

Informe primera Escucha Creativa 2021
Cecrea Arica, Iquique y Los Ángeles
Grupo 7 a 11 años

Objetivos de la actividad		
<p>Objetivo general:</p> <ul style="list-style-type: none"> Recopilar información que contribuya a planificar la programación de Cecrea Arica, Iquique y Los Ángeles, con pertinencia territorial, a partir del reconocimiento de niños, niñas y jóvenes como ciudadanos/as creativos/as. <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Conocer los recursos y fortalezas que niños, niñas y jóvenes de Cecrea Arica, Iquique y Los Ángeles identifican en ellos/as mismos/as. Promover el concepto de empatía a través del reconocimiento de las realidades territoriales particulares de los niños, niñas y jóvenes participantes de cada región. Indagar en los sueños y deseos de los NNJ, y en cómo imaginan su entorno pensando en su bienestar. 		
Fecha y duración de sesiones sistematizadas	<p>11 de mayo de 2021: sesiones paralelas para NNJ de 7 a 11 años y NNJ de 12 a 19 años.</p> <p>12 de mayo de 2021: sesiones paralelas para NNJ de 7 a 11 años y NNJ de 12 a 19 años.</p> <p>13 de mayo de 2021: sesión ampliada para todos los rangos etarios.</p> <p>La duración aproximada de cada sesión fue de 1 hora y 30 minutos.</p>	
Espacio de encuentro	Cecrea virtual utilizando la plataforma Zoom.	
Detalle metodológico	A través de la plataforma Zoom se reunieron participantes de Arica, Iquique y Los Ángeles, a partir del concepto de ciudadanía creativa. Se realizaron tres sesiones, las dos primeras separadas por rangos etarios, y una tercera con el grupo completo. La pregunta central de la Escucha fue ¿qué ves a través de tu ventana?, la que buscaba indagar en las realidades territoriales de los/as participantes, para luego proyectar su sueños y deseos. Cada sesión se organizó en tres momentos: Recepción, Maestranza, y Consejo. Todas las actividades que se realizaron están enmarcadas en los principios del quehacer colectivo, la experimentación, la pedagogía de la pregunta, el co-diseño y el juego.	
Triada Regional	Cecrea Arica / Cecrea Iquique / Cecrea Los Ángeles	
N° Participantes	29 NNJ	
Distribución Participantes		
Distribución por grupo etario	7 a 10 años	11
	11 a 15 años	11

		15 a 18 años			4		
Regiones	N° niñas cisgénero	N° niños cisgénero	N° NNJ trans, no binaries	N° NNJ pertenec. a pueblos originarios	N° NNJ pertenec. a pueblos migrantes	N° de NNJ en situación de discapacidad	N° de NNJ que no son parte de procesos de Cecrea
Arica Iquique Los Ángeles	14	15	0	no se obtiene información	no se obtiene información	no se obtiene información	no se obtiene información

¿Qué hicimos?

Niños, niñas y jóvenes de los tres territorios fueron convocados/as a la primera Escucha Creativa del año: **¿Qué ves a través de tu ventana?** a través de material gráfico y un [video](#), donde participantes de cada Cecrea explicaban qué es una Escucha y transmitían su experiencia para animar a otros/as a inscribirse.



11 de mayo
Recepción



Los/as facilitadores/as dieron la bienvenida a los/as niños/as, y les solicitaron renombrarse en la ventana de Zoom, con la comuna en la que vivían y la forma en que preferían que les llamaran. Luego, explicaron el objetivo de la sesión, lo que se realizarían en ella, y presentaron una gráfica con los acuerdos de convivencia que se propusieron.



El primer incentivo al diálogo fue la presentación del “animómetro”: **En la escala de Homero ¿Cómo te sientes hoy?** que permitió a los/as niños/as identificar su estado emocional, de acuerdo con diferentes gráficas del personaje y se les invitó a imitar la postura de Homero en el número escogido.



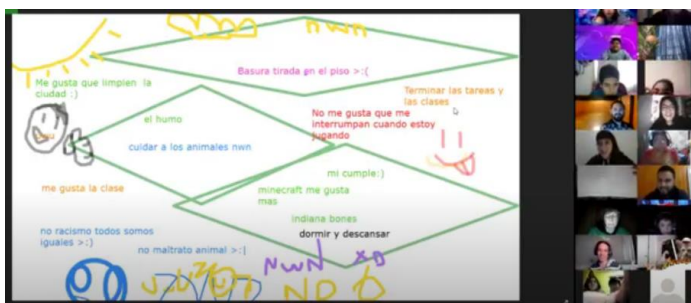
Posteriormente se realizó la actividad de desbloqueo creativo “**La mesa pide**”; donde se les solicitó a los/as participantes que buscaran rápidamente en sus casas los siguientes objetos: una fruta, el objeto que más me representa, un calcetín con papa, el objeto con el que más han jugado en la cuarentena y una foto favorita. Se compartieron y comentaron.

Maestranza



Los niños/as fueron divididos en tres subgrupos. Los/as facilitadores/as convocaron a los/as niños/as a jugar a una ruleta de preguntas o tómbola, para conocerse y con ello identificar recursos y fortalezas individuales y colectivas. Las preguntas eran: **¿Qué prefieres, dulce o salado?**, **¿Qué es lo que más te gusta de tu forma de ser?**, **¿Qué situaciones te hacen sentir alegre últimamente?**, **¿Qué situaciones te hacen sentir triste o enojado/a?**, **¿Roblox o Minecraft?**,

¿Para qué soy pro?, **¿Qué te sorprende de la ciudad dónde vives?**, **¿Qué te molesta de la ciudad en la que vives?**



Se invitó a los/as participantes a expresar libremente sus respuestas; verbalmente, a través de mímica, dibujos o mostrando objetos. Mientras respondían, se les solicitó que dibujaran un autorretrato. Luego, se activó una pizarra compartida a través de Zoom para diseñar un mural con los aspectos que niños/as sintieron que tenían en

común en virtud de sus respuestas.

Consejo

Se compartieron los murales construidos de manera colaborativa y se escucharon comentarios de retroalimentación con respecto a ellos. Finalmente, se les invitó a jugar “Casa, bosque, roca”, una dinámica de disociación palabra – acción. Además, se les propuso el desafío de traer una o más canciones favoritas para musicalizar la siguiente sesión.



