Law*, 15(3).

Sjöberg, U. (1999). The rise of the electronic individual: A study of how young Swedish teenagers use and perceive Internet. *Telematics and Informatics*, 16(3), 113-133.

Torres de Eça, T., Mañero Contreras, J., & Maeso Broncano, A. (2020). Reflexiones desde la educación y las artes en la era COVID-19. Reflexiones III, IV, V. *Communiars. Revista de Imagen, Artes y Educación Crítica y Social*, 4, 14-20.