

## Informe Escucha Creativa virtual Cecrea Iquique

Objetivos de la actividad		
<p><b>Objetivo:</b> Posibilitar la <b>construcción de relatos vivenciales</b> de los cambios de rutina de cada niño, niña y joven participante de la Escucha durante el confinamiento por crisis sanitaria mundial , con la intención de construir un espacio colectivo virtual, que permita <b>visibilizar sus reflexiones, emociones, ideas y cambios de rutina.</b></p>		
Fecha	23 de abril de 2020	
Lugar	Plataforma Minecraft y Discord	
Detalle metodológico	La Escucha virtual de Cecrea Iquique, se desarrolló dentro de la plataforma Minecraft con apoyo de audio del sitio Discord. El desafío de esta aventura tenía como propósito conocer a los/as participantes de Cecrea Iquique dentro de la virtualidad y generar un espacio de encuentro lúdico y participativo de interacción virtual, donde se pudieran presentar desafíos colectivos, colaborativos, creativos, organizacionales y de sobrevivencia.	
N° Participantes	13	
Distribución participantes NNJ		
	N° (6 a 11 años)	N° (12 a 19 años)
Femenino	0	5
Masculino	2	6
Total	2	11
¿Qué hicimos y qué escuchamos?		
<p><u>Llegada:</u> Al ingreso al mundo virtual, los NNJ fueron recibidos por el equipo Cecrea. Mientras iban llegando les propusimos tener en cuenta los acuerdos de convivencia como trabajar colaborativamente, respetar el espacio de otro, respetarnos y no ofender al otro. Luego se les entregó distintivos (azul /amarillo) para separarlos en grupos.</p>		



### Recepción:

Invitamos a los/as participantes a generar un gran círculo para vernos y reconocernos, a través de la dinámica “Yo soy”. Uno a uno nos fuimos presentando con nuestro nombre real y el nombre virtual. La idea era explicar el porqué de este apodo o nuevo nombre, dejando espacio para expresar sentimientos, anécdotas, u otros. Estas fueron algunas de las respuestas:

- “Me llamo Camila, UWU virtual porque se me dio la gana”.
- “Constantino y mi nombre virtual es Constantino”.
- “Ffridayy para hacer propaganda a mi Instagram y entré a la Escucha por la psicosis de la cuarentena”.
- MiloxX camilo. “Mi nombre es original y me lo puse a los 15 y lo único que hago es jugar”.
- “Elías y me metí a Cecrea porque no tenía nada más que hacer”

Luego de escucharnos y comentar, les contamos que en esta primera Escucha Creativa del año la invitación es a participar de una aventura dentro de esta plataforma virtual y saber cómo están, cómo se sienten en este tiempo de crisis sanitaria, cómo ha cambiado su rutina y qué hacen en su tiempo libre. El grupo es dinámico y la gran mayoría de ellos/as juegan en línea, por lo tanto es un mundo que conocen y están entusiasmados de participar en la actividad.

Ya agrupados por colores les invitamos a sentarse y escuchar el relato que contextualiza esta aventura: “todo comenzó cuando desde el espacio fuimos invadidos, cayeron unas ondas que interrumpieron nuestra vida común y provocó una plaga, esta nueva plaga, nos transformó en seres más solitarios, dejamos de compartir, olvidamos el trabajo en equipo, fuimos perdiendo la creatividad y el interés por generar cosas nuevas”, dijo Natalia, la facilitadora a cargo de la motivación inicial.

Una vez contextualizado el desafío, ambos grupos fueron transportados al lugar donde se desarrollaría la aventura “La Isla”.



### Maestranza:

#### **Momento 1**

El objetivo fue generar un espacio colaborativo que los llevara por un recorrido de desafíos y obstáculos. En la trayectoria, se buscó generar además instancias de diálogo.

*¿Qué hicimos?*

Al llegar a la Isla presentamos el siguiente relato para introducir la aventura: “estamos lejos de todo lo que conocemos y nuestra aventura es

recorrer la isla y encontrar los bloques mágicos, con los cuales crearán un tótem, que nos permitirá volver al mundo que conocemos. Tenemos la oportunidad de recuperar lo que más extrañamos, por eso, nuestra misión es recorrerla y encontrar el antídoto”.