12 de mayo Recepción

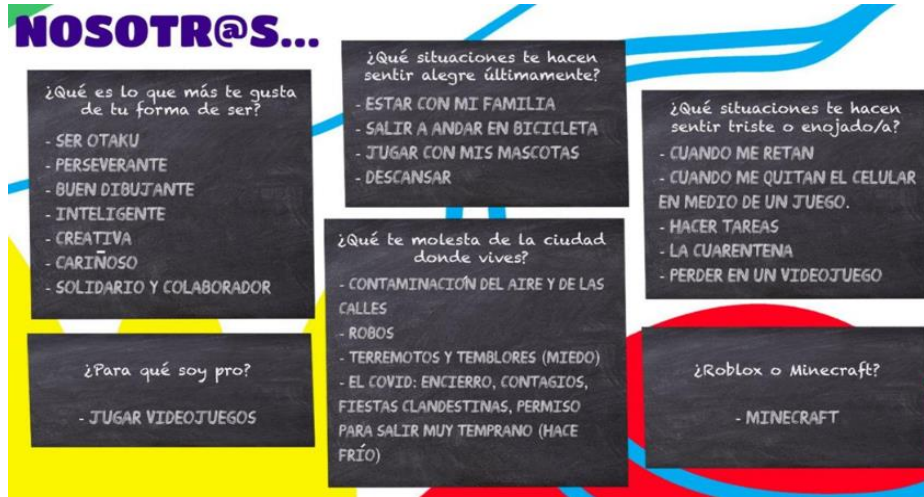
Se le dio la bienvenida al grupo con las canciones propuestas por niños/as y se explicó el objetivo de la sesión: **“Conocer nuestras diversas realidades”**. Se recordaron los acuerdos de convivencia y se socializaron los distintos momentos que tendrían lugar en la jornada.

Luego, se presentó el animómetro: **Según la escala de Pennywise ¿Cómo te sientes hoy?** que permitió a los/as niños/as identificar su estado emocional, de acuerdo con diferentes gráficas del personaje.



Después de oír las respuestas de los/as participantes, se realizó un desbloqueo creativo con el fin de crear un clima de confianza y de distensión. Se invitó a niños/as a hacer **“equilibrio con un zapato”**, desafío que implicaba mantener inmovilizado un zapato desde la punta.

Posteriormente, se presentó la síntesis de lo identificado en la actividad de la ruleta de preguntas de la sesión anterior, con el objetivo de reconocer las características en común y las fortalezas del colectivo, desde la lógica que todo aquello es lo que podemos poner a disposición para construir una sociedad mejor.



Maestranza

El grupo se dividió en subgrupos y en cada uno de ellos se compartió un video con el objetivo de activar la capacidad de observación y el asombro. Luego, se explicó la actividad a realizar: **¿Qué ves a través de la ventana? o ¿Qué escuchas a través de la ventana? La idea** era que pudieran registrarlos **de manera libre** (dibujo, video, audio, u otro), **inclusive usando su imaginación en caso de que no hubiera ventana u algo que mirar**. El objetivo era conocer a través de este registro las realidades territoriales de cada participante. Al finalizar, se compartieron los registros por grupo y se conversó en torno a ellos a través de las siguientes preguntas orientadoras: **¿Qué viste? ¿Qué escuchaste? ¿Qué es lo que más te gusta de lo que viste o escuchaste? ¿Qué es lo que menos te gusta? ¿Cómo te gustaría que fuera? ¿Qué cambiarías de lo que viste o escuchaste? ¿Qué te sorprendió? ¿Qué me sorprendió del relato de otr@ participante?**

Consejo

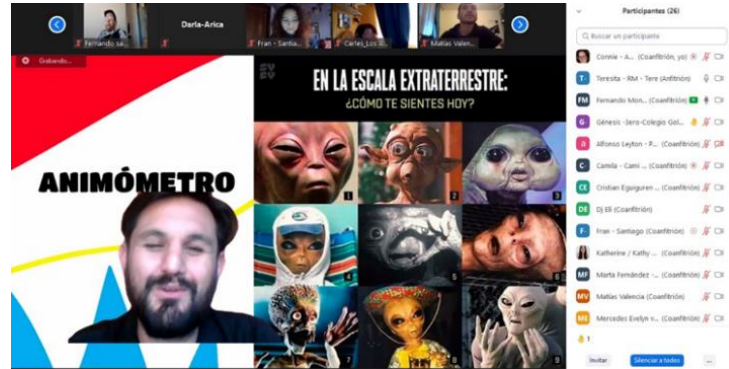
Se compartieron de manera voluntaria las creaciones realizadas en los subgrupos, se jugó “Casa, bosque, roca” y se les dejó convocados para la última sesión.

13 de mayo
(sesión ampliada 7 a 19 años)
Recepción

Se dio la bienvenida a todo el grupo. Se utilizó el animómetro: **En la escala extraterrestre ¿cómo te sientes hoy?**

A continuación, se realizó la actividad desbloqueo creativo, mediante la cual se invitó a los/as participantes a **representar con sonidos, posturas y movimientos corporales, los estados del agua.**

A través de un [video](#) se mostraron los principales registros gráficos y audiovisuales de la sesión anterior para dar continuidad y coherencia al proceso.



Maestranza

El grupo principal se subdividió en subgrupos por rangos etarios. En cada uno se mostraron los registros de los trabajos realizados y posteriormente, se les invitó a imaginar ¿Qué te gustaría ver a través de tu ventana? La idea era indagar en los sueños de los/as NNJ a partir de las preguntas: ¿Qué viste? ¿Qué escuchaste? ¿Qué es lo que no te gustaría seguir viendo? ¿Cómo te gustaría que fuera?

Se les propuso construir "nuestra ventana", a través de imágenes seleccionadas y/o creadas por los NNJ, las que el/la facilitador/a montó en una plataforma digital.

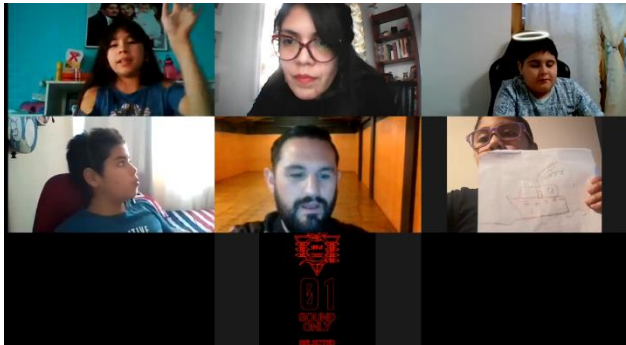
Consejo

Se mostraron los trabajos realizados por grupo y se invitó a compartir voluntariamente lo que surgió. Después, se desarrolló un diálogo semi-estructurado en que **NNJ pudieron expresarse con libertad respecto a la experiencia vivida y proyectar en conjunto futuras Escuchas Creativas.**

¿Qué escuchamos?

