

Informe segunda Escucha Creativa 2021
Tríada Cecrea Arica, Iquique y Los Ángeles
NNJ 7 a 11 años

Objetivos de la actividad			
Objetivo general: Promover la participación de niños y niñas en el codiseño de la programación de los Cecrea de Arica, Iquique y Los Ángeles.			
Objetivo específico: Co-diseñar, junto a niños y niñas de 7 a 11 años, de los Cecrea de Arica, Iquique y Los Ángeles, laboratorios convergentes a partir de los intereses y temáticas levantadas previamente en otros procesos de Escucha en cada región.			
Fecha y duración de sesiones sistematizadas	06/10/2021 - inicio: 17:00 hrs. término: 19.00 hrs.		
Espacio de encuentro	En línea a través de plataforma Zoom		
Detalle metodológico	La Escucha Creativa “Cecrea Monstruos” invitó a niños, niñas y jóvenes de Arica, Iquique y Los Ángeles al ejercicio de imaginar y elaborar monstruos, utilizando sus diversos intereses como elementos identitarios de sus criaturas, con miras al co-diseño de futuros laboratorios a ser implementados en los Cecrea de las tres ciudades. La jornada de dos horas de duración se organizó en tres momentos: Recepción, Maestranza, y Consejo, durante los que se realizó un trabajo con un fuerte énfasis lúdico - creativo, que les instó a dialogar sobre sus intereses, a crear relatos y plasmar sus ideas en ilustraciones.		
Cecrea	Arica, Iquique y Los Ángeles		
N° Participantes	N° niñas cisgénero	N° niños cisgénero	N° NNJ trans, no binaries
9	5	4	0
Distribución Participantes			
Distribución etario	por grupo	7 a 10 años	5 ¹
		11	4

¹ Uno de los participantes tenía 6 años, pero se consignó en este rango etario.

¿Qué hicimos?

NNJ fueron convocados/as a participar de esta Escucha Creativa a través del siguiente material gráfico:



06 de octubre Recepción

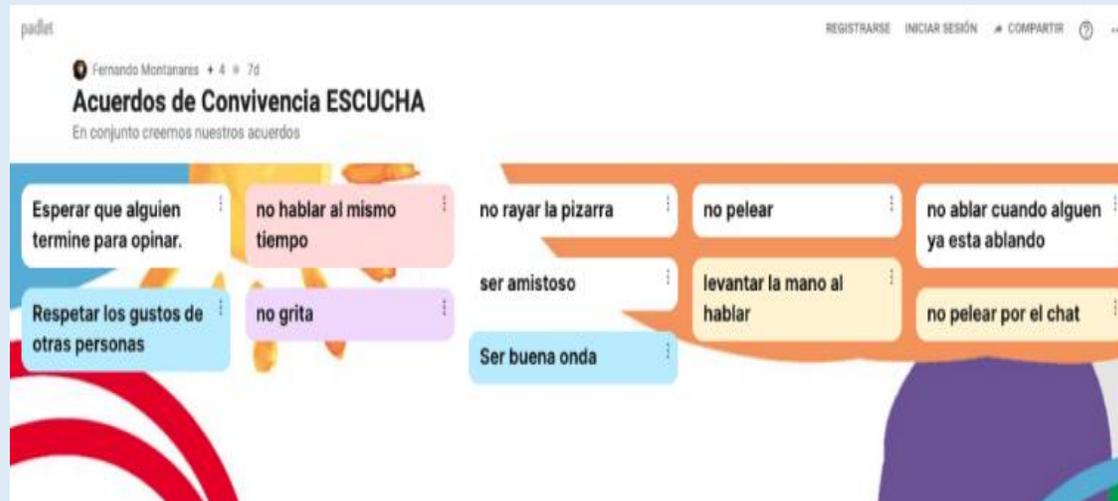
Se inició la jornada estableciendo un diálogo de presentación a medida que los/as NNJ se fueron conectando. El facilitador preguntó nombre, edad, lugar de residencia y si habían participado en algún laboratorio Cecrea o si conocían el programa.

Se dio la bienvenida oficial una vez conformado el grupo, dando a conocer el objetivo de la instancia y se informó que, si bien la actividad sería grabada, se utilizarían sólo los registros de las personas que contaban con la autorización correspondiente, respetando los derechos de imagen de quienes estaban presentes.

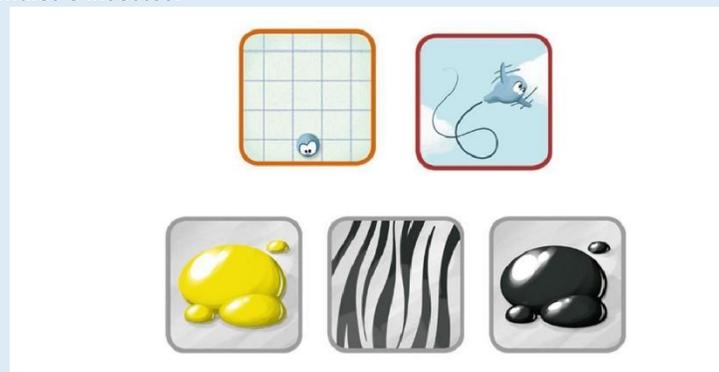
Con el apoyo de una gráfica se socializaron los momentos que tendrían lugar durante la Escucha Creativa.



Posteriormente se co-construyeron los acuerdos de convivencia a través de la plataforma Padlet, que permitió incorporar las propuestas de los/las NNJ. En la siguiente gráfica se pueden observar los acuerdos que establecieron en conjunto todas las personas presentes:



Como desbloqueo creativo se les propuso jugar al Concept Kids, en su versión online, un juego colectivo de adivinanzas de animales e insectos.



Maestranza

Se subdividió el grupo, y luego, estando en sus respectivas salas, los/as facilitadores les invitaron a jugar con un mazo virtual de cartas, de la plataforma Word Wall, para construir laboratorios Cecrea. Bajo cada carta había conceptos vinculados a temáticas y áreas de Cecrea (artes, ciencias, tecnologías y sustentabilidad) que NNJ mencionaron como interés en la anterior Escucha Creativa. La idea era que cada niño/a escogiera al azar tres cartas. Al develarse el contenido, se les invitó a pensar un laboratorio Cecrea incorporando los tres elementos escogidos. Las siguientes preguntas