

PRIMERA ESCUCHA VIRTUAL – CECREA ARICA 2020

Objetivos de la actividad	
<p><u>General</u> Generar un espacio de conexión humana virtual, de contención emocional lúdica, que permita conocer y recoger las diversas emociones y sensaciones que están experimentando niños, niñas y jóvenes ante la contingencia mundial, y cómo la forma de relacionarnos y ocupar las redes sociales y herramientas digitales pueden estar modificando nuestro contexto actual, con la finalidad de orientar nuestras actividades como Cecrea Arica, de manera empática y atingente a lo que niños, niñas y jóvenes quieren experimentar.</p> <p><u>Específicos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Valorar la Escucha Creativa Cecrea como una instancia fundamental de participación de NNJ en el programa desde el Enfoque de Derechos. • Fortalecer la dimensión de equipo de trabajo Cecrea Arica, cercanía con apoderados (as), tutores y NNJ. • Generar grupos específicos con comunicación fluida para seguir implementando programación y retroalimentación permanente (escucha permanente). 	
Fecha	22 y 24 de abril de 2020
Duración	7 a 10 años, dos sesiones de 1 hora y 20 minutos aprox. 11 a 19 años, una sesión de 2 horas y 18 minutos.
Lugar	Cecrea virtual Arica, plataforma Zoom
Detalle metodológico	<p>La actividad se planificó para que tuviera una duración de dos sesiones para cada grupo, según rango etario. Previo a su realización, se difundió la actividad (lunes 21 de abril) a través del Facebook e Instagram de Cecrea Arica, por medio de un video, donde se invitó a los niños, niñas y jóvenes a participar del proceso. Asimismo, y en el caso de los niños y niñas de 7 a 10 años, se creó un grupo de WhatsApp con padres, apoderados y/o tutores para entregar información, dudas e inscribir a los y las participantes.</p> <p>El miércoles 22 de abril se realizó la primera sesión de la Escucha con los niños y niñas de 7 a 10 años; y el viernes 24 de abril, se hizo la segunda. En el caso de los NNJ de 11 a 19 años, se realizó toda la Escucha en una sola sesión extendida, el miércoles 22 de Abril. Ambas actividades se realizaron en la plataforma digital Zoom.</p>
Nº Participantes	Día 1: Grupo de 7 a 11 años: 13 NNJ ¹

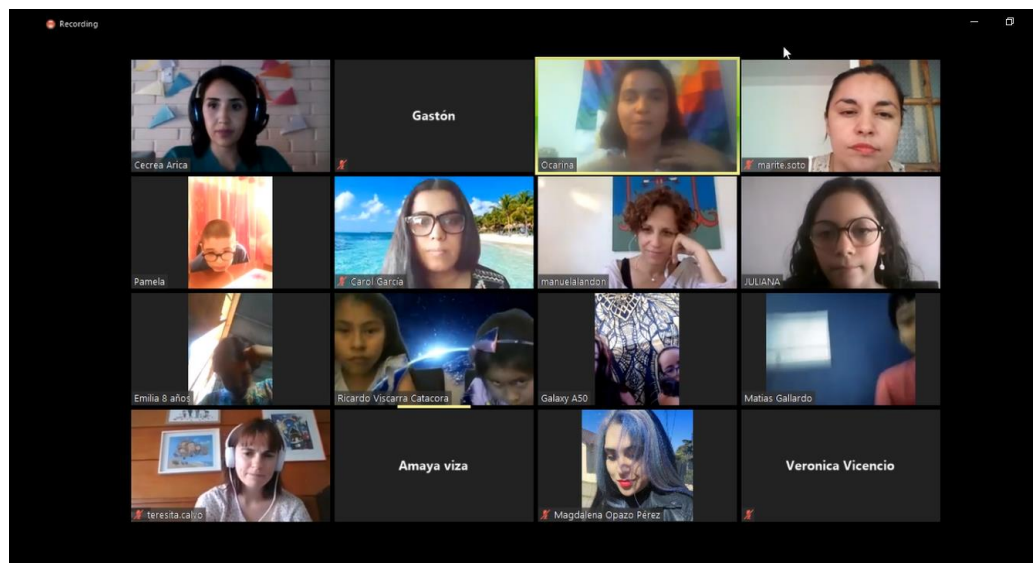
¹ Este número corresponde al momento en que hubo más NNJ conectados, situación que no ocurrió en toda la sesión.

Día 2: Grupo de 7 a 11 años: 11 NNJ ²			
Distribución participantes por edad			
	N° (7 a 10 años)		N° (11 a 19 años)
Femenino	Día 1: 9	4	9
Masculino	Día 2: 4	7	4
Total	13	11	13
Total Escucha: 26³			
GRUPO 7 A 10 AÑOS			
Primera sesión:			
FECHA:	22 de abril de 2020		
HORA DE INICIO:	17:00 hrs.		
N° DE PARTICIPANTES:	13		
MUJERES:	9		
HOMBRES:	4		
¿Qué hicimos y qué escuchamos?			
<u>Llegada:</u>			
Se dio inicio a la Escucha con la bienvenida de todos y todas los NNJ que fueron ingresando poco a poco a la plataforma Zoom (8 NNJ: 6 mujeres y 2 hombres). Se les explicó en qué consistiría la actividad y lo importante que es su opinión para el programa. Los y las participantes se mostraron entusiasmados y ansiosos de comenzar a participar.			

² Este número corresponde al momento en que hubo más NNJ conectados, situación que no ocurrió en toda la sesión.

³ Este número corresponde al total de NNJ participantes cuando hubo más conectados/as en la Escucha. Debido a la característica de la experiencia –virtualidad- esta cifra no fue estable y fue menor en algunos momentos.

La facilitadora les propuso un acuerdo de convivencia para poder comunicarse mejor en la plataforma: silenciar el audio de Zoom mientras uno/a de los/as participantes esté hablando, y levantar la mano o apretar el ícono “reacción” para intervenir. En varias oportunidades se apeló a este acuerdo para mantener el diálogo, pues el entusiasmo de los niños y niñas a ratos dificultó la comunicación fluida.



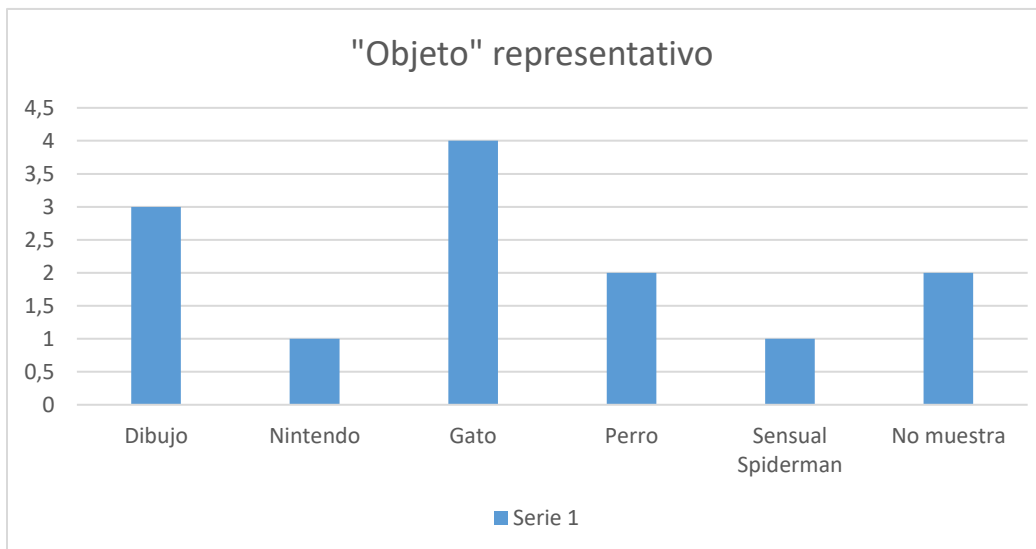
Recepción:

Realizamos una dinámica para presentarnos, y conocer los intereses de los y las participantes. Se invitó a los y las participantes a elegir en su casa un objeto, que les gustara y los representara, y que quisieran compartir con todo el grupo. La idea era presentarse explicando qué objeto escogieron y por qué. Se unió al grupo Mateo y su hermana Amanda, pero Emilia y Violeta perdieron la conexión, por lo tanto, no pudieron terminar la primera sesión de la Escucha.