Al principio, a ambos grupos les costó organizarse y utilizaron distintas estrategias para relacionarse con el desafío.

El grupo amarillo estaba ansioso y quería ir a explorar y buscar los bloques a otra isla que se veía a los lejos, pero tenían que cruzar en botes y eso dificultó el seguir con su aventura. Mientras, el equipo azul exploraba la isla teniendo como prioridad la búsqueda de los bloques, el quedarse juntos y trabajar en equipo, hasta que se dieron cuenta que algunos de sus compañeros/as no conseguían sus bloques y comenzaron a ayudar.

El equipo amarillo, al darse cuenta que era imposible llegar a la isla lejana, volvió a la primera isla, y comenzó la búsqueda de sus bloques mágicos. Pasado el rato, se reunieron en una fogata y nació la idea de compartir, asando un pollo y tomando agua. Esta instancia de camaradería en el mundo virtual, permitió disminuir la ansiedad por la búsqueda de bloques y fue la oportunidad para realizar preguntas que contribuyeran al objetivo de la Escucha:

- *¿Qué es lo que más extrañas de lo que hacías ante de la cuarentena?* Algunas respuestas fueron: “ir a Cecrea”, “estamos de pana (bien) en la casa”, “ir a la playa”, “andar en bicicleta”.

- *¿Qué te gusta hacer en tu casa?* – “Dormir y levantarme muy tarde” contesta Parodi, participante de 14 años.

Al no tener más respuestas, la facilitadora realiza una nueva pregunta:

- *¿Hay cosas o actividades que te gustaría compartir con otros? ¿Cuáles?* – Amaru de 14 años responde: “Cultivar plantas medicinales”. Se escucha también a lo lejos: “¡cocinar!”, a lo que inmediatamente los participantes a coro dijeron “¡siiii, cocinar!”. Otra respuesta fue: “hacer una gran fiesta en Cecrea con mucha comida o una disco en Cecrea”.

El equipo azul estaba muy entusiasmado en el juego lo que a veces dificultaba entablar un diálogo. No obstante, en el transcurso del recorrido, se hicieron las siguientes preguntas:

- *¿Cuánto tiempo invierten en el juego habitualmente?* Un participante respondió: “más de 12 horas... o más”

- *¿Sienten que esta isla se parece en cierto modo a lo que estamos viviendo?* “Es muy parecido a lo que estamos viviendo, estamos sin poder salir” (17 años). “Me recuerda al naufrago” (risas)

- *¿Qué es lo que más extrañan de lo que hacían antes de entrar en la cuarentena?* “Nada, es como igual que antes, pero la diferencia es que no puedo salir y juntarme con mis amigos (17 años).

- *¿Qué te gusta hacer en tu casa?* “Jugar y estar aquí adentro en Minecraft”. “Estoy aburrido de estar en la casa”, se escucha que alguien dice y manifiestan extrañar a sus compañeros de curso y amigos del colegio y estar libres. Al obtener esta respuesta se le realiza la siguiente pregunta: ¿y

cómo se comunican con sus amigos? A lo que responden en coro: “por Discord, zoom” y otro dice “por Tik Tok, nooooo, mentira, broma solo por discord” (risas).

Mientras conversaban, los NNJ repartían bloques a sus compañeros, los que les costó conseguir, por lo que estaban felices de tener tantos.

Luego, continuó la conversación con la siguiente pregunta: ¿Qué cosa te gustaría compartir con los demás? “yo tengo en proyecto personal, pero no lo puedo decir... bueno... es dibujar, pero no sé si contar... realizo dibujos manuales, pero ahora estoy juntando para comprar uno digital”.

-¿Y dónde se sienten mejor en la vida virtual o en la vida real? “En las dos vidas, en la virtual y en la real. En la real puedo dormir en una cama normal”. - ¿Y carretean virtualmente? “Nooo, no carreteo, ni en la vida real carreteo”, a lo que otro compañero le dice “pobrecito F”<sup>1</sup>. En ese momento se dan cuenta que una de sus compañeras está muriendo y la ayudan, dándole alimento.