Participación

Se observaron altos niveles de motivación y entusiasmo por interactuar en las sesiones. Niños/as participaron activamente de juegos, diálogos y actividades. **La atención logró sostenerse y ellos/as**



demonstraron gran interés por mostrar sus entornos y conocer el de los demás. Se expresaron libremente, en general respetaron turnos de habla y escucharon atentamente a otros/as.

En los subgrupos con un número de participantes más reducidos, los/as niños/as se mostraron aún más participativos/as, dialogando directamente entre sí con más frecuencia y mostrando un mayor número de

interacciones en general.

Al cabo de una hora de actividad algunos/as niños/as mostraron signos de cansancio, a través de la necesidad de moverse, parándose, apagando momentáneamente la cámara, pero siguieron igualmente interesados/as. La sesión finalizó con comentarios como *“Quedémonos un poco más”* y *“Miren, tengo un retrato”* como una forma de extender el tiempo que estaban compartiendo.

Surgieron algunas interacciones en que el grupo debió consensuar nuevas normas o proponer soluciones. Por ejemplo, en la construcción del mural colaborativo cuando uno de los niños intervino todo el dibujo borrando los aportes de otros/as participantes, el grupo propuso soluciones: *“Podríamos dividir la pizarra”* (Catalina) y luego se logró consensuar un nuevo acuerdo de convivencia no rayar ni borrar los dibujos de los demás. Lograron resolver estos mínimos conflictos en colaboración.



Otro indicador de que niños/as se sintieron escuchados/as y en confianza, fue que se expresaron libremente mostrando dibujos, manualidades, bailaron, tocaron instrumentos, entre otras expresiones artísticas compartidas.

Estados anímicos

Al ser consultados por el estado anímico con el que llegaban a las jornadas de la Escucha Creativa, en general los/as niños/as escogieron en el animómetro figuras que transmitían posturas corporales asociadas a la **alegría y el entusiasmo**, a la **reflexión o introspección** y **con mucha frecuencia vinculadas a la somnolencia o cansancio**. Este último se asoció a comentarios referidos al contexto escolar en varias oportunidades; por ejemplo, algunos de los argumentos esgrimidos al escoger la figura N°5 del animómetro de Homero Simpson fueron:

“Cuando me tengo que levantar temprano y estudiar” (Álex)

“Soy el número cinco hasta que termina mi clase... después mágicamente no puedo dormir” (Catalina)

Durante el proceso niños/as mencionaron en reiteradas ocasiones los altos niveles de agobio y estrés que les ha provocado la escolarización a través de medios digitales. La gran cantidad de horas frente a la pantalla, tanto para estudiar como para sus actividades de ocio han tenido repercusiones negativas.

La alegría también fue una respuesta frecuente. Al ser consultados comentaron que **el contacto con sus familias, con sus mascotas y las actividades al aire libre son las que principalmente les aportan bienestar**.
“Me da alegría ver jugar con mi gato, porque cuando juego con este peluche, mi gato lo empieza a morder” (Dana).

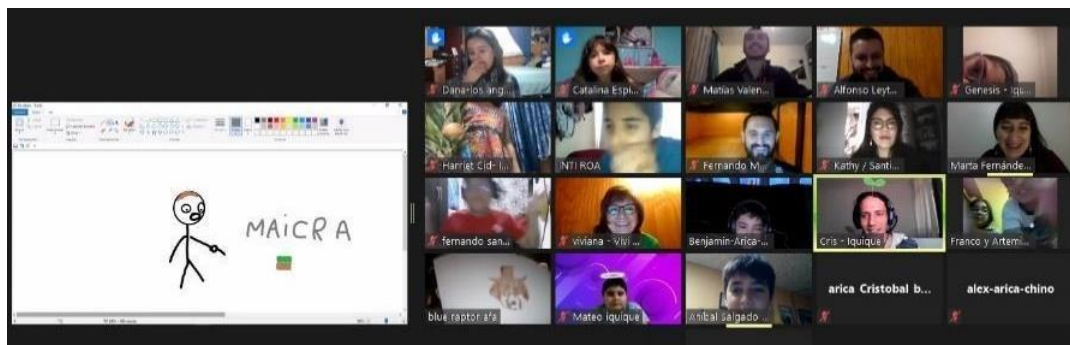
“(Me da alegría) terminar las tareas para después salir” (Tomás).

En general, los niños/as **mencionaron la frustración asociada a derrotas en videojuegos, o en espacios competitivos con hermanos y/o amigos en estas plataformas**.

La tristeza fue asociada a la enfermedad o muerte de seres queridos; “Ayer estuve triste porque mi bisabuela está mal y lloro a veces. A veces lloro así por ver algo y lloro, o a veces hablo por ejemplo con Dios y me pongo a llorar...” (Catalina), **o la pérdida de mascotas o de objetos que les dan seguridad**: “A mí me hace sentir triste cuando pierdo un peluche preferido (...) un día perdí a Chocolata y al día siguiente lo encontré y me puse triste porque yo casi siempre duermo con ella” (Génesis, 9 años). Uno de los niños refirió que lo que le da más tristeza son **las peleas intrafamiliares**.

Niños/as asociaron frecuentemente la rabia o enojo a situaciones en que sus cuidadores interrumpen actividades de ocio frente a pantallas (juegos, series). Varios/as narraron episodios en los que se encontraban en medio de un juego cerca de una victoria y que se vieron obligados a detenerse para hacer otra actividad. Frente a estos relatos surgió la empatía inmediata en el resto de los/as participantes. Otras causas de enojo referidas fueron las caídas accidentales o no querer hacer tareas. **Al ser consultados por estrategias para contrarrestar emociones disruptivas, contestaron que hacían ejercicios de respiración y escuchaban música o cantaban**.

Percepción de sus propias habilidades y características



Algunos/as los niños/as destacaron como un aspecto importante de su identidad **sus habilidades en videojuegos, así como también el consumo de ciertos materiales audiovisuales como el animé**.