Seis de los 13 NNJ mostraron a sus mascotas; cuatro de ellos (Victoria, Matías, Mateo y Sofía) a sus gatos (30,7%); y dos (Amanda y Amaya) a sus perros (15,38%). Por otro lado, tres NNJ (Juliana, Brielle y Ethiele) expresaron interés por el dibujo y los cómics, compartiendo sus croqueras y cuadernos de

dibujo, además, de un libro de “Gaturro”; lo que equivale a un 23,07%. Sólo un NNJ (Benjamín) compartió un objeto relacionado a la tecnología (7,69%), quien aseguró que “cuando la uso –Nintendo- siento que me voy al mundo de los videojuegos. Finalmente, un NNJ (Elías) mostró un objeto “Sensual Spiderman” (7,69%). Dos NNJ (Violeta y Emilia) no pudieron compartir sus objetos debido a que su señal de internet se detuvo.

“Objeto”	Cantidad de NNJ
Dibujo	3
Nintendo	1
Gato	4
Perro	2
Sensual Spiderman	1
No muestra	2



Maestranzas:

Objetivo: Conocer qué tipo de plataformas digitales utilizan, así como qué medios tecnológicos tienen disponibles en su casa y pueden utilizar, con la intención de considerar esta información al momento de planificar la programación de Cecrea en casa.

Invitamos a l@s NNJ a participar de un juego que consistía en responder de un modo dinámico –con el cuerpo, con una señal, o simplemente con el ícono “reacción” de Zoom-, una selección de preguntas cerradas. Se intercalaron preguntas que buscaban obtener información, en función del objetivo de este momento, con otras más lúdicas.

Se acordó entre todos/as que el modo de responder sería con el ícono “reacción”, específicamente el pulgar hacia arriba para la respuesta Sí y la mano, para la respuesta No. No manifestaron interés por responder con el cuerpo o de un modo más lúdico.

Se formularon las siguientes preguntas:

1.- ¿Quién tiene mascota?

- 6 NNJ responden que Sí

2.- ¿Quién ha hecho algo entretenido estos días de cuarentena?

- 5 NNJ responden afirmativamente.
- 1 comparte que realizó un campamento en el patio de la casa.
- 1 realizó manualidades con tubos de papel higiénico.
- 2 realizaron manualidades (portalápices) para Semana Santa.
- 1 presenció el nacimiento de cachorros gatos y perros bebés.

3.- ¿Se han bañado estos días de cuarentena?

- 7 NNJ respondieron que sí (risas).

4.- ¿Alguno de uds. usa Tik – Tok?

- 2 NNJ respondieron que Sí. Les gustan los bailes que aparecen en la plataforma.
- A 1 NNJ le da vergüenza bailar.

5.- ¿Quién no ha parado de comer en esta cuarentena?

- 3 NNJ respondieron que no han parado de comer en esta cuarentena.

6.- ¿Quién de uds. usa Facebook?

- Ningún NNJ usa Facebook porque “es para mayores”. “Los niños podrían ser amigos de adultos”.
- A Juliana solamente le interesa tener Facebook para ver una serie que no aparece en Netflix.

7.- ¿Alguno de uds. utiliza el Facebook del papá/mamá para revisar juegos o algo que le interese?

- Ninguno de ellos utiliza el Facebook del papá o mamá.
- Victoria tiene teléfono celular, pero con ninguna aplicación ni red social.

8.- ¿Quién usa Instagram?

- Solamente 1 NNJ utiliza Instagram.

9.- ¿A quién le gusta jugar videojuegos?

- 6 NNJ juegan videojuegos.

10.- ¿Dónde juegan?

- En el teléfono celular.
- En el computador.
- A Brielle y su hermana las dejan jugar solamente, a veces, en momentos de extremo aburrimiento.

11.- ¿A quién le gusta practicar deporte?

- A 6 NNJ les gusta practicar deporte.

12.- ¿Quién tiene teléfono celular propio?

- Sólo 2 NNJ poseen celular propio.

13.- ¿Quién utiliza el teléfono celular del papá/mamá/abuelo (a)?

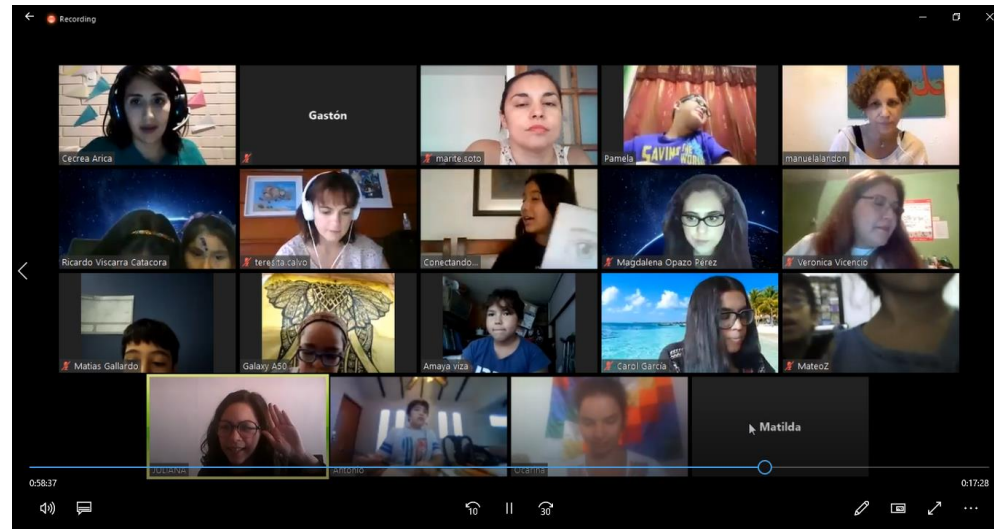
- 4 NNJ utilizan el teléfono celular de algún familiar.

14.- ¿Quién utiliza el computador para conectarse?

- 5 NNJ utilizan el computador para conectarse.

15.- ¿Quién tiene horario para utilizar teléfono celular o computador?

- 3 NNJ tienen horario para conectarse, el resto de ellos, no.



En relación al objetivo de este momento, se pudo concluir que los NNJ que participaron de la Escucha no están muy vinculados a las Redes Sociales, ni a los dispositivos electrónicos para este fin. La totalidad señaló no utilizar Facebook; uno utiliza Instagram, y sólo dos Tik-Tok. Cuando usan las tecnologías es mayormente para jugar videojuegos, en el celular o computador de algún familiar. A la hora de pensar en la programación virtual de Cecrea, es importante considerar, en base a esta información, que a este grupo etario se accederá principalmente a través de sus adultos responsables. Por otro lado, y sumando al objetivo de este momento, se pudo indagar que en el grupo existe interés por las manualidades y los deportes.