Los/as participantes tienen en su mayoría 17 años. Los miembros del grupo azul no conocían Cecrea hasta que, debido al contexto de la crisis sanitaria, se creó el servidor de Minecraft. A partir de sus respuestas se observa que se sienten cómodos en el mundo virtual pues pasan varias horas del día jugando en él. El contexto actual no generó grandes cambios en sus vidas pues antes también disfrutaban estando en su casa, conectados a Internet, comunicándose con sus amigos/as especialmente por la plataforma Discord. No obstante, en ambos grupos extrañan actividades que realizaban fuera de su hogar, como ir a la playa, andar en bicicleta y especialmente, reunirse con sus amigos.

Al terminar la búsqueda de los bloques, ambos grupos volvieron al hall, para participar del segundo momento de la maestranza.

## Momento 2

El objetivo de este segundo momento era construir colectivamente el tótem que, aunque no se señaló explícitamente, representaba el Cecrea. Para iniciar este momento, la facilitadora dijo: “la última misión es construir un tótem, que nos dará el antídoto para volver al mundo que conocemos. ¿Ven estas columnas azules y amarillas y estas flores bellas? La idea es que aquí podamos construir, comencemos...”

Uno a uno se fueron acercando para construir, respondiendo la siguiente pregunta: **¿Cómo podemos relacionar el tótem con lo que vivimos hoy?** Algunas respuestas que se generaron fueron las siguientes:

- “Representa el intento de trabajo en equipo porque tuvimos algunos problemas obvios, porque no nos conocemos, pero aun así igual ayudamos a la gente que no tenían bloque”.

---

<sup>1</sup> F es un símbolo que ocupan dentro de lo virtual. La frase es PRESS F TO PAY RESPECTS que en otro juego sería CALL OF DUTY. Cuando alguien muere es una forma de rendirle honores; entonces, cuando pasa algo fome o triste escriben F.

- “Representa lo que vivimos en Cecrea, el volver a vernos después de tanto tiempo”.
- “Estos bloques los conseguí mágicamente y representan flores, hoy en día no he tenido muchas sensaciones”.
- “Nos podemos reunir en Zoom”. Esta respuesta nace de la necesidad de reencontrarnos y tener contacto. Ven a Cecrea como un refugio igual que lo es el Tótem en el espacio Minecraft.



### Consejo:

Una vez finalizada la construcción del Tótem, los/as participantes se reunieron en un círculo y compartieron sobre la experiencia vivida. Entonces, se les preguntó: **¿Qué fortaleza se llevan hoy? ¿Qué les deja esta Escucha?** Ante esto, se generaron varias respuestas al mismo tiempo. Todos los participantes concordaban en que había sido una sesión donde lo habían pasado muy bien y estaban felices de estar juntos nuevamente, les gustó el recrear acciones como lo hacían en Cecrea. Algunas de las respuestas fueron:

-“Paciencia” (Amaru) – “Trabajo en equipo” (Camilo, 17 años) – “El equipo azul... no, nos enojamos entre nosotros” – “Nada, no nada” (Constantino) – “Conocer a personas y jugar con alguien... y disfrutar en esta cuarentena” (Elías).

Para cerrar el ritual, se dio las gracias por la participación y se dejó la invitación a conectarse vía zoom la semana siguiente, para volver a encontrarnos y fortalecer el Consejo de NNJ.



### Conclusiones

1. Los /as participantes se mostraron interesados/as y entusiasmados/as con la propuesta planteada, y con tener que buscar bloques para crear un Tótem, el que podría ser la solución para volver a salir, compartir con sus amigos/as y regresar a Cecrea. Cabe destacar que aproximadamente el 50% de los/as niños, niñas y jóvenes (6 de los 13 participantes) conoció Cecrea a partir de la adquisición que hizo el programa de un servidor Minecraft. La mayoría de los presentes tenía experiencia en juegos en línea y eso se notó en la Escucha. La experiencia fue una oportunidad para acercarse al grupo etario de entre 16 y 18 años que no había participado previamente en el programa.
2. Esta Escucha nos permitió conocer las opiniones de los NNJ respecto a la adaptación y cambios de rutinas que ha significado la crisis sanitaria en la que viven actualmente. En general reconocen que el momento actual no es tan distinto de lo que vivían antes, pues también acostumbraban a estar en sus casas, jugar video juegos y conversar con sus amig@s por plataformas virtuales. Especialmente el grupo más vinculado con los juegos en línea manifestó poca interacción en las redes sociales y un mundo social reducido, por lo que la pandemia no ha significado grandes cambios. No obstante, hay participantes que también reconocen que extrañan relacionarse con sus amigos físicamente, y hacer actividades al aire libre (como andar en bicicleta e ir a la playa).
3. En cuanto a la participación de los NNJ en la experiencia, todos/as tuvieron la oportunidad de jugar y ser parte de la Escucha, la que se desarrolló por primera vez en formato virtual y más aún en un juego, lo que representaba riesgos para el cumplimiento de los objetivos. No obstante, la intención del programa era escuchar a los NNJ en un espacio virtual que para ellos/as resultara cómodo y atractivo. Uno de los obstáculos que podíamos encontrar era que la expresión de los sentimientos, ideas o reflexiones de los NNJ se limitara a la palabra oral o

