

**INFORME ESCUCHA CREATIVA  
CECREA LA SERENA**

Objetivos de la actividad		
<u>Objetivo general</u> Promover la <b>construcción de relatos colectivos</b> a partir de las <b>experiencias e intereses</b> que movilizan a los niños, niñas y jóvenes (NNJ) en el actual <b>contexto de crisis sanitaria</b> para que logren <b>trasmitir sus emociones</b> y los <b>cambios</b> que experimentan en su diario vivir.		
Fecha	28 y 30 de abril de 2020	
Lugar	Cecrea La Serena virtual, grupo Whatsapp y plataforma Zoom.	
Detalle metodológico	Se propuso la realización de un cuento colectivo a través de la plataforma Zoom, organizando a los y las participantes en dos grupos diferenciados por rango etario. En el proceso creativo se fueron incorporando las experiencias y sentimientos de niños, niñas y jóvenes en función de una línea narrativa colectiva, con personajes y escenarios propuestos por los/as mismos/as participantes.	
N° Participantes total	21 <sup>1</sup>	
Distribución Participantes NNJ		
	N° (6 a 11 años)	N° (12 a 19 años)
Femenino	11	5
Masculino	2	3
Total	<b>13<sup>2</sup></b>	<b>8<sup>3</sup></b>
GRUPO 7 A 12 AÑOS		
¿Qué hicimos y qué escuchamos?		
<b><u>Día 1: 28 de abril de 2020</u></b>		
<b><u>Llegada:</u></b>		

<sup>1</sup> El formato virtual de esta Escucha implicó que no todos/as los y las participantes se conectaran en las dos sesiones, durante toda su extensión. Es por esto que la cifra total de participantes corresponde al momento en que hubo más conectados.

<sup>2</sup> Esta cifra corresponde al momento de la Escucha en que hubo mayor número de conectados de este rango etario.

<sup>3</sup> Esta cifra corresponde al momento de la Escucha en que hubo mayor número de conectados de este rango etario.

A medida que los y las participantes se fueron uniendo a la plataforma Zoom y se fueron resolviendo los posibles problemas técnicos, se les invitó a cambiar su fondo de pantalla indicando la manera de elegir su propio fondo, y también se les informó de todas las posibilidades que tiene la plataforma en distintos dispositivos (sala de chat, emoticones, bloqueo de audio, etc.).

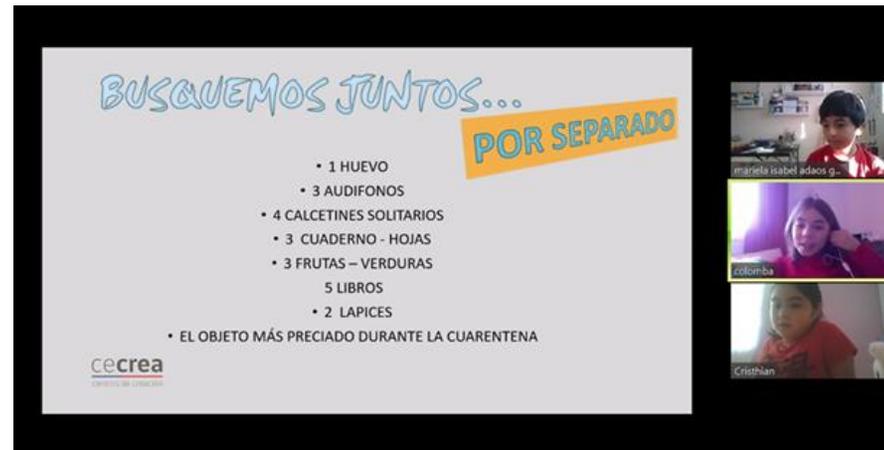
### **Recepción:**

Cuando llegaron todos/as los/as participantes se les explicó el objetivo de la Escucha y luego les pedimos que respondieron el animómetro con la pregunta: “según la escala de la alpaca ¿cómo te sientes hoy?”:



Verbalmente y a través de gestos comenzaron a responder, predominando el número 7. También apareció la combinación de varios números como 4, 3 y 1, señalando que pasan por varios estados de ánimo durante el día. En relación a la Escucha, manifestaron sentirse especialmente en el estado de expectación (N°5 del meme, con 6 respuestas), y expresaron estar contentos y entusiasmados con la actividad.

Posteriormente se propuso el desbloqueo creativo con la dinámica de “la búsqueda del tesoro”, que consistió en mostrar una lista de objetos que pudieran tener en sus casas para que, durante 2 minutos, fueran en la búsqueda de alguno de ellos. Además, se les pidió que trajeran el **objeto más preciado de la cuarentena**, cuyo objetivo era indagar en los intereses de los y las participantes.



La oportunidad permitió además que los niños y las niñas se presentaran, junto con mostrar los objetos encontrados y explicar la elección del elemento máspreciado. En relación a esto último, se pudieron observar tres intereses: tecnologías, artes visuales, y juguetes, según el siguiente detalle:

Isidora: “el celular porque puedo usar Tik –Tok”

Gaspar: cuaderno de dibujos entretenidos

Dominga: Peluche de gato

Julián: Play Station

Bastián: Lápices de colores

Colomba: Croquera para dibujar

Antonia: Peluche



### Maestranza:

Objetivo: identificar las emociones de los NNJ participantes, en el actual contexto de crisis sanitaria, conociendo además cómo ha cambiado su vida durante este tiempo.