La sesión terminó invitando a los NNJ a un desafío para la próxima sesión: crear un contenedor –caja, bolsa, u otro- y colocar en su interior objetos, dibujos u otros elementos que representaran sus intereses, e ideas que quisieran compartir para pensar en conjunto la programación de Cecrea virtual. Además, se solicitó sacar una foto a la caja y enviarla al grupo de Whatsapp de los apoderados para mostrarla en la siguiente sesión.

Segunda sesión:

FECHA:	24 de abril de 2020
HORA DE INICIO:	17:00 hrs.
Nº DE PARTICIPANTES:	11 ⁴
MUJERES:	4
HOMBRES:	7

⁴ Finalmente, quienes participaron hasta el final en la segunda sesión fueron: Juliana, Brielle, Ethiele, Ariela, Adolfo, Benjamín, Matías, Julián, Isael, Gael y Cristóbal.

En la medida que los NNJ se iban conectando a Zoom se les invitó a responder el animómetro: **en la escala de emociones de los Michis, ¿cómo te sientes hoy?**⁵

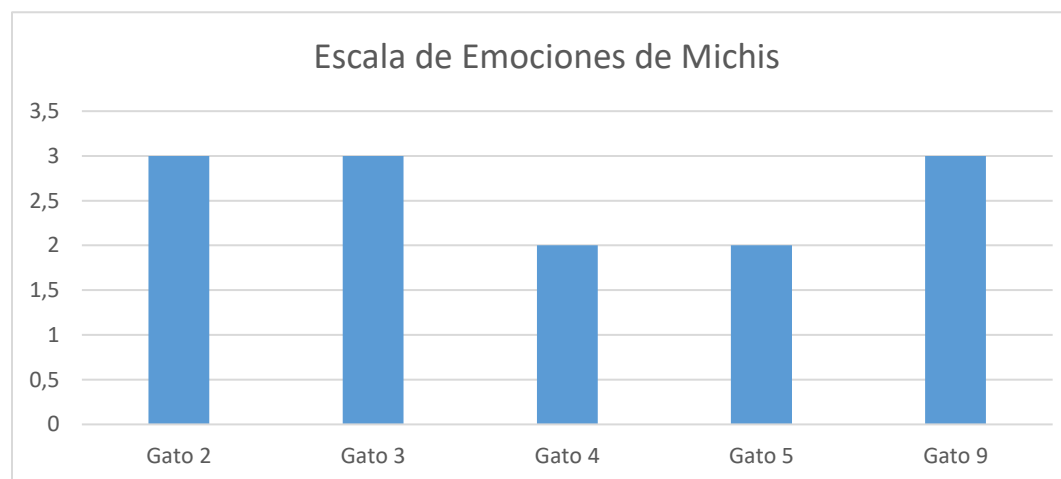


- **Juliana:** Durante las mañanas se siente como el N°3 (frío) y en las tardes los N°4 (cansada) y N°5 (con hambre).
- **Adolfo:** Se siente como los N°4 (cansado) y 9 (feliz), pero en la mañana se sentía como el N°2 (con sueño) y después el N°3 (con frío).
- **Brielle:** Durante las mañanas se siente como el N°3 (un Michi aventurero que trata de hacer cosas nuevas y está un poco aburrido).
- **Ethiele:** Se siente como el N°9 (alegre y feliz).
- **Ariela:** Se siente como el N°5 (glotona, con ganas de comer).
- **Benjamín:** Se siente como el N°2 (con mucha flojera), con ganas de jugar todo el día y quedarse en la cama echado todo el día.

⁵ Dos participantes se conectaron después de este momento, por lo tanto, no alcanzaron a responder el animómetro.

- **Matías:** Se siente como el N°2 (cansado) y el N°9 (representa música para él).

	Respuestas de NNJ
Gato 2	3
Gato 3	3
Gato 4	2
Gato 5	2
Gato 9	3

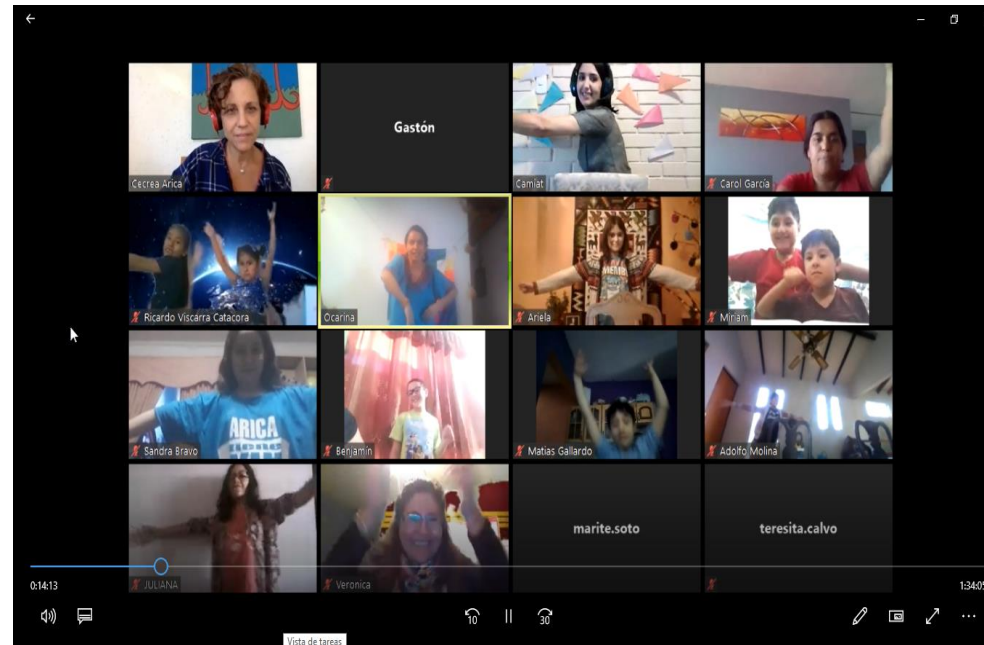


Según la tabla y el gráfico adjunto, no se observa una tendencia clara, sino más bien, dispersión en los datos. No obstante, más allá de la elección específica de cada imagen, los conceptos que más se repitieron a la hora de elegir un número que identificara sus emociones en el día de la Escucha y/o en el período de cuarentena fueron “flojera”, “querer hacer nada”, “sueño”, y “alegría”.

Bienvenida

Se les agradeció a todos y todas por participar y luego recordamos el “acuerdo de convivencia” de la primera sesión. Posteriormente, hablamos sobre lo realizado en la sesión anterior.

Luego, como primera dinámica de activación, se invitó a todos los participantes a realizar un **abrazo virtual**.



Posteriormente, realizamos una segunda actividad de rompehielo, el **Pasapalabra Cibernético**, cuyo objetivo era que, por turno, cada NNJ pensara en nombres de personas, frutas o colores según una letra que les correspondía al azar. Al no tener respuesta debían decir “pasapalabra”, dándole el turno a otro/a participante. Aunque inicialmente costó entender la dinámica, luego participaron todos y todas con entusiasmo.

Maestranzas:

Objetivo: Compartir el contenido de cada contenedor creado por los y las participantes, con la intención de conocer sus intereses y sus ideas para la programación virtual de Cecrea Arica.

- **Benjamín:** mostró objetos tecnológicos, y tubos de papel higiénico pintados. Además, un dibujo donde aparece tocando batería, pues manifestó que “le gustaría aprender a tocar batería”.