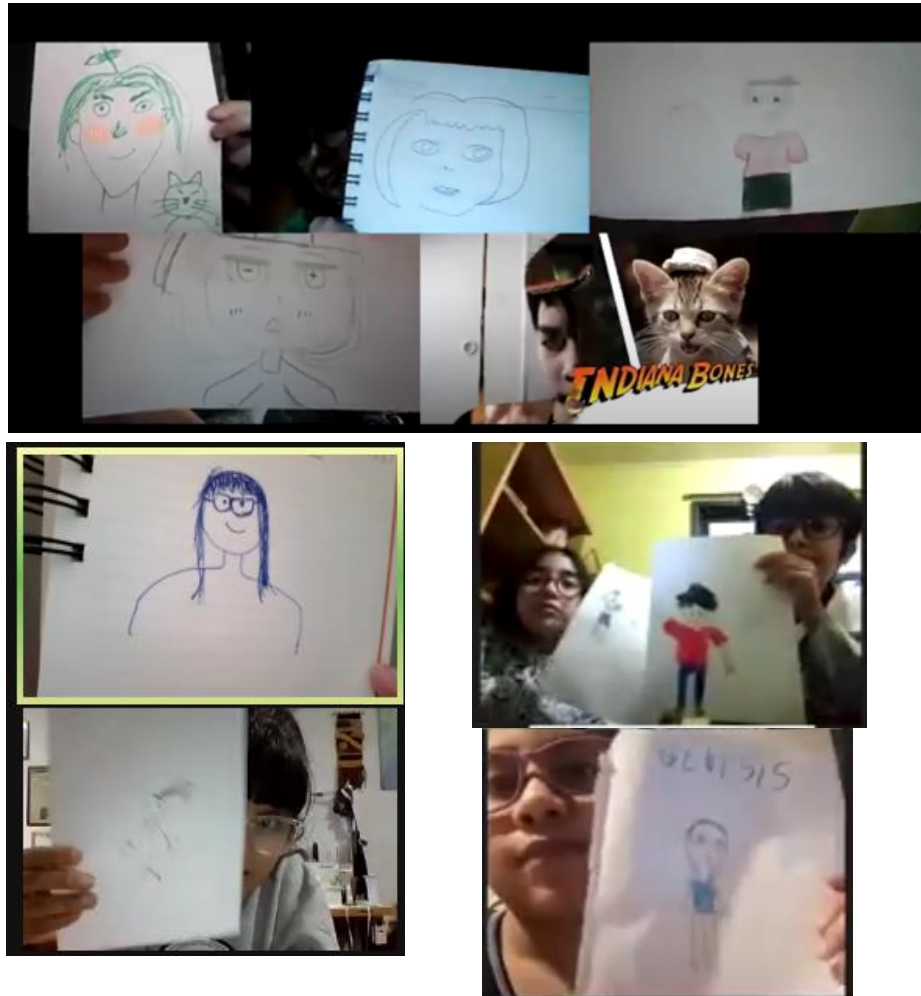
“Lo que me hace sentir pro es que me esté viendo varios animés en Netflix” (Dana).

“Lo que más me destaca de mi personalidad es ser un gamer. Me encantan los videojuegos (...) amo los videojuegos, pero lo que más me gusta hacer, en lo que más pro soy es en aprender rápido, en la ciencia y en los videojuegos y en sacarme buenas notas” (Inti, 10 años).

Dibujar también es una actividad que fue frecuentemente relevada y en la que varios/as mostraban orgullosos/as sus destrezas, esto fue corroborado al momento de dibujar su autorretrato.

En cuanto a otras habilidades en las que destacan, manifestaron **hacer manualidades, armar legos, hacerse bigotes, tocar música, y ser buenos/as en matemáticas.**

Otros atributos que los/as niños/as relevaron fue considerarse **esforzados, inteligentes, cariñosos, solidarios, creativos y colaboradores con las tareas domésticas.** En general se observa una autoimagen positiva en niños/as.





En sus autorretratos evidencian sus representaciones. En ocasiones relatan que se **basan en las ilustraciones de series animadas como referentes** “hice los ojos como los de Steven universe”. En otros casos las figuras son acompañadas de objetos que muestran sus pasatiempos, como monopatines.

Objetos significativos

Los/as niños/as mostraron estos objetos con mucho entusiasmo. Coherentemente con lo enunciado en sus relatos mostraron objetos vinculados a los **videojuegos**, tales como joysticks, teclados, consola Nintendo Switch y sus juegos. Quienes comentaron su afición por el **animé** buscaron objetos alusivos a la temática.

Otros objetos que aparecieron frecuentemente fueron peluches de animales, muñecas y cojines. Estos elementos pueden asociarse al período de **encierro y aislamiento provocado por la pandemia**. **Varios de ellos/as admitieron descansar y desear dormir todo el día**. Otro elemento de suma relevancia son los **celulares**, y esta conjunción entre pantallas y elementos destinados al descanso podría dar luces de que en el grupo existen altos niveles de sedentarismo.

Aunque no son objetos, en este apartado volvieron a ser mencionadas las **mascotas**.

Vínculos afectivos significativos

La elección de una fotografía permitió que los/as participantes relevaran la importancia de sus familias, hermanos y mascotas. En los **comentarios se observó admiración por hermanos/as mayores, relatos de actividades familiares, consciencia de la historia familiar. Mencionaron el pasado de sus padres/madres o datos contextuales del momento en que ellos/as tenían meses de vida. Los animales domésticos forman parte importante de sus vínculos**, y aparecen relatos de duelo vinculados a mascotas, como el de Harriet (7 años) que relató cómo atropellaron a su gata.

Preferencias musicales

La playlist creada con las preferencias que los/as participantes habían enunciado generó gran expectación. Se mostraron muy entusiastas frente a que sus sugerencias hubieran sido escuchadas y se mantuvieron muy atentos/as al momento en que se reproducía su solicitud. Las canciones suscitaban además la aprobación de otros niños/as, lo que permitió notar gustos compartidos; bailaron y comentaron sus preferencias.