Para esto se realizó la siguiente actividad:

**MOTIVACIÓN.** Se consultó al grupo **¿Cuál es su cuento o historia favorita?** Luego se les animó a que pudieran contar de manera breve de qué se trataba y si quisieran, pudieran mostrar el cuento o imagen al resto de los compañeros y compañeras.

Frente a la pregunta, mencionaron “Harry Potter”, “Las 7 cabritas y el lobo”, y “Los 3 chanchitos”.



Luego, el facilitador de tecnología, relató el cuento “El monstruo de colores”, utilizando la técnica de chroma key para diferenciar los colores que representaban las emociones que iba sintiendo el personaje de la historia. Estos efectos, sumados a la performance del facilitador, lograron captar la atención de los niños y niñas.

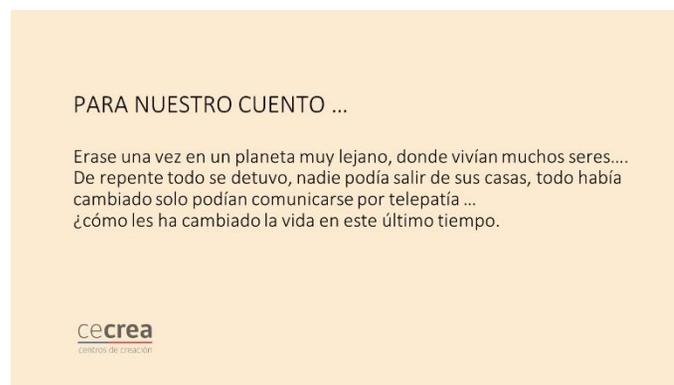


Luego de terminado el relato, se reflexionó en torno a lo importante del reconocimiento de las emociones y les invitamos a responder la pregunta **¿con qué color te identificas?**

Si bien no todos los/as participantes compartieron su respuesta, señalaron que los colores, y por ende, su estado de ánimo, va fluctuando en el tiempo, pasando, por ejemplo del gris al azul, o del amarillo al rojo<sup>4</sup>. Isidora comentó que en su estado actual se identifica con el color amarillo (alegría); Sofía dijo que a veces se llena de color gris y un poco de azul (tristeza) y Josefa señaló que se identifica con el color amarillo.

EL CUENTO COLECTIVO. Invitamos a los niños y niñas a construir un cuento colectivo a partir de la pregunta **¿cómo nos ha cambiado la vida?** La idea era que, a través del cuento, pudieran contarle a todos y todas los niños y las niñas del Cecrea cómo están en este tiempo y qué cambios han experimentado en su vida.

Con la intención de incentivar la construcción del relato se propuso el siguiente inicio, el que fue compartido en la pantalla del Zoom:



En seguida, les invitamos a imaginar cuál sería el personaje principal de la historia, donde estaría, qué acciones sucederían, el o la antagonista, el desarrollo y el cierre de la historia. Ante este desafío las niñas y niños propusieron lo siguiente:

---

<sup>4</sup> Según el cuento, el color amarillo corresponde a la alegría, el azul a la tristeza, el rojo a la rabia, el negro al miedo, el verde a la calma y el rosado, al amor. No se menciona en la historia el color gris, pero cuando una participante lo nombró la facilitadora preguntó: ¿gris como el color del sueño?, lo que fue contestado afirmativamente por la niña.



**Personaje principal:** Gata de nombre Alicia

**Lugar donde se encontraba:** Habitación, específicamente su cama.

**Acción:** Se encuentra con su cuidadora; mujer de 25 años que trabajaba como médica durante todo el día.

**Antagonista:** Mujer misteriosa que arrebató al gato de su dueña.

Sofía plantea que la dueña de la gata, al salir a buscarla, sin percatarse de la hora, es detenida por encontrarse en toque de queda.

Isidora dice que la gatita Alicia debe encontrar a su dueña.

Finalmente, el cuento colectivo resultó así: “Era una gata muy muy grande de color verde llamada Alicia. Ya era de noche y ella dormía muy tranquilamente en su cama. De repente, escucha que llega su dueña y se despierta. Su dueña era una mujer joven de 25 años que trabajaba de médica y estaba todo el día fuera de casa. Ambas se encuentran y se hacen mucho cariño. De pronto aparece una mujer misteriosa y le quita el gato a su dueña y se lo lleva rápidamente.

La dueña queda muy triste y sale de inmediato a la búsqueda de su gatita Alicia, pero no se había percatado de que era tarde y en su ciudad había toque de queda, ella no tenía su papel para andar por las calles y justo en ese momento la pillan y se la llevan detenida.

Esta mujer muy desesperada y preocupada por su gatita logra escapar de su detención, comienza a correr, correr y correr hasta llegar a la carretera. En ese lugar encontró un auto para escapar, que le sirvió para poder seguir secretamente a la mujer que había secuestrado a su gatita. De repente, llegó a una cueva muy misteriosa, ella se quedó escondida observando que ocurría y se da cuenta de que la puerta de la cueva quedó semi abierta. La gata Alicia se camufla con pelaje verde entre el pasto y su dueña la llama, entonces se reencuentran. Se hacen mucho cariño y escapan de ese lugar para estar juntas nuevamente en su casita”.

A través del relato, se pueden interpretar algunos cambios que, según los y las participantes, han experimentado el último tiempo en sus vidas; y,

especialmente, conocer su sentir con respecto a la contingencia actual.

En primer lugar, los niños y niñas manejan información sobre la crisis sanitaria y tienen preocupaciones con respecto al tema (mencionan al personal médico, el toque de queda, los salvoconductos, la cuarentena). Su casa –simbolizada en la pieza donde habita la gata Alicia- parece ser un lugar cómodo y tranquilo para ellos/as (el color verde del gato también refuerza este punto). La tranquilidad en la que vivían – la gata y ellos/as por proyección- es arrebatada por el personaje de una mujer en la historia, lo que en la vida de los niños y niñas podría ser la pandemia, o las noticias que escuchan en torno a ella, y que les ha significado estar aislados y lejos de familiares y amistades. Asimismo, la dueña de la gata y los esfuerzos que hace por encontrarla, podrían representar los cuidados de sus familiares, el cariño de sus amistades, o el deseo de ellos/as mismos/as por encontrarse con sus seres queridos. La historia termina con un reencuentro y con un regreso a su espacio seguro, cargado de demostraciones de afecto, lo que ciertamente parece reflejar el anhelo que tienen los niños y niñas de vivir aquello en sus vidas cotidianas nuevamente.

Después de terminada la creación del cuento se decidió reforzar la pregunta principal de la historia (¿cómo nos ha cambiado la vida?) para obtener más información, escuchando lo siguiente:

“Nos han cambiado muchas cosas” (Antonia )

“Estamos más tolerantes y pacientes” (Dominga)

“Duermo, como, juego y me aburro” (Julián)

“Comparto más en familia”; “Me gusta pasar más tiempo con mi familia, veo más a mis padres” (Josefa)

#### Consejo:

Al cierre, les invitamos a crear en sus casas a los personajes y las acciones de la historia, a través de dibujos, construcción con elementos de reciclaje, u otros, y enviarnos sus creaciones vía correo electrónico o whatsapp, para el diseño audiovisual del cuento.

Para finalizar les propusimos que eligieran una palabra para expresar su sentir sobre este primer día de Escucha Creativa virtual. Quienes respondieron nos dijeron: divertido (Isidora), muy entretenido (Antonia), genial (Josefa).

#### **Día 2: 30 de abril de 2020**

#### Llegada:

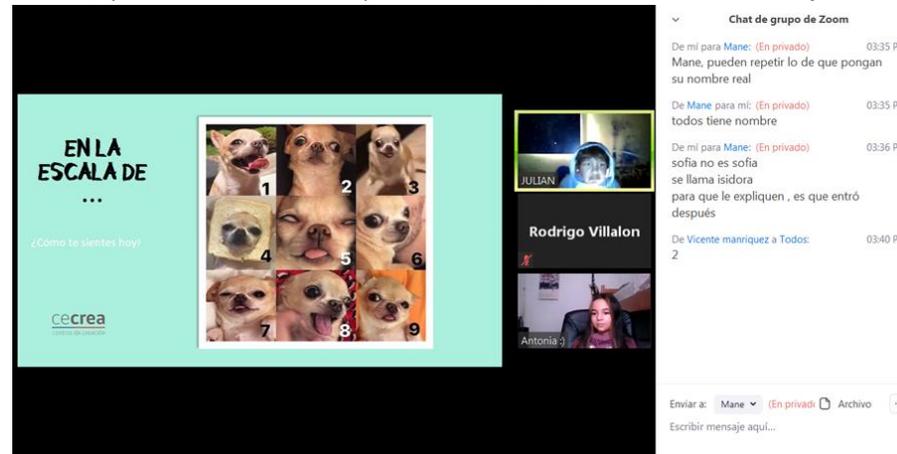
A medida que los/as participantes se fueron uniendo a la plataforma Zoom y se fueron resolviendo los posibles problemas técnicos, se les recordó el objetivo de la actividad y se presentaron los acuerdos de convivencia, para el uso respetuoso del espacio (pantalla compartida en la medida que no

interveniera otra actividad, chat disponible, silenciar micrófonos para escuchar a otros/as, etc).



### Recepción:

Consecutivamente se dio paso al animómetro, que a diferencia de la primera sesión, fue: **¿en la escala del perrito ¿cómo te sientes hoy?**



Entre los números elegidos están el 1, 2, 3 y el 7, que corresponden a estados anímicos que van desde la alegría, la emoción y el entusiasmo, y el cansancio. Se observa que, a partir de recordar los acuerdos de convivencia, las intervenciones y reflexiones son más claras y hay más respeto entre cada cual.

Para el desbloqueo creativo se propuso jugar cambiando el fondo de la plataforma zoom, personalizándolo según lo que les pareciera más atractivo. La intención de esta consigna era conocer un poco más a los niños y niñas e indagar en sus intereses. Quienes lograron cambiar el fondo eligieron los animados que vienen predeterminados con Zoom. Colomba tenía su fondo personalizado antes de comenzar la sesión con la imagen del living de la serie Los Simpsons. Julián utilizó en el transcurso de la sesión la imagen del espacio que tiene la plataforma; y Antonia, una de gato. A los/as participantes les resultó entretenido jugar con la aplicación pues, en su mayoría, no estaban tan familiarizados



**Maestranza:**

Una vez finalizado el desbloqueo les invitamos a conocer el resultado del cuento, el que se realizó con los dibujos enviados por los niños y niñas. Para conocer el cuento en formato e-book pinche [aquí](#).



Era una gata muy...muy grande de color verde, llamada Alicia. Era de noche y dormía muy tranquilamente en su cama.

De repente...

Escucha que llega su dueña.

Se encuentran y se hacen mucho cariño.



Aparece una misteriosa mujer, le quita la gata a su dueña y se la lleva rápidamente.



La dueña queda triste, sale de inmediato. Va en búsqueda de su gatita Alicia. No se percató que era tarde. En su ciudad había toque. Y ella no tenía su papel (permiso), para andar por las calles a esa hora.

Está mujer muy desesperada y preocupada por su gata Alicia, comienza a correr, correr y correr. Llega a la carretera. En ese lugar, encontró un auto en el que pudo escapar. Además, le sirvió para poder seguir en secreto a la mujer que se había llevado a su gata.

Justo en ese momento la pillan y se la llevan detenida.



Entonces...

Llegó a una cueva misteriosa, ella se quedó escondida observando que ocurría.  
Se da cuenta que la puerta de la cueva quedó semi abierta.



Ohhhh!...

La gatita Alicia, se camufla con el pasto y su verde pelaje.  
La dueña la llama.  
Se reencuentran, se hacen cariño.  
Escapan de ese lugar para estar juntas nuevamente en su casa.



CO-CREADORES

- ISIDORA
- MILLARAY
- DOMINGA
- JULIÁN
- COLOMBA
- SOFÍA
- ANTONIA
- JOSEFA
- GABRIEL
- BASTIAN
- SOFÍA
- MARI
- LORETO

FACILITADORAS: MANE Y TAQU



Luego de presentado, los/as participantes comentaron que les gustó cómo quedó el cuento. “Quedó genial”, dijo Colomba; y Sofía agregó que le gustaron mucho los dibujos.

Luego, se les invitó a generar un cartel con materiales que tuvieran a mano donde expresaran ideas sobre qué actividades les gustaría realizar en Cecrea virtual. Algunas ideas que los niños y niñas entregaron fueron:

- Aprender lenguaje de señas
- Dibujo paso a paso
- Hacer un idioma secreto
- Cocina
- Origami
- Ciencias (volcán de chocolate)
- Inventar palabras
- Juegos de mesa
- Experimentos de ciencia
- Dibujar



Los invitamos a que con los materiales que tienen a realizar algún cartel o dibujo expresen sus ideas y opiniones sobre las actividades y laboratorios para el Cecrea virtual.

cecrea

Consejo:

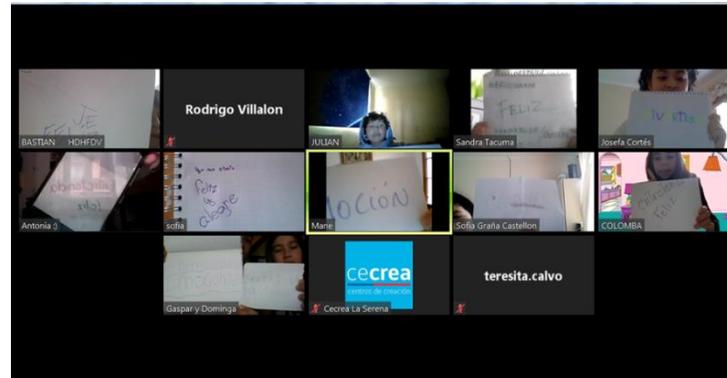
Al cierre les invitamos a mostrar un cartel que respondiera a la pregunta sobre **cómo se sintieron en la Escucha**, donde se pudo apreciar lo siguiente:

Bastián y Dominga: emociones

Bastián: Feliz

Josefa: Divertido

Antonia y Colomba: Entretenido y feliz



Fue en ese contexto cuando Sofía, a través del chat, mencionó que sentía miedo del Corona virus. Fue la primera vez durante la Escucha que apareció una emoción de ese tipo, la que no fue abordada en profundidad por los facilitadores de la experiencia.

Luego, les propusimos rayar virtualmente la pizarra compartida con algún mensaje que quisieran dejar para los niños, niñas y jóvenes de Cecrea.



### GRUPO 13 A 18 AÑOS

#### ¿Qué hicimos y qué escuchamos?

##### Llegada:

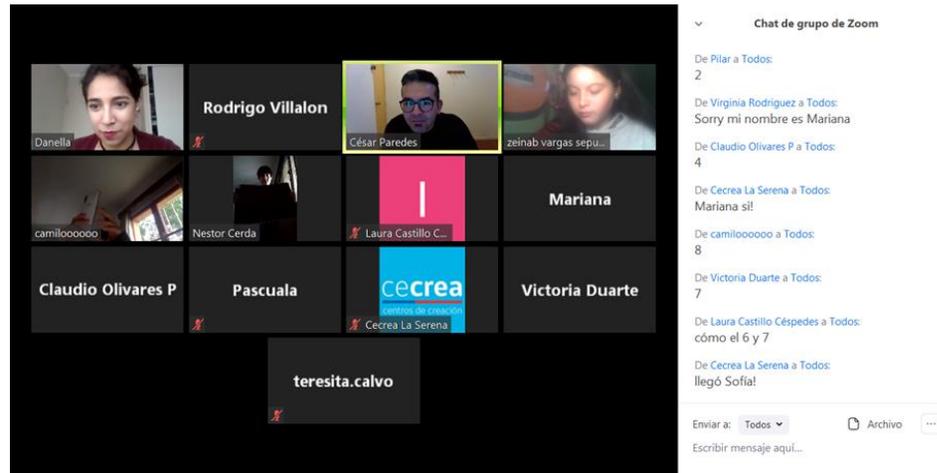
A medida que los y las participantes se fueron uniendo a la plataforma Zoom y se fueron resolviendo los posibles problemas técnicos, se les invitó a cambiar su fondo de pantalla indicando la manera de elegir su propio fondo, y también se les informó de todas las posibilidades que tiene la plataforma en distintos dispositivos (sala de chat, emoticones, bloqueo de audio, etc.).

##### Recepción:

Cuando llegaron todos/as los/as participantes se les explicó el objetivo de la Escucha y luego les pedimos que respondieron el animómetro con la pregunta: **“según la escala de la alpaca ¿cómo te sientes hoy?”**:



Verbalmente y a través del chat de zoom fueron respondiendo. En la elección apareció el número 4 (Claudio), también el 8 (Camilo), el 7 (Victoria), y la combinación de 6 y 7 (Laura), entre otros. En general, señalaron que pasaban por varios estados de ánimo durante el día, pero que predominaba la “flojera” y el cansancio asociado a las labores escolares. Estaban entusiasmados de participar en la Escucha pero cansados. Además, observamos que preferían mantener sus cámaras apagadas y comunicarse a través del micrófono y el chat de Zoom.



Posteriormente se propuso el desbloqueo creativo con la dinámica de “la búsqueda del tesoro”, que consistió en mostrar una lista de objetos que pudieran tener en sus casas para que, durante 2 minutos, fueran en la búsqueda de alguno de ellos. Además, se les pidió que trajeran el **objeto máspreciado en la cuarentena**, cuyo objetivo era indagar en los intereses de los y las participantes.



La oportunidad permitió además que los NNJ se presentaran, junto con mostrar los objetos encontrados y explicar la elección del elemento máspreciado. En relación a esto último, se pudo observar que el mayor interés está en las tecnologías, donde prevalecen los videojuegos y el uso de dispositivos móviles, además de computadores. En este sentido, Néstor comentó que su uso es para “llenar espacios de soledad”, y comunicarse con sus amigos y amigas en redes sociales como Instagram y Whatsapp. Asimismo, señalaron que pasan mucho tiempo en su habitación utilizando estos objetos y que se sienten cómodos con el hecho de estar encerrados. El detalle de los objetos escogidos fue el siguiente:

Zeinab: Guitarra, “porque puedo hacer música con mi hermano, yo toco guitarra y él canta”.

Néstor: Computador, con el que pasa mucho tiempo jugando en línea.

Camilo: Celular, que utiliza para conectarse a Instagram, jugar, sacar fotos y hacer videos.

Claudio: Play Station 3. Uno de los juegos que le gusta es el Fifa.

Mariana: Computador.

Laura: Nintendo switch y computador.

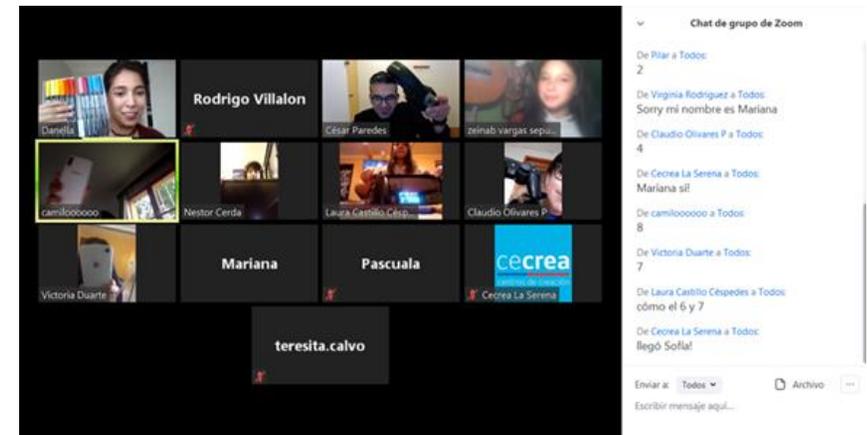
#### Maestranza:

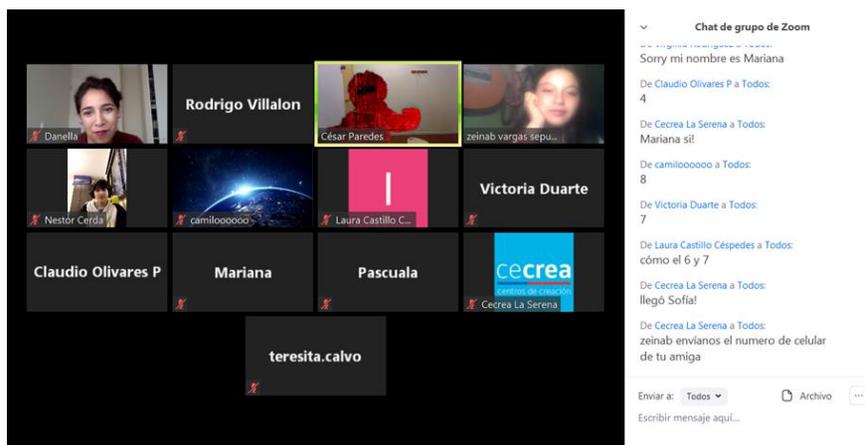
Objetivo: identificar las emociones de los NNJ participantes, en el actual contexto de crisis sanitaria, conociendo además cómo ha cambiado su vida durante este tiempo.

Para esto se realizó la siguiente actividad:

**MOTIVACIÓN.** Se consultó al grupo ¿Cuál es su cuento o historia favorita? Luego se les animó a que pudieran contar de manera breve de qué se trataba y si quisieran, pudieran mostrar el cuento o imagen al resto de los compañeros y compañeras.

Frente a la pregunta mencionaron: Zaga de Eragon primera entrega, Doramas (series asiáticas como “recuéstate sobre mi hombro”), historias de misterio, terror y amor.





Luego, el facilitador de tecnología, relató el cuento “El monstruo de colores”, utilizando la técnica de chroma key para diferenciar los colores que representaban las emociones que iba sintiendo el personaje de la historia. La actividad logró captar la atención de los jóvenes, pero continuó la tendencia de no prender las cámaras, ya que solo la mantenían encendida Zeinab y Néstor.

Una vez terminado el relato, se reflexionó en torno a lo importante del reconocimiento de las emociones y se les invitó a responder la siguiente pregunta: **¿con qué color te identificas?**<sup>5</sup>

En las respuestas se identificaron los siguientes colores:

Camilo: Amarillo, verde, rojo (“cuando pierdo en los videojuegos”).

Zeinab: Amarillo (“me he acercado más a mis amigos”).

Claudio: Amarillo

Mariana: Amarillo (“porque en mi casa veo Netflix”) y azul (“extraño a mis compañeros. Los he visto por Internet pero no es lo mismo”).

Néstor: Rojo y amarillo. “Mi papá me dice que me paso muy encerrado. En la cuarentena me la he pasado en mi pieza”.

Claudio intervino nuevamente y comentó que se siente negro, y luego todos los colores, también dijo textualmente “en el colegio me exigen mucho”.

Camilo también volvió a intervenir: “no sé, amarillo, porque me tengo que levantar temprano, a las 8 para estar en las clases online”.<sup>6</sup>

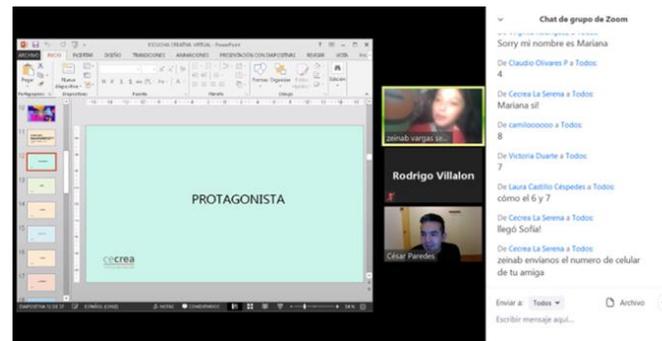
Pudimos observar que han experimentado diversas emociones en este tiempo de crisis sanitaria, pero en general, manifestaron sentirse alegres (amarillo), pues les acomoda estar en sus casas ya que previo a este contexto también permanecían largas horas encerrados en sus piezas. Los sentimientos de rabia (rojo) y tristeza (azul) fueron menos mencionados, y cuando lo hicieron estaban vinculados al extrañar a sus amigos y a las exigencias escolares. Sólo uno de

<sup>5</sup> Según el cuento, el color amarillo corresponde a la alegría, el azul a la tristeza, el rojo a la rabia, el negro al miedo, el verde a la calma y el rosado, al amor.

<sup>6</sup> En este caso, no hay certeza si Camilo comprendió que el amarillo, según el cuento, representa la felicidad.

los participantes manifestó sentir miedo (negro).

EL CUENTO COLECTIVO. Invitamos a los niños y niñas a construir un cuento colectivo a partir de la pregunta **¿cómo nos ha cambiado la vida?** La idea era que, a través del cuento, pudieran contarle a todos y todas los niños y las niñas del Cecrea cómo están en este tiempo y qué cambios han experimentado en su vida.



Les invitamos a imaginar cuál sería el personaje principal de la historia, donde estaría, qué acciones sucederían, el o la antagonista, el desarrollo y el cierre de la historia. Ante este desafío las niñas y niños propusieron lo siguiente:

Nestor planteó que el personaje principal está encerrado en cuarentena y triste, pero también señaló que es su culpa por no haber aprovechado de mejor manera el tiempo cuando podía salir.

A partir de esta idea, el resto de los/as participantes comenzó a contribuir al relato. Finalmente el cuento quedó así:

“Pedrito era un adolescente muy flojo que vivía en una isla, no le gustaba compartir con nadie y solo quería dormir y jugar videojuegos. Estaba muy confundido porque no entendía nada de las teleclases, y no le gustaba hacer las tareas. Un día quiso cambiar su vida. Salió de su casa y se encontró con una extraña sorpresa... Un ser con cara de gato y cuerpo humano, entonces Pedrito corrió y se encontró con que todas y todos se convirtieron en “Pandemigatos”. Pedrito se puso a pensar en cómo encontrar la cura para los “Pandemigatos”, hasta que se le ocurrió una gran idea: el agua hacía que volvieran a la normalidad, y así logró que los habitantes de la isla volvieran a ser humanos. Pedrito fue considerado todo un héroe por salvar a los habitantes de su isla. Y aprendió lo importante y hermoso que es compartir con los demás”.

A partir del cuento y en las intervenciones de los/as participantes durante la Escucha, se observa que, aparentemente, sus vidas no han cambiado radicalmente con la situación actual. Pedrito, el protagonista del cuento, al igual que ellos/as, vive en una isla –que por proyección puede ser el dormitorio de los adolescentes- y se siente cómodo sin interactuar con otros/as, durmiendo y jugando videojuegos. No obstante, pareciera que esta comodidad que siempre ha sentido en su espacio, se alteró a partir de un contexto donde su dormitorio –la isla- no es sólo su espacio de ocio, sino además, una sala de clases. La falta de contacto físico con sus amigos además, es un aliciente para decidir salir y “cambiar su vida”, como señalan en el cuento. Pero afuera está el peligro, están los Pandemigatos, que impiden que Pedrito tenga una vida “normal” en el exterior, pero además son una oportunidad para que él –los/as participantes- se den cuenta de lo importante que es compartir con otros/as.

### Consejo:

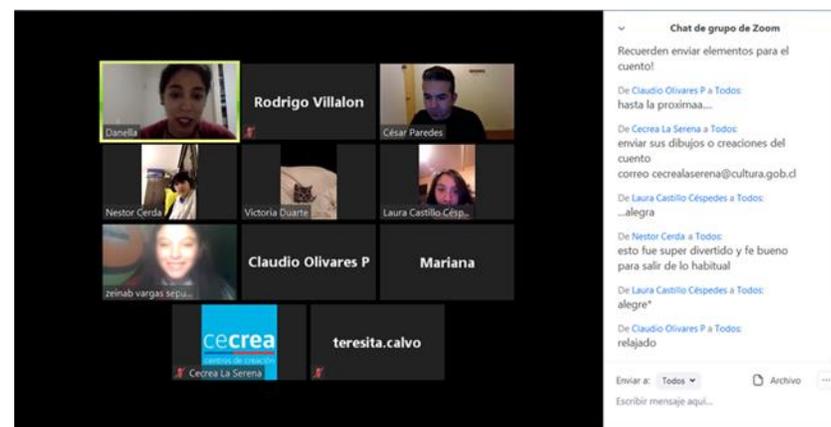
Al cierre, les invitamos a crear en sus casas a los personajes y las acciones de la historia, a través de dibujos, construcción con elementos de reciclaje, u otros, y enviarnos sus creaciones vía correo electrónico o whatsapp, para el diseño audiovisual del cuento.

Para finalizar les propusimos que eligieran una palabra para expresar su sentir sobre este primer día de Escucha Creativa virtual. En general los/as jóvenes valoraron la instancia, ya que les permitió salir de su rutina:

Claudio: relajado

Laura Castillo: alegre

Néstor: “fue super divertido y bueno para salir de lo habitual”.



Agradecemos su participación y les invitamos a conectarse el viernes 30 de abril para la segunda y última jornada de Escucha.

### Día 2: 30 de abril de 2020

#### Llegada:

A medida que los/as participantes se fueron uniendo a la plataforma Zoom y se fueron resolviendo los posibles problemas técnicos, se les recordó el objetivo

de la actividad y se presentaron los acuerdos de convivencia, para el uso respetuoso del espacio (pantalla compartida en la medida que no interviniera otra actividad, chat disponible, silenciar micrófonos para escuchar a otros/as, etc).

Los jóvenes mantuvieron la tendencia de no mostrarse ante la cámara.



## EN LA ESCALA DE ...

¿Cómo te sientes hoy?



A continuación, se dio paso al animómetro que a diferencia de la sesión anterior fue: **en la escala del perrito ¿cómo te sientes hoy?**

Durante la sesión los/participantes estuvieron menos comunicativos que en la anterior, lo que se vio reflejado en la elección del número, el que en su mayoría fue el 7. Manifestaron que estaban cansados, especialmente por la carga escolar. No obstante, Néstor señaló que se sentía identificado con la imagen del número 1 (feliz).

Para el desbloqueo creativo se propuso jugar al pictograma online. La idea era que, por medio del chat interno de Zoom, se les enviaría el nombre de algo que tendrían que dibujar para que el resto adivine.

Una vez finalizado el desbloqueo se les invitó a conocer el resultado del cuento colectivo creado en la sesión anterior, el que se presentó como una animación creada con ilustraciones del facilitador de tecnología debido a que no llegaron dibujos u otras creaciones basadas en la historia. Para conocer el resultado pinche [aquí](#).

---

## LA CURA DE LOS PANDEMICATOS

PEDRITO ERA UN ADOLESCENTE, MUY FLOJO  
QUE VIVÍA EN UNA ISLA



NO LE GUSTABA COMPARTIR CON NADIE,  
SOLO QUERÍA DORMIR Y JUGAR V

---

Luego de ver el video los/as jóvenes comentaron que les gustó el resultado y señalaron que fue importante el cambio que tuvo el personaje principal. En ese sentido, y reflejándose en la historia creada, mencionaron que les acomoda su vida actual. ¿Se reconocen en el personaje principal?, preguntamos. Claudio dijo que se parece en algo a Pedrito, especialmente en la flojera que le da en cuarentena. También Néstor comentó que su vida en general es como la de Pedrito. ¿Y qué harán cuando todo esto termine? preguntamos. Entre sus respuestas apareció ir al mall, juntarse con sus padres que están lejos, salir, y hacer pijamadas con amigas.

Luego, se les invitó a generar un cartel con materiales que tuvieran a mano donde expresaran ideas sobre qué actividades les gustaría realizar en Cecrea virtual. Algunas ideas que los/as jóvenes entregaron fueron:

Camilo: Dibujar; la cocina.

Claudio: Dibujar (cuentos con animales). “Nos gusta interactuar con otras personas y otros jóvenes”.

Néstor: Hacer algo diferente y digitalizar dibujos. Además, plantea que le interesa jugar videojuegos en línea, como el Pinturillo, además de bachilleratos virtuales.



Zeinab: Música, comenta que toca la caja en una banda, además de la guitarra.

Mariana: “Me gustarían cosas de pintura”.

Pese a que los intereses principales de los NNJ, expresados en su “objetopreciado” presentado en la primera sesión, están en las tecnologías, a la hora de preguntar por ideas para Cecrea la mayoría señaló el dibujo/pintura –se habla de la digitalación del dibujo también-, y hubo sólo una mención a los videojuegos. Aparece además sólo una referencia a la música, otra a la cocina, y una a participar en espacios de interacción con otros jóvenes. Habría que preguntarse –y la devolución puede ser una buena oportunidad para aquello- si los/as participantes conocen cuáles son las posibilidades que ofrece Cecrea y si la Escucha logró abordar los intereses de los/as participantes. Al menos en esta última actividad no se observa un amplio abanico de alternativas.

A esa altura de la Escucha los/as participantes estaban cansados, por lo que se decidió no hacer Consejo de cierre. Se agradeció la participación de todo/as y ellos/as a su vez agradecieron el ser escuchados.

### Conclusiones

1. Las emociones de los niños, niñas y jóvenes participantes van cambiando de acuerdo al día a día. No obstante, en los dos rangos etarios se percibió que prevalece la alegría, pues se sienten cómodos en sus casas. En el caso de los más pequeños están felices de poder compartir más en familia y estar con sus mascotas. Asimismo, los adolescentes, manifiestan que están bien pues les gusta estar en el espacio privado de sus piezas, incluso antes de la pandemia. No obstante, se mencionan sentimientos de tristeza, vinculados especialmente con el estar físicamente lejos de sus amigos/as; y de cansancio, o “flojera” por la sobrecarga escolar.

2. Con respecto a uno de los objetivos de esta Escucha, vinculado a conocer los cambios que han experimentado en su vida cotidiana, y cómo estos les han afectado, observamos que en el primer grupo las respuestas se relacionan con los afectos, la vida familiar y los deseos por reencontrarse con otros/as. El cuento colectivo creado nos permite inferir que sus hogares son considerados espacios seguros, valorando actualmente aún más las rutinas familiares. No obstante, el contexto actual les ha arrebatado en parte esa sensación de seguridad, predominando además tiempos de ocio que en muchos casos producen aburrimiento y “flojera”. Hay un deseo por volver a la calma y por experimentar muestras de cariño de sus seres queridos.

En el caso de los más grandes el mayor cambio experimentado y que les afecta, tiene relación con las nuevas rutinas escolares. Las clases online han provocado que el espacio seguro de sus dormitorios, previo a la pandemia, vinculado al ocio, se haya transformado en un sitio donde deben estudiar desde un modo que no les acomoda ni comprenden del todo. No obstante, la crisis sanitaria ha significado que sus rutinas habituales –previo al Covid19- de acceso a las tecnologías (videojuegos, redes sociales, fotos y videos a través de celulares y computadores) han aumentado. Se observa frente a esto cierto deseo por disminuir el consumo, o más bien sumar a lo anterior el compartir con otros/as. Asimismo, la crisis actual ha significado

para algunos de ellos/as la oportunidad para cuestionarse lo que no aprovecharon o disfrutaron cuando podían hacerlo.

3. En relación a sus intereses, en el grupo de más pequeños se observa un gran cariño por las mascotas, tanto así que las mostraban por cámara y querían contar su convivencia junto a ellas. Además, se manifiestan motivados por participar en actividades con Cecrea, especialmente vinculadas con las artes visuales, siendo el dibujo una de las preferencias principales. Del mismo modo, se visualiza un interés especial por las formas de comunicarse con su entorno (lengua de señas, idioma secreto e inventar palabras), y referente a las tecnologías predomina el uso de plataforma de juegos de video a través de dispositivos móviles como celulares, lo que se aprecia en la dinámica del objeto máspreciado en cuarentena. El segundo grupo también manifestó su interés por el dibujo y la pintura, además, en un caso, por la música. No obstante, el interés por las tecnologías de la comunicación y el entretenimiento es el que mencionan mayoritariamente. Esto último se vio reflejado tanto en las presentaciones iniciales con el “objetopreciado”, como en la curiosidad por los “efectos especiales” y la técnica utilizada en el cuento de “El monstruo de colores”, y también en la historia colectiva construida, donde se menciona el gusto por los videojuegos del personaje principal.

#### **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 e Iquique. El objetivo de la actividad será dar a conocer a los NNJ los principales hallazgos de la Escucha, conocer su opinión y profundizar en la información obtenida, 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 Arica e Iquique, 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, y gustos que propusieron los NNJ en la Escucha.