- **Matías:** incorporó en su caja, al igual que Benjamín, manualidades con los tubos de papel higiénico, un muñeco de Batman porque le gustan los cómics, un Nintendo y lápices porque también le gusta dibujar y pintar. Nos contó que construyó un circo en su habitación.



- **Valentina:** En su caja había pinturas, lápices de colores, una muñeca y juegos de mesa (Ludo, Lota y Dominó).



- **Adolfo:** A él le gustaría jugar juegos tecnológicos, como Minecraft o Roblox, y crear videos en diferentes plataformas, como Youtube. Les gustaría inventar y diseñar juegos. A partir de la intervención de Adolfo se generó un diálogo con respecto a los videos juegos o juegos virtuales⁶:

⁶ Uno de los participantes mencionó además que jugaba al Pinturillo, juego en el que se tiene un tiempo límite para dibujar una palabra que entrega el juego y los demás deben tratar de adivinar lo dibujado.

Ocarina: Adolfo, ¿tú podrías enseñarnos sobre juegos digitales cuando nos juntemos?

Adolfo: Se los puedo mostrar en las pantallas.

Benjamín: Yo juego “Roblox” también.

Adolfo: Yo uso esta aplicación (la muestra por la pantalla) para poder instalar los juegos que se llama “Game Loop”, también “Call of Duty Mobile”.

Carol: ¿Y a ti te gustaría que se hiciera un laboratorio de tecnología, con juegos?

Adolfo: Sí, estaría bien.

Matías, Brielle, Benjamín y Juliana: A mí también (dicen casi al unísono).

Carol: ¿Y qué les gustaría aprender? ¿A diseñar, crear juegos?

Matías: A crear juegos.

Adolfo: Yo sólo quiero jugar.

Brielle: A mí me gustarían los juegos, pero sólo un poquito, dicen que los juegos son malos y todo eso, así que no estoy muy segura.

Benjamín: Hay juegos malos de matar y hay juegos buenos como el “Minecraft” de construir.

Brielle: A mí me decían que los juegos eran malos y adictivos solamente, así que, un poquito no más.

Me gustaría que fueran como medidos, que tuvieras un tiempo exacto para poder jugar, para no estar tan adictivo, y también que hubieran ciertos video juegos, no de esos tipos de juegos malos, sino que juegos más sinceros.

Benjamín: Yo tengo permiso de jugar hasta las 9:00 y también hay otros juegos que no son de violencia, sino que te ayudan, como los juegos para ir al colegio, adictivos también.

Adolfo: Yo, por ejemplo, en la casa de mi mamá, tengo una X-Box y juego juegos como “Call of Duty”, “Titan Fall”, son para mayores de edad, pero tampoco tanto. Por ejemplo, con lo que dijo Brielle, yo tengo una idea. Podríamos estar jugando juegos como los que yo dije, “Shooters” y también juegos violentos en otros momentos.

Camila: Hay juegos para todos los gustos.

Teresita: ¿Y qué temas nos interesan? Cuando Brielle hablaba de temas que no fueran violentos, sino que fueran más sensibles. ¿Qué temas les gustaría para el video juego, en vez de que el objetivo fuera matar a los jugadores?

Matías: Minecraft

Teresita: Minecraft, ¿construir cosas?

Brielle: ¿Puedo proponer algo? Algunos juegos que no sé si todos conozcan como “Candy y Crush”¹, “Fun Race 3D”¹, entre otros y también hablé sobre que también tendríamos que poner algunas reglas, no sé si suena algo bien para algunos, pero a mí me contaron que los juegos son algo adictivos, así que se podrían poner tiempos exactos para video juegos.

Adolfo: Eso es un problema para mí. Yo no tengo tiempos.

Brielle: Porque si no ponemos límites, puede ser que todo ese tiempo esté dedicado a los video juegos, lo cual, también, no sólo vinimos a jugar video juegos, también vinimos para interactuar, para poder conocernos, eso es el propósito.

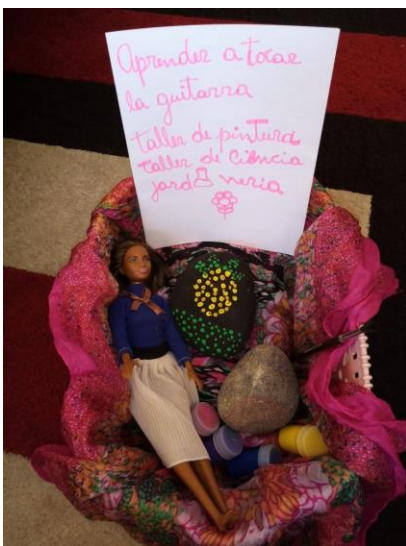
A partir de este diálogo se observa el amplio interés y conocimiento que tienen los/as participantes en los juegos virtuales. Manifiestan su interés por crear o diseñar uno, y al mismo tiempo jugar. Asimismo, hay una preocupación por la temática u objetivo que debiera abordar un eventual juego creado colectivamente: ¿juego para destruir o construir algo? “no me gustarían de esos tipos de juegos malos sino que más sinceros”, dice Brielle.

Además, se plantea la necesidad de que un laboratorio de este tipo no los vuelva “adictos”, pues hay una noción de los juegos en línea como espacios adictivos. Una instancia como aquella no puede perder la oportunidad de encontrarse y conocerse, dicen.



- **Julián:** En su contenedor hay unos binoculares, una lupa y unos robots. Mientras presenta su caja nos muestra un rollo de papel de cocina y lo ubica en sus ojos como si fuera un telescopio, pues dice que le interesa investigar misterios.

- **Brielle:** Le gustaría grabar videos, dibujar cómics (“crear mis propias historias”), ser actriz (“estoy haciendo mi propia obra de teatro”), “me encanta dibujar”, “me gusta mucho bailar ballet” y “me gustaría aprender a tocar guitarra”.



- **Juliana:** Le gustaría tocar guitarra, pintar, hacer experimentos y jardinería.

- **Ariela:** Le encanta pintar, nos mostró sus piedras pintadas en cuarentena, sus muñecos, un telar y maquillaje.

- **Ethiele:** A ella le gusta reutilizar cosas con tubos de confort y muestra su creación, también le gusta jugar con sus muñecas, colorear y dibujar. Ella junto a su hermana realizó un circo donde le mostró el show a papá y mamá.

- **Cristóbal:** Le gusta jugar con bloques Lego y armar figuras.

A partir de la presentación de los contenedores, y considerando además la información obtenida en la primera sesión se puede concluir que los intereses de los NNJ y sus ideas para Cecrea son las siguientes:



- 1) Artes. Les interesa la música, y específicamente el aprendizaje o experimentación con instrumentos musicales; las manualidades, que aunque no es un objetivo específico de Cecrea, puede ser una técnica a utilizar dentro de un laboratorio; la creación de cómics; dibujar, y pintar. Aunque sólo una niña mencionó su interés por el teatro, se señaló además el interés por el maquillaje (que puede ser parte de una obra de teatro). Además, se propuso la idea de construir espacios creativos en habitaciones de la casa (como un circo), y el interés por el baile.
- 2) Tecnologías. Varios de los participantes reconocen que juegan en Internet, y les gustaría crear un juego o participar colectivamente de un juego virtual. El interés por el dibujo, la pintura, y el diseño de espacios creativos, pueden ser elementos que complementen un laboratorio de creación/diseño de juegos, con etapas que utilicen estas técnicas (offline), hasta la experimentación en plataformas digitales (online) para crear el juego y luego jugarlo colectivamente. El desafío además está en pensar en una temática u objetivo que responda al sentido que para ellos/as debiera tener un espacio así, en Cecrea: espacio colaborativo, de construcción –no destrucción-, donde no se pierda la oportunidad de encontrarse y conocerse.
Asimismo, se planteó el interés por hacer videos en Youtube, los que podrían relacionarse con la creación de los cómics, o la obra de teatro. En definitiva, Youtube puede ser la plataforma digital que permita llevar al audiovisual las diversas creaciones que los NNJ realizan en distintos lenguajes.
- 3) Ciencias. Sólo una participante mencionó su interés por hacer experimentos. No obstante, “investigar misterios”, como señaló uno de los niños, es un objetivo amplio que puede vincularse tanto con las ciencias, como con las tecnologías, artes y sustentabilidad. El concepto propone una apertura hacia la creatividad en múltiples dimensiones.
- 4) Sustentabilidad. Una de las participantes menciona el interés por la jardinería; asimismo, hay un aprecio por el medio ambiente, a partir del cariño que manifiestan por sus mascotas.