escrita (chat de las plataformas), a diferencia de una Escucha tradicional donde son diversos los lenguajes creativos desde donde los NNJ comunican su sentir. En este caso, y debido a la dinámica propia del juego, no todos los NNJ se expresaron con profundidad en los momentos de diálogo, algunos tomaron la palabra con más frecuencia y los de más edad priorizaron el juego por sobre la conversación.

4. En cuanto a los intereses de los NNJ que fue posible observar, se destaca el deseo por reencontrarse con los amigos o hacer nuevos amigos; las ganas de conocer más de alimentación y preparación de alimentos; el deseo por estar al aire libre en contacto con la naturaleza (desde ahí nace la idea de cultivar y cuidar plantas o vegetales, según una de las participantes); el gusto por el dibujo y la intención de dibujar digitalmente, según uno de los jóvenes; y el amplio interés por los juegos en línea de la mayoría de los presentes.

5. Fuera del objetivo planteado en esta Escucha, resultó muy interesante darnos cuenta que obtuvimos información que no teníamos visualizada. En la experiencia, dentro de la plataforma de juego y con este grupo en especial de NNJ que participaron, pudimos observar que ellos son muy reservados y no entregan información fácilmente. Este tipo de anonimato que les otorga su avatar, les asienta y genera en ellos una nueva personalidad que les da oportunidades que fuera del juego no son accesibles para ellos.

Es así, como se destaca la organización que generan en la plataforma, colaborativa con sus pares, y asimismo, los roles que ellos/as asumen dentro de la virtualidad.

Teniendo presente que este desafío fue arriesgado, desde el punto de vista que los adultos dejamos nuestro espacio de confort y nos introducimos al mundo que habitan nuestros participantes, podemos destacar la respetuosa y buena acogida que tuvo la actividad de parte de ellos/as. Aunque no fue muy reveladora en cuanto a sus gustos, sentires y necesidades, se pudo lograr una conexión con el mundo que habitan y visualizar a través de su hacer lo que les motiva e interesa.

#### Desafío Cecrea: ¿Qué haremos con esta información?

A partir de la información que surgió en la Escucha Creativa nos proponemos los siguientes desafíos:

1. Generar una **devolución** de esta Escucha Creativa, vinculándonos con el Cecrea de Arica y La Serena. El objetivo de la actividad será dar a conocer a los NNJ los principales hallazgos de la Escucha, conocer su opinión y si quieren profundizar en la información, además de presentarles las primeras propuestas programáticas que surgen a partir de la Escucha.
2. Desarrollar un proyecto para la **creación de juegos virtuales** junto con el Cecrea de Arica y La Serena.
3. Diseñar un **ciclo programático** que responda a los intereses, gustos y temas que propusieron los NNJ en la Escucha; y al mismo tiempo, diseñar **nuevas herramientas** e instancias donde podamos conocer los intereses de los NNJ que no participaron en la actividad y que no necesariamente pertenecen a este grupo de “gamers” o fanáticos de los juegos virtuales.
4. Tener una **permanente escucha**, para generar una programación acorde a las necesidades de nuestros participantes virtuales.
5. Reactivar nuestras redes con instituciones tales como: Servicio Nacional de Menores, OPD, Fundación María Ayuda, Teletón, Colegios, entre otros; con el fin de aportar a una programación pertinente al contexto actual de confinamiento.