Gran parte de la música referida se vincula con el animé: una participante mencionó la canción **Nippon Egao Hyakkei** de Momirole Clover Z y Yoshida Brothers, que es el tema final **del animé Joshiraku** y la canción

Nyanpasu yabure kabure que es parte del soundtrack, del animé **Non non biyori**. Otra participante propuso una **canción perteneciente al animé Naruto “Blue bird” y la canción Burning Pile de Mother Mother**, también vinculada a la animación japonesa. Se habló también sobre la canción **Sweater weather de The neighbourhood**, que forma parte de la película **Saezuru tori wa habatakanai**.

Otra categoría es la **música vincula con videojuegos**. Un participante mencionó las canciones **Spooky month hard mode** y **Week 3** del juego **Friday Night Funkin'**, basado en destrezas de ritmo, donde el objetivo es que el jugador/a logre que su personaje *boyfriend* logre salir con *girlfriend* librando una serie de batallas de baile y rap para conseguirlo. También surgieron referencias al soundtrack del videojuego **Zooba Zoo Battle Arena** y de **Full Guys Skin**.

Una tercera categoría es la **música que es tendencia producto de su uso como videos de formato breve en redes sociales**. Este es el caso de la canción **Rasputín del grupo Boney M.** que alcanzó el éxito en la década de los setenta y que ha resurgido en las nuevas generaciones volviéndose tendencia al ser utilizada para musicalizar videos de la aplicación Tik Tok. Algo similar ha ocurrido con **Michael Jackson**; en la misma aplicación; es frecuente que

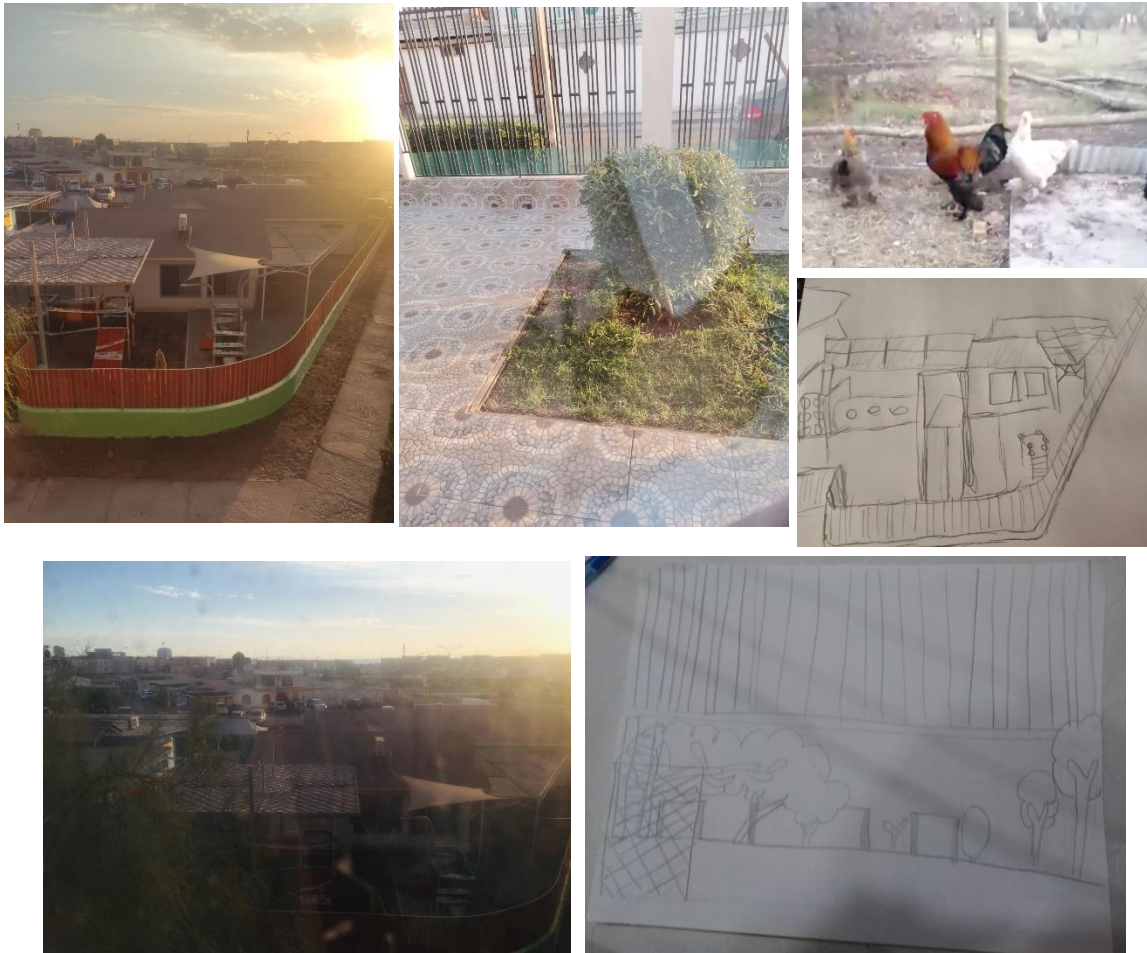
```
Javiera Monroy : HE BUSCADO MUCHO ESA CANCION
Javiera Monroy : COMO SE LLAMA
Dana-los angeles-Danu : NIPPON EGAO HYAKKEI
Génesis -3ero-Colegio Golden North : :c
Javiera Monroy : GRACIAAS >:D
María i. Guajardo de iquique : Blue birds//Akano
fernando santos chile bonny : chocolate con almendras
Artemisa y Franco Los Ángeles : rasputin
Dana-los angeles-Danu : OMG igual amo raputin
Génesis -3ero-Colegio Golden North : 😊😋😄😁😂😃😄😁
Génesis -3ero-Colegio Golden North : ;o
Danu : nyanpasu yabure kabure
Javiera Monroy : . . .
fernando santos chile bonny : chocolate con almendras
```

usuarios/as adhieran a retos virales llamados “Challenge” y existen muchos vinculados con este artista y su particular forma de bailar, ej “Challenge I’m Bad”, “ChallengeThriller”, etc. Un caso similar ocurre con la canción **Mi pan su su su sum de Dj Bryanflow**, que también fue mencionada en el diálogo, y que es una versión de una melodía que se viralizó en redes sociales y que provenía de la musicalización de un comercial. También se mencionó la canción **Chocolate con almendras de Mikecrack**, un youtuber que genera contenido muy diverso, incluyendo música, todo protagonizado por la figura del perro Mike.

En el género Pop surgió el nombre del cantautor Camilo.