Consejo:

Al cierre, se les propuso a los NNJ que hicieran un regalo virtual para los niños y niñas de Cecrea.

Brielle: Quiso obsequiar unas palabras a todos aquellos niños y niñas que se sienten mal debido a la cuarentena:

“Me gustaría decirles a todos los que están ahí, que no importa que estemos lejos, talvez estemos encerrados por culpa de este Coronavirus y no podamos hacer todas las cosas a las que estábamos acostumbrados a hacer, pero aun así, somos capaces de hacer cosas que nadie se imagina, como nuestro famoso Circo. Uds. también pueden hacer ciertas cosas, cada uno puede convertirse en un alegrador para todos, cada uno puede



repartir sus propias palabras de aliento, cada uno puede hacer lo que desee porque nosotros somos capaces de hacer cualquier cosa, somos personas y nosotros somos capaces de salvarnos de esto. La gente dice: “La vida está llena de dificultades y sorpresas”. Bueno, tal vez, la vida nos ha puesto este obstáculo para medir nuestra capacidad, nosotros podemos convertirnos en unos héroes contra el aburrimiento, cada uno de nosotros puede hacer una gran parte. Recuerden!, puede ser que una sola frase de palabras de aliento puede iluminar a miles de personas y todos estamos preparados para mostrar nuestra luz al mundo. Recuerden que todos podemos contra eso!”

Finalmente, Brielle nos regaló una pieza musical en flauta.



Ariela: Interpretó como regaló la canción “Todos Juntos” en su melódica.

Adolfo: Interpretó en piano otra pieza musical.

Cristóbal: “Quiero regalar mucha paz y que encuentren la cura al Corona Virus”.

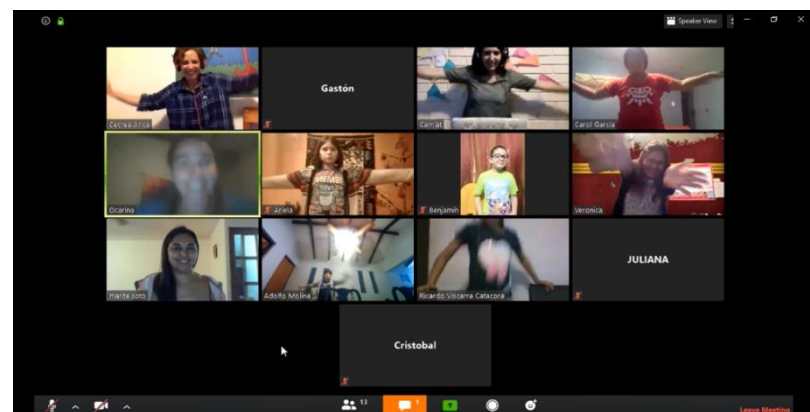
Juliana: Quiere regalar una carta, donde



termine pronto la cuarentena y que disfruten el tiempo que tienen en familia.

Benjamín y Ethiele: Nos regalaron un chiste para subir el ánimo.

Se finalizó con un gran “**Abrazo Virtual**”, agradeciendo la participación de todos y todas.



GRUPO 11 A 19 AÑOS

FECHA:	22 DE Abril - 2020
HORA DE INICIO:	18:30 hrs.
Nº DE PARTICIPANTES:	14
MUJERES:	10
HOMBRES:	4

Llegada:

Se dio inicio a la Escucha con la bienvenida de todos y todas los NNJ que fueron ingresando poco a poco a la plataforma Zoom. Se les explicó en qué consistiría la actividad y lo importante que es su opinión para el programa. Los facilitadores además, detallaron cómo funciona la plataforma y las posibilidades que esta entrega para la buena convivencia en el espacio (silenciar micrófono, reacciones, o desactivar pantalla). También se señaló que si alguno/a no quería aparecer en pantalla podía desactivar la imagen y escribir por el chat. Inicialmente algunos participantes optaron por no mostrar su imagen, pero con el paso del tiempo fueron entrando en confianza y desactivaron la opción.

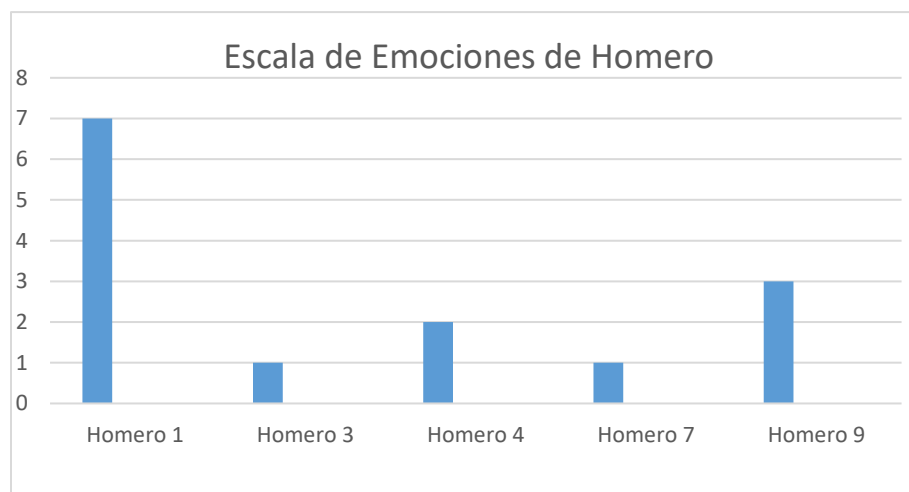
Bienvenida:

Realizamos una dinámica para presentarnos, y conocer los intereses de los y las participantes. Se invitó a los y las participantes a elegir en su casa un objeto, que les gustara y los representara, y que quisieran compartir con todo el grupo. La idea era presentarse explicando qué objeto escogieron y por qué. Además, se les invitó a responder el animómetro: “¿en la escala de Homero: cómo me he sentido en la cuarentena?”



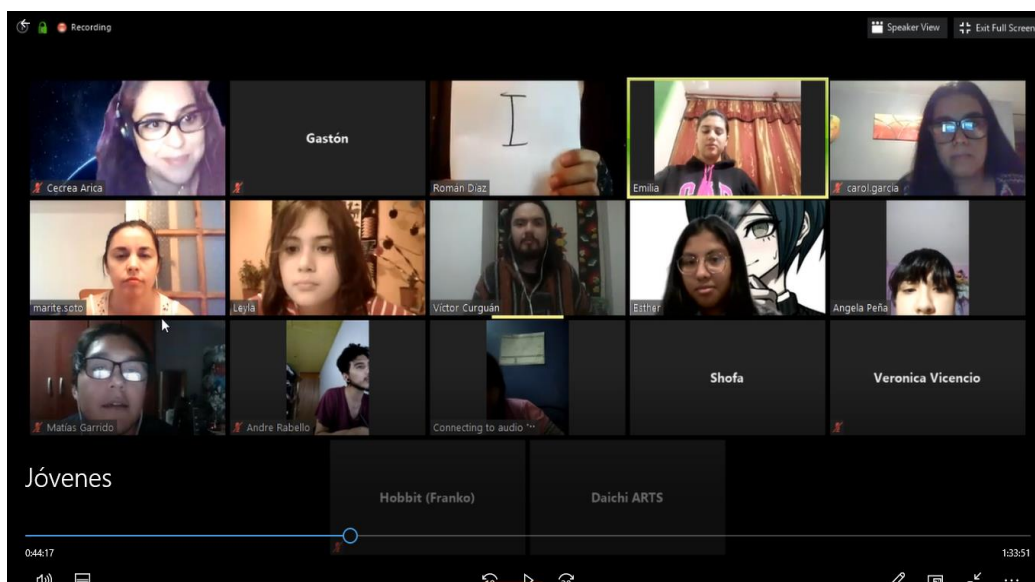
Emilia: compartió un libro firmado por el autor y fotografías familiares. En la Escala de Emociones se siente identificada con el 9.
Ángela: compartió un zapato de cuando era muy pequeña y una carta de su abuelita que es muy significativa para ella, porque tiene Alzheimer. En la Escala de Emociones se siente identificada con el 1 (“aburrida”, “flojera”) y 9.
Matías: nos mostró su guitarra que lo ha acompañado en estos días de cuarentena y una foto de su padre que falleció y lo acompaña. En la Escala de Emociones se siente identificado con el 1 (“tedio”) y 7 (“eufórico”).
Ariela: nos mostró cuadros con fotografías donde aparece bailando y un peluche que tiene desde pequeña. En la Escala de Emociones se siente identificada con el 9.
Esther: la representa su I-Pod que le regalaron para su cumpleaños. En él puede escribir y registrar lo que siente. También tiene un peluche que la acompaña desde Kinder. En la Escala de Emociones se siente identificada con el 1 y 3 (“querer morirte”).
Franko: nos mostró su cuaderno de dibujo. En la Escala de Emociones se siente identificado con el 1 y 4.
André: nos mostró sus patines y comentó que en cuarentena volvió a dibujar. En la Escala de Emociones se siente identificado con el 1 y 4.
Sofía: compartió una fotografía de un perrito al que quería mucho y falleció. En la Escala de Emociones se siente identificada con el 1.
Ángel: nos contó que sus mascotas y su familia son muy especiales para ella. En la Escala de Emociones se siente identificado con el 1.

	Cantidad de NNJ
Homero 1	7
Homero 3	1
Homero 4	2
Homero 7	1
Homero 9	3



Según la tabla y el gráfico adjunto se puede observar que la emoción más recurrente está relacionada con la imagen 1 (50%), vinculada con conceptos como el aburrimiento, el tedio, la flojera y las ganas de hacer nada. La segunda mayoría está en la imagen 9 (21,42%), relacionada con lo mucho que

han comido en este tiempo. Luego, con datos más dispersos aparecen la locura de permanecer tanto tiempo en cuarentena (emoción 4), y lo feliz al tocar guitarra (emoción 7).



Posteriormente, realizamos una segunda actividad de rompehielo, el Pasapalabra Cibernético, cuyo objetivo era que, por turno, cada NNJ pensara en nombres de comida, serie o película, nombre, cosas, según una letra que les correspondía al azar. Al no tener respuesta debían decir “pasapalabra”, dándole el turno a otro/a participante. Los y las participantes jugaron con mucho entusiasmo a la actividad. Desde este momento el chat se convirtió en un espacio activo, utilizándolo mucho más que el grupo de más pequeños/as.

Maestranzas:

Momento 1:

Objetivo: Conocer qué tipo de plataformas digitales utilizan, así como qué medios tecnológicos tienen disponibles en su casa y pueden utilizar, con la intención de considerar esta información al momento de planificar la programación de Cecrea en casa.

Invitamos a l@s NNJ a participar de un juego que consistía en responder de un modo dinámico –con el cuerpo, con una morisqueta, un dibujo, o simplemente con el ícono “reacción” de Zoom-, una selección de preguntas cerradas. Se intercalaron preguntas que buscaban obtener información, en función del objetivo de este momento, con otras más lúdicas.

1.- ¿Quién tiene mascotas?

- 8 NNJ respondieron que sí tienen mascotas.

2.- ¿Quién está aburrido de las tareas en la casa?

- 14 NNJ (la totalidad de participantes) respondieron que están aburridos de las tareas en casa.

3.- ¿Quién tiene Instagram?

- 12 NNJ de 14 respondieron tener Instagram

4.- ¿El Instagram es personal o de un adulto?

- Los 12 NNJ utilizan su propio Instagram.

5.- ¿Quién utiliza teléfono celular?

- 14 NNJ (la totalidad de los participantes) respondieron utilizar teléfono celular.

6.- ¿Tienen teléfono celular propio o de adulto?

- Los 14 NNJ (la totalidad de los participantes) utilizan su propio teléfono celular.

7.- ¿Quién se ha bañado poco?

- 5 NNJ reconocen haberse bañado poco en estos días de cuarentena.

8.- ¿Han tratado de practicar algo nuevo, y ahora que tienen tiempo pudieron hacerlo? (pregunta formulada por Emilia).

Emilia respondió que ha realizado manualidades con su familia, y compró un lienzo para pintar, “trato de mejorar mi técnica para pintar”; además, mostró un mapa con un “circuito” que diseñó. Por el chat, Alexandra contó que vio “un manga por primera vez”. Matías hizo pastel de papas con su mamá y Ariela cupcakes.

9.- ¿Quién ha utilizado últimamente Facebook?

- Ninguno de los NNJ utiliza Facebook. “Facebook no existe”, dijeron varios entre risas, “son los papás”, agregó Esther. “Ustedes son boomers⁷”, dijeron en referencia a los adultos presentes que aún lo usan. Alguno de los NNJ aún tienen cuentas abiertas pero sin uso habitual.

10.- ¿A quién le cargan las Redes Sociales?

- “Depende”, dijo la mayoría. Solamente a Emilia le molestan un poco las Redes Sociales.

11.- ¿Quién juega por Internet?

Todos/as los participantes reconocen jugar por Internet.

12.- ¿En qué horario se conectan?

- El horario es a cualquier hora, especialmente en la noche hasta tarde.

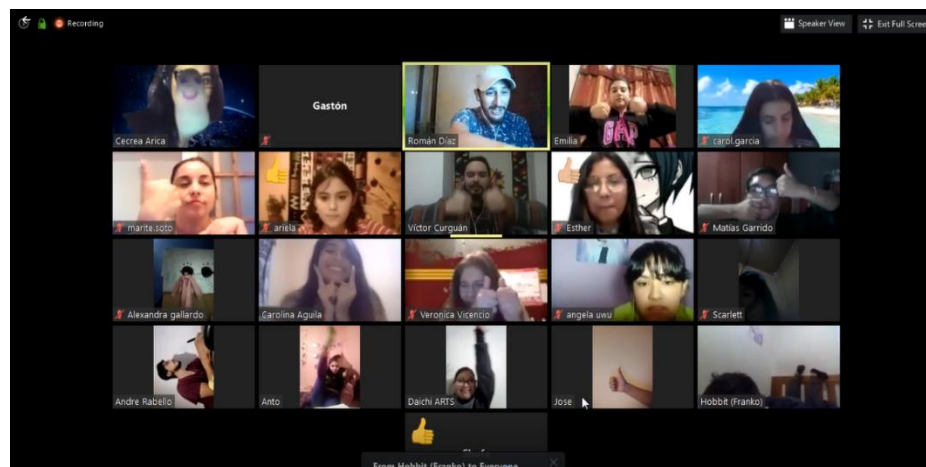
13.- ¿Qué juegos en Internet son los que más le gustan?

Los y las participantes tienen amplio conocimiento de juegos virtuales. Entre todos/as contestaron: Minecraft (de los más nombrados), “mini juegos” (de carreras, de militares, o juegos para pensar o de estrategia), juegos para crear memes, Mario Party, Dragon City, Garry’s Mod, LOL, Mystic Messenger, Roblox (muy nombrado), Zelda, Fortnite, Candy Crash, Rayman Adventures, entre otros.

En relación al objetivo de este momento se puede concluir que los y las participantes tienen amplio acceso a Internet. Todo/as tienen celular propio y no tienen un horario específico en que se conecten más, aunque la noche es el horario favorito. Asimismo, la red social más utilizada es Instagram, y la menos, Facebook (ninguno la ocupa habitualmente).

Por otro lado, se observó un amplio interés por los juegos disponibles en Internet, “soy chica/o gamer”, dijeron. La totalidad reconoció jugar y demostraron conocer una amplia variedad de juegos, siendo los más nombrados Mindcraft y Roblox.

A diferencia del grupo más pequeño (7 a 10 años), estos participantes accederían directamente a las actividades de Cecrea, sin mediación de un adulto, lo que resulta una oportunidad en la medida que sepamos captar sus intereses.



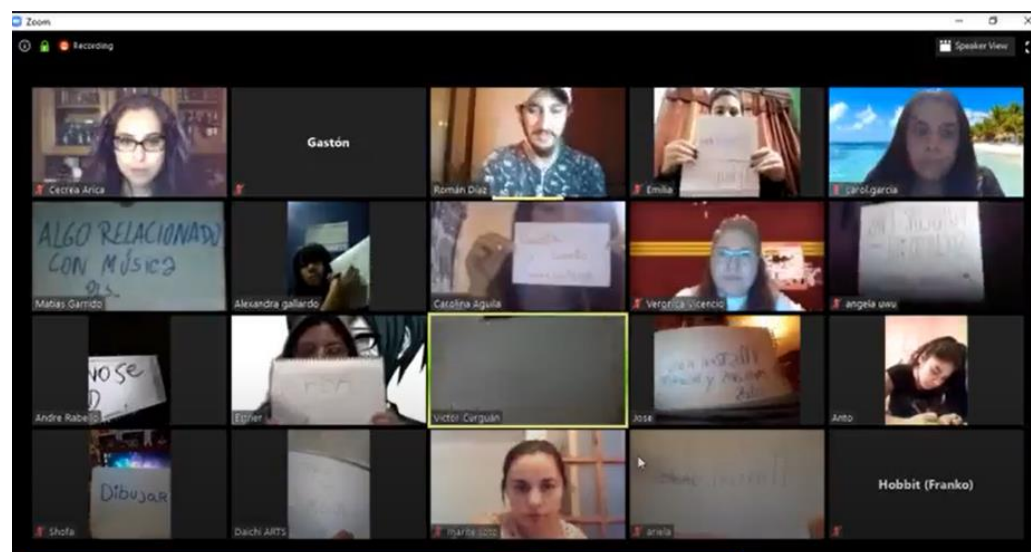
⁷ Ok Boomer hace referencia a la generación del Baby Boom, nacidos entre 1946 y 1964. Es una expresión usada en redes sociales por los millenials o la generación Z para responder a personas mayores.

Adicionalmente al objetivo de este momento, pudimos conocer que los y las participantes, en su totalidad, están cansados de las clases virtuales.

Momento 2:

Objetivo: Crear ideas para Cecrea en casa

Los facilitadores les pidieron a los y las participantes que señalaran qué tipo de actividades les gustaría desarrollar con Cecrea. La idea era que cada idea la escribieran en un papel y la mostraran en la pantalla o escribieran en el chat de Zoom.



Emilia: le gustaría realizar manualidades y dibujar. “Me gustaría practicarlo más y es como mi pasatiempo, me encanta, y deja que mi mente se abra”.

Matías: le gustaría que se realizara “algo relacionado con música”, “poner música en vivo y hablar sobre bandas”.

Carolina: crear cuentos en cuarentena. “Que los niños se grabaran contando historias y se subieran a las plataformas de Cecrea”. “Poemas, historias de género dramático, hechas por los mismos niños”.

Ángela: le gustaría que se hablara más seguido, conocerse más entre todos, porque “es primer día que no me aburro en la cuarentena”, dijo, refiriéndose a la Escucha.

Alexandra: le gustaría que se realice un “taller para preparar agua” (no se ahondó en el detalle de su idea).

André: le gustaría mucho un laboratorio para dibujar porque “es una forma de expresarse y entretenerse un rato”, “si uno dibuja puede dejar volar su imaginación y lo que no puede hacer afuera lo puede hacer en un papel”.

Esther: Ella quisiera debatir/discutir sobre temas controversiales, como “el feminismo”. Además, analizar películas y series, porque hay algunas que son muy profundas, como “Don’t hug me I’m scared”. “Proponer una serie que todas hayan visto y debatir sobre ella”.

Josefa: le gustaría que cada uno/a mostrara a sus mascotas y se hablara sobre ellas.

Sofía: le gustaría aprender a dibujar.

Franko: le gustaría una instancia para conocerse y decir sobre sus gustos.

Ányel: le gustaría que se realizara un taller de música “en general”. “Me gusta la forma de expresarse como uno puede. Con un ruido, se va a otro y desde ahí se puede crear una canción”.

Ariela: “me gustan las manualidades”, como el origami. Carolina sugiere que André pueda dictar el laboratorio de origami, porque es “sequísimo”. Ella también sugiere “ver videos traumantes y debatir sobre ellos”.

A partir de esta información se puede concluir que las principales ideas para la programación de Cecrea son las siguientes:

- 1) Artes. Al igual que en el grupo más pequeño, aparecen las manualidades como un interés. Esto puede deberse también a que se ha aprovechado el tiempo de cuarentena para explorar este mundo. No obstante, es un desafío para Cecrea buscar el modo de incorporar este interés sin caer en un taller que no represente el sentido del programa. El dibujo y la pintura emergen también como interés. Considerando la vinculación de los NNJ con las tecnologías y la oportunidad que la cuarentena nos provee de programar virtualmente, se podría pensar en un laboratorio de dibujo digital.

La música también es un interés para este grupo, como un modo de expresión, de experimentación con los sonidos, y de creación de canciones propias. La música por tanto podría ser una herramienta de expresión de sus mundos exteriores e interiores, tal como se evidenció en la Escucha.

Por otro lado el cine también apareció como un interés. Lo interesante de este tema es la oportunidad que visualizan como herramienta mediadora para hablar sobre temáticas que les importan, como las mencionadas referente a diversidad de género y el feminismo.

La creación de historias, cuentos, poemas, también surgió como interés. Lenguaje que se sumaría a la creación de relatos propios, tal como mencionaron con la música, y el cine.

- 2) No especificaron ideas vinculadas a las ciencias (solo un “taller de agua” que no fue explicado), ni tecnologías (sólo la idea de grabar sus propias historias y subirlas a RRSS. Esto pese a su vinculación directa con las tecnologías de la información y su gusto por los video juegos), ni sustentabilidad.
- 3) Convivencia. Se mencionó en varias oportunidades el deseo de volver a reunirse, conocerse y hablar sobre sus gustos. Con este grupo en particular la Escucha se extendió por más de dos horas, lo que demuestra el interés que tenían los y las participantes de reencontrarse y

expresar sus ideas, además de participar en el diseño de los laboratorios de Cecrea. Se visualiza la necesidad de encontrar en Cecrea un espacio de contención, de socialización y encuentro con otros/as. Se mostraron cómodos expresándose y manifestaron las ganas de conversar y compartir con sus pares, especialmente temáticas de su interés (como música –bandas- y cine –películas y series-), además de otros temas “controversiales” para debatir, como dijo Esther.

Consejo:

Al cierre les preguntamos qué les pareció reunirse en la Escucha virtual y si les gustaría reunirse nuevamente. La mayoría dijo que sí. Luego, les propusimos que imaginaran alguna actividad, ya sea física o emocional que quisieran regalarle a otro/a, en especial, a aquellos/as que no pudieron estar en la Escucha.

Emilia: le gustaría reencontrarse con sus amigas del colegio y darles un abrazo, es la única razón por la que le gusta asistir, debido a que no tiene amistades en el lugar donde vive.

Esther: quiere entregarle todo su amor y un abrazo a su amiga Sofía que extraña mucho.

Ányel: le gustaría dar un abrazo a sus amigos porque los extraña mucho.

Carolina: quisiera regalar ganas y paciencia, porque no es fácil levantarse todos los días y estar encerrados, como tampoco es fácil para las personas que tienen que salir a trabajar.

Matías: quisiera enviar ganas y voluntad de hacer cosas.

Alexandra: quisiera regalar un abrazo psicológico a todos.

André: quisiera regalar a sus mejores amigos que no ha podido ver, una bolsa sorpresa.

Gastón: le gustaría regalar paz y paciencia a su mamá, porque sabe que están pasando por momentos difíciles, pero que gracias a ella están acá y más juntos que nunca.

Ariela: le gustaría regalar un abrazo a sus amigas.

Josefa: le gustaría regalar felicidad a los perritos de la calle.

Anto: le gustaría regalar fuerza a todos.

Esther: Comenta que a ella le gustaría regalar toda la preocupación a las personas que les gusta cuando ella falta, porque dicen que un síntoma del Coronavirus, es perder el gusto, entonces, ella espera que esas personas estén bien.

Víctor agradeció la instancia de estar reunidos y haber compartido nuestras experiencias. Emilia sugirió animarse a hacer manualidades en estos días de cuarentena, buscar ideas en Internet y realizarlas; tal como el soporte para el teléfono celular que realizó con palitos de helados (en la foto). Carolina también se animó y mostró el soporte que realizó con los bloques de Lego.



Carolina expresó lo mucho que ha extrañado a todos y todas. Esther sugirió no continuar en la plataforma Tik Tok, porque no es seria. Emilia propuso enviar al Whatsapp toda la información relacionada a las actividades, ya que ella no tiene redes sociales y tampoco quiere perderse ninguna actividad.

Finalmente se les agradeció a todos y todas por su tiempo, que hayan abierto las puertas de sus casas, el afecto que se siente a la distancia y el vínculo que se comparte día a día.

Conclusiones

1. En ambos grupos surgieron diversas ideas e intereses vinculados a las artes, especialmente, mencionando la música, artes visuales (pintar, dibujar, manualidades), cine y literatura. En este sentido, aparece el objetivo de expresarse –el mundo interior y exterior-, experimentar (especialmente con los sonidos), aprender técnicas (sobre todo de dibujo y pintura), y utilizar las herramientas artísticas para contar historias, relatos, y así hacer sus propias creaciones. Resulta interesante cómo también emerge el cine (películas y series), como mediador para promover conversaciones sobre temas de interés general.
2. Aunque no se profundiza en los comentarios sobre temáticas como el feminismo, o la diversidad de género, creemos relevante considerar este interés desde el concepto de “ciudadanía creativa” que propone Cecrea. Un objetivo del programa es que sus laboratorios y experiencias tengan sentido de transformación y por ende se hagan cargo de poner sobre la mesa temas de interés de los NNJ que les afecten cómo ciudadanos/as. Vale preguntarse entonces cómo abordar estas u otras temáticas desde la programación de Cecrea Arica, considerando además los intereses artísticos que mencionaron reiteradamente en la Escucha. La construcción de relatos, para expresar sus ideas y opiniones sobre estos temas, a partir de la experimentación con diversos lenguajes artísticos puede ser una alternativa.

3. Los NNJ de ambos rangos etarios señalaron su interés por los juegos virtuales, tanto por la creación/diseño de juegos, como por simplemente jugarlos. En el caso de los más pequeños se generó un diálogo en torno a las temáticas que debiera abordar un juego diseñado por ellos, pues si bien existen juegos con objetivos diversos (construir, llegar a una meta, etc), hay muchos que buscan destruir y matar, “son malos, deberíamos hacer juegos sensibles”, dijo una participante. Asimismo, este grupo dialogó en torno al tiempo que debiera tomarles participar en un laboratorio similar, “los juegos son adictivos, y Cecrea debiera ser para encontrarnos y conocernos”, dijo una participante. Por otro lado, de la gran variedad de juegos nombrados por el grupo de más grandes los más comunes fueron Minecraft y Roblox. Entonces, podemos preguntarnos: ¿cuáles son las temáticas que abordan los juegos? ¿Cómo construir un laboratorio o experiencia Cecrea considerando ese mundo virtual que les gusta a los NNJ?

Frente a esto, la motivación por dibujar, diseñar circuitos, pintar, y hacer música, entre otros, que se visualiza en los dos grupos, pueden ser herramientas a integrar a la hora de pensar en un laboratorio de diseño de juegos.

4. En ambos grupos, pero en forma más explícita en el grupo de los más grandes, se evidenció una necesidad por reencontrarse, y compartir con otros/as, aunque sea desde lo virtual. “Es primera vez que no me aburro en la cuarentena”, dijo una de las participantes, lo que evidencia la oportunidad que tiene Cecrea de seguir siendo un espacio de contención, apoyo y convivencia para niños, niñas y jóvenes.

5. Es necesario considerar que con el grupo sobre 11 años es posible llegar a ellos/as directamente, pues todos/as mencionaron tener amplio acceso a Internet. No obstante, los/as más chicos/as tienen un acceso más limitado, y mediado por sus apoderados. Vincularse a ellos/as por tanto, requerirá acercarse a los adultos y que además utilicen sus Redes Sociales.

6. En cuanto a las emociones expresadas por los y las participantes a partir de su experiencia en el encierro social, se observó una tendencia – especialmente en el grupo más grande- al aburrimiento, la “flojera”, y el no querer hacer nada. Hay cansancio también debido a la carga escolar, y además –en especial los más pequeños-, alegría de compartir más en familia.

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 Iquique 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/diseño de juegos virtuales junto con el Cecrea de Iquique y La Serena, experiencia donde se integrarán distintos lenguajes artísticos (pintura, dibujo, música, cine, literatura, etc), y se buscará además el reencuentro y vinculación entre los NNJ.

3. Diseñar un ciclo programático que responda a los intereses, gustos y temas que propusieron los NNJ en la Escucha.