En resumen, se observó que niños/as escuchan bastante música en inglés, y sus preferencias pueden categorizarse principalmente en: temas vinculados a series o películas de animé, soundtracks de videojuegos y música que marca tendencia en redes sociales como Tik Tok.

Percepción de sus territorios



Entorno natural

Se generó un diálogo sobre sus contextos inmediatos que fue muy interesante. Lo que más impresionó a niños/as son las diferencias geográficas del entorno natural; la presencia del mar, de volcanes, animales y el interés por conocer lo que es distinto caracterizó el diálogo. Lograron valorar lo que les gusta y explicitar lo que les gustaría mejorar de sus contextos, descubriendo diferencias y semejanzas, asombrándose con otras realidades, **relevando siempre las características naturales por sobre los elementos que caracterizan a un contexto más urbano.**

“Tenemos la cordillera, puede haber erupciones volcánicas” (Artemisa, Los Ángeles).

“Allá no hay mar (...) Me quiero cambiar de región (...) tú ves el mar y yo veo el volcán” (Benjamín, Iquique).

Emergencia sanitaria

Pudo apreciarse una sensación generalizada de preocupación por la situación sanitaria provocada por la pandemia. **Contextualizando esto en sus territorios, los/as niños/as mencionaron reiteradamente que**

les molesta que las personas no adhieran a las restricciones para transitar por la ciudad y la continua organización de fiestas clandestinas.

“Cuarentena, frase malvada del día” (Aníbal, Arica).

“(…) yo creía que fase 1 era mejor, pero era al revés, lo odio” (no identificado).

“Los angelinos no saben lo que es la cuarentena, las personas no cumplen la cuarentena, suenan autos, hay tacos” (Artemisa, Los Ángeles).

También se habló de las implicancias del encierro; dos participantes de Arica refirieron que una situación que les provoca malestar es no poder ir a la playa. Uno de ellos puntualizó que la franja deportiva, refiriéndose al tiempo para salir sin restricción, se fijó demasiado temprano como para ir a la playa y que coincidía con los horarios de estudio.

Tejido social

En cuanto al territorio, entendido como el tejido social que lo habita, niños/as refirieron que les molestaban **múltiples circunstancias violentas de las que son testigos; entre ellas: vecinos ruidosos, drogadictos que gritan en las noches, robos y asaltos.**

“Cuando estoy durmiendo hay un tipo que grita garabatos y yo no puedo dormir, me quedo dormido re tarde” (Aníbal, Arica).

Un niño refirió que le molestaba oír peleas intrafamiliares, pero no se profundizó en el tema.

Contaminación

La contaminación en sus distintas manifestaciones fue una de las preocupaciones más importantes que se manifestó durante la jornada; niños/as repararon con gran molestia en **la basura botada en calles, la contaminación del mar en Arica, los fuertes olores producidos por la industria pesquera en Iquique, el humo en Los Ángeles y la falta de áreas verdes.** Varios/as resaltaron que les molesta mucho la contaminación acústica y que preferirían oír la naturaleza, por ejemplo, el sonido del mar.

“Contaminan, pasan por la calle y botan en la primera parte donde se les antoja botar la basura” (Florencia, Los Ángeles).

“La suciedad de Arica, pipí en la calle, basura botada, la contaminación en el mar, los drogadictos, porque gritan” (Mauricio, Arica).

“Iquique, huele a pescado” (participante no identificado).

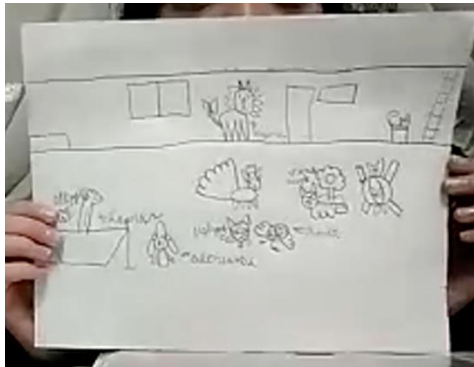
“Contaminó el mar, un barco, adivinen quiénes fueron, los chinos” en referencia a Arica (participante no identificado).

“Lo que no me gusta de Los Ángeles es que es una ciudad que hay mucho humo y que pasan muchos autos por las noches y que eso contamina el medioambiente” (Dana, Los Ángeles).

Ventana soñada en sus territorios



En sus dibujos señalaron su deseo de que sus ventanas permitieran ver un **entorno natural, verde y libre de contaminación**. Hicieron alusión a su anhelo de ver **animales y seres de fantasía** fuera de la ventana; es así como se mencionó que les gustaría ver a un panda, dinosaurios o criaturas del universo Pokémon.



Ciencias

Surgieron espontáneamente relatos sobre temblores y terremotos, lo que permitió que emergieran relatos de experiencias familiares en torno a esas circunstancias. En sus narraciones los/as participantes hablaron de la intimidad de sus hogares, de los roles que asumieron ellos/as y sus familiares en contextos de emergencia y comentaron las sensaciones experimentadas. Este tipo de experiencias compartidas, revelaron un imaginario colectivo con respecto al tema y se generó la sensación de unión debido a las vivencias comunes. Se escucharon muy atentamente entre sí, y en el diálogo se evidenció conocimiento técnico como el uso de conceptos como “placas tectónicas” y el manejo de información sobre el origen de estos fenómenos.

En este tipo de interacciones se evidenció un claro interés por experimentar en el ámbito científico; vinculando la narrativa de experiencias vividas con la indagación científica de un fenómeno. De esto podría surgir un laboratorio que vincule memorias con conocimientos relacionados con la geografía, por ejemplo. Por otro lado, es posible apreciar que aquellos relatos narrados, vinculan la visión de personas pertenecientes a sus núcleos familiares, por lo que también se identifica una oportunidad para generar un trabajo intergeneracional.

Además de lo mencionado sobre los fenómenos sísmicos, hubo frecuentes menciones a las ciencias durante la Escucha Creativa.

Al inicio de la primera jornada Franco comentó espontáneamente “*Tío, sabe que en la feria científica de mi colegio me tocó hacer el billete que arde y no se quema [...] y saqué tercer lugar y me hicieron pasar a donde los de cuarto*”.

Inti (10 años) comentó al grupo haber estudiado a través de internet sobre física cuántica y astronomía, y le relató al grupo el experimento de “[el gato de Schrödinger](#)”. Catalina (10 años): “*Sí, en Cecrea estábamos hablando de algo, de que queríamos llenar una coca con menta y que explote (...) Lo hemos hecho, llenamos un potecito con colorante y bicarbonato y vinagre. Salía humo, burbujas y se levantaba*” (Catalina, 10 años). Otros participantes se sumaron entusiastas al diálogo comentando que les gustaría hacer el reto de la Coca Cola y la pastilla de menta.

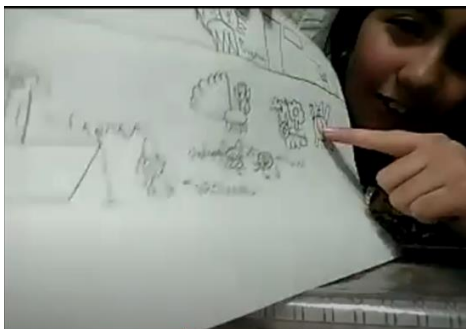
También se observó este interés cuando los/as participantes dialogaron sobre el fenómeno del frío extremo en algunos territorios; en un entusiasta diálogo relataron fenómenos como huevos que se congelan al romperse y el origen de las flores de nieve. Otro fenómeno que podría ser considerado de interés científico, y que generó un diálogo en el que varios/as participantes se sintieron identificados, fue el empañamiento de los lentes al usar mascarilla. **Surge la oportunidad de explorar en el fenómeno físico que genera esta situación, es decir, un laboratorio que fomente su comprensión y que, a partir de la ciencia, busque soluciones mediante el diseño, por ejemplo.** Es relevante mencionar que parte de quienes estuvieron presentes en la actividad, utilizaban lentes, por lo que podría ser un fenómeno de interés colectivo.

Videojuegos

Como se mencionó en apartados anteriores, los videojuegos son una actividad que interesa al grupo etario de manera transversal y durante las sesiones compartieron experiencias y datos. **Entre los videojuegos que mencionaron jugar, Minecraft tiene una gran popularidad.** Otros juegos mencionados fueron Mario Bros, Mario 64 multiplayer, Among-us, Zooba Zoo Battle Arena y Kirby.



Manualidades / Dibujos



Se mencionó el interés por realizar manualidades utilizando diversas materialidades como plastilina, masa slime y moldeables en general. Durante la segunda sesión se observaron dos participantes mostrando estos intereses en acción; Génesis mostró espontáneamente la “regla perro” y origamis que había confeccionado. Otra participante manipuló masa Slime durante el diálogo.

El dibujo es un lenguaje que les resulta cómodo a niños/as, varios/as de ellos/as consideran que tienen habilidades para ilustrar y compartieron orgullosos/as sus trabajos. En el dibujo como en el diálogo, se observa una necesidad de dar a conocer el mundo propio a otras personas. Esta necesidad probablemente se vea relacionada con los reducidos espacios de interacción social que han caracterizado el contexto de pandemia, y puede ser canalizada a través de espacios colectivos que permitan estos intercambios, ya sea a través de la ilustración, la conversación, la construcción de relatos, etc.

Aspectos metodológicos

Se presentaron permanentemente gráficas visualmente muy atractivas; mientras un facilitador/a dirigía un momento del proceso, su rostro era proyectado sobre la gráfica, permitiendo que el mensaje fuera transmitido por varias vías. Además, se incorporaron recursos como la tómbola que incluían sonido y movimiento aportando dinamismo a los procesos. Las instrucciones fueron claras y existió un manejo adecuado de los tiempos y el espacio para que todos/as pudieran participar de alguna manera.

Sin embargo, se percibió reticencia en algunos/as participantes frente al animómetro de Pennywise. Una de las participantes explicitó no poder identificarse con ninguna de las imágenes “porque eran todos muy feos” y otro comentó que le causó miedo.

Los/as niños/as demostraron un alto nivel de dominio de la plataforma y los recursos que les ofrece. Sólo surgieron dificultades por problemas de conexión. El uso de emoticones en sus nombres o filtros que modifican su apariencia son recursos que usan frecuentemente, tanto para definir aspectos identitarios, como para mostrar habilidades que han adquirido.

Relaciones interpersonales

El espacio estuvo siempre orientado a la horizontalidad, los/as facilitadores/as respetaron los tiempos y particularidades de los/as niños/as, orientando y acompañando los procesos. El proceso estuvo caracterizado por un vínculo de confianza y calidez, evidenciado en la comodidad que mostraron los/as participantes al momento de expresar ideas.



La comunicación entre las personas adultas fue coordinada y respetuosa. En ocasiones los/as participantes se dirigieron a los/as facilitadores/as como “profesores/as” o “tíos/as” y siempre fueron invitados/as a que les llamaran por su nombre.

La interacción entre niñas/os estuvo caracterizada por la espontaneidad y la naturalidad, evidenciado en los ritmos que adquirían los diálogos, establecidos por la totalidad de participantes. Se observaron

momentos específicos en que no se respetó el turno de habla, pero en general primó la colaboración, la escucha y la empatía frente a los relatos de sus pares.

Valoración de la experiencia en general

Niños/as hicieron una valoración positiva de las jornadas vividas, se despidieron con entusiasmo agradeciendo la instancia. Para futuras Escuchas Creativas sugirieron que se hagan durante el fin de semana, considerando que en la semana podían coincidir con actividades escolares. Un participante sugirió compartir memes del coronavirus y comentar cómo se entretienen durante la cuarentena.

Conclusiones

Se observaron altos niveles de motivación y entusiasmo por interactuar en las sesiones. Niños/as participaron activamente de juegos, diálogos y actividades. El diseño de la jornada y las propuestas para las sesiones fueron atingentes a sus intereses con un énfasis lúdico que sostuvo el ritmo de las jornadas. Cuando el grupo fue subdividido en grupos más pequeños, algunos/as niños/as se mostraron aún más participativos, dialogando directamente entre sí con más frecuencia y mostrando un mayor número de interacciones en general.

Al ser consultados por sus estados anímicos, la alegría fue una respuesta frecuente; **el contacto con sus familias, con sus mascotas y las actividades al aire libre son las que principalmente les aportan bienestar.** El **cansancio, sueño o agotamiento** también fue una respuesta que apareció en el diálogo con regularidad **asociada a las clases online y al excesivo uso de dispositivos electrónicos.** La **tristeza** fue asociada a la **enfermedad o muerte de seres queridos, a la pérdida de mascotas o de objetos que les dan seguridad.** Uno de los niños refirió que lo que le da más tristeza son las **peleas intrafamiliares.** El **enojo** fue asociado a los momentos en que los/as **adultos interrumpen sus partidas en videojuegos y en general cuando irrumpen en su espacio personal.** Señalaron contrarrestar emociones disruptivas a través **de ejercicios de respiración y escuchando música.**

En cuanto a la percepción de sus habilidades y fortalezas, señalaron positivamente algunas vinculadas al uso de videojuegos “*ser gamer*” o vinculadas a conocer series de animé. Otros recursos valorados tienen relación con el dibujo, la elaboración de manualidades y con valores como ser esforzado/a, cariñoso/a, inteligente y colaborador/a.

A continuación, se enuncian los ámbitos en los que niños/as manifestaron profundo interés:

Ecología

Manifestaron estar muy preocupados por los altos niveles de contaminación del mar (en el caso de los/as participantes de zonas costeras), del aire (humo y olores desagradables), la basura en las calles y la ausencia de áreas verdes. También se mostraron muy motivados por mostrar los entornos naturales que habitan, hablar de los animales que tienen bajo su cuidado y conocer los territorios de los/as otros/as participantes.

Ciencia

Durante el diálogo los/as niños/as hablaron de astronomía, física cuántica y explicitaron su motivación para replicar experimentos que han visto en internet. También mostraron conocimientos sobre el origen de algunos fenómenos geológicos como los sismos, intercambiaron datos sobre lugares del mundo en que hay frío extremo y reflexionaron sobre el origen del fenómeno del empañamiento de los lentes al usar mascarilla. Llevar al ámbito científico la curiosidad sobre el origen de un fenómeno o la búsqueda de soluciones para resolverlo puede ser una interesante oportunidad.

Música

Se observó que niños/as escuchan bastante música en inglés, y sus preferencias pueden categorizarse en: temas **vinculados a series o películas de animé, soundtracks de videojuegos y música que marca tendencia en redes sociales como Tik Tok.** Otro punto interesante es que **oír música es un recurso para usar frecuentemente para contrarrestar emociones como la tristeza y la rabia.**

Videojuegos

Como se mencionó anteriormente los videojuegos son una actividad que interesa al grupo etario de manera transversal y durante las sesiones compartieron experiencias y datos. Entre los videojuegos que mencionaron jugar, Minecraft tiene una gran popularidad.

Necesidad de contar de sí mismos y dialogar con otros/as

Los reducidos espacios de interacción social que han caracterizado el contexto de pandemia han tenido repercusiones en niños/as; se observa una gran necesidad de espacios colectivos que permitan dialogar.

En ese sentido el dibujo como un medio de expresión fue ampliamente valorado, como un lenguaje para hablar de sí mismos y su entorno. En este mismo sentido los/as participantes se vieron muy entusiasmados en el diálogo libre sobre experiencias compartidas (sismos, Covid, videojuegos, etc.), relatos familiares y biográficos, etc. Este interés por relatar lo cotidiano puede trasladarse a distintos medios de expresión como la escritura de relatos, collage y manualidades en general.

Pandemia y sus repercusiones

Niños/as señalaron estar muy preocupados por los altos niveles de contagios existentes y por la baja adherencia de las personas a las medidas preventivas que se han establecido. Este tema es mencionado reiteradamente, junto con las repercusiones que ha tenido en su cotidiano estas medidas; mencionaron las restricciones para salir de casa, el cansancio provocado por las pantallas y la imposibilidad de distinguir actividades y de ocio en esos espacios.

Al ser consultados directamente sobre cómo se podía ayudar desde Cecrea, las propuestas de niños/as estuvieron dirigidas a esta área: “ayudar a recoger basura” y las otras sugerencias fueron referidas a mantener medidas preventivas en relación con la pandemia.

Desafío Cecrea: ¿Qué haremos con esta información?

A partir del análisis de los resultados de esta Escucha que cada equipo realizó, y de la posterior reflexión en triada, surgieron las siguientes propuestas:

Laboratorio para realizar en triada (Arica, Iquique y Los Ángeles): **Unidxs por los volcanes:** geografía, geología y memoria en torno al conocimiento de los volcanes de las tres regiones, reflexionando sobre las diferencias y similitudes.

Propuestas de laboratorio Cecrea Arica:

- **Huerto Medicinal:** Laboratorio para la creación de nuestro propio huerto medicinal en casa (proyección a junta vecina para creación de huerto comunitario). En el laboratorio se conocerán diferentes plantas medicinales nativas de la zona y de Chile, sus usos, propiedades médicas, y formas de cultivo.

Formato: postal y virtual (entrega de insumos para la elaboración de huerto medicinal)

- **¿Mito o verdad?:** Laboratorio de experimentación científica, donde se probarán diferentes experimentos que circulan en redes sociales. Como grupo experimentarán si efectivamente son mito o verdad, para luego argumentar sobre los fundamentos científicos de cada prueba.

- **Un mini Yo para decir quién soy:** Laboratorio de arte y sustentabilidad donde se construirá un mini Yo, explorando en la autoimagen, reflexionando sobre la diversidad y reconociendo que todos los cuerpos y emociones son válidas.
- **Monstruos defensores del medioambiente:** Laboratorio de creación de muñecos monstruos, encargados de devorar y transformar todo lo contaminante del medio ambiente.

Laboratorios Cecrea Iquique

- Cecrea en tu cocina: tradiciones tarapaqueñas.
- Conociendo mis emociones.
- Lettering creativo.
- Semillitas: aprendiendo a obtener nuestras propias semillas y como hacerlas germinar.

Laboratorios Cecrea Los Ángeles

- **La prehistoria de las mascotas.** Descubriremos cómo eran nuestras mascotas en estado salvaje durante épocas remotas.
- **Animando origamis de animales.** Recrearemos animales con la técnica del origami y le daremos vida con aplicaciones de animación.
- **Mundo Funji, superhéroes invisibles.** Conoceremos una gran variedad de hongos, su importancia para el ecosistema, su uso en la cocina y las posibilidades de recrearlos a través del arte.
- **Ciudades sustentables del futuro.** Conoceremos tecnologías sustentables y crearemos prototipos de ciudades para un mundo sostenible.
- **La música en formas y colores.** Podrás representar a través del arte, las emociones que surgen al escuchar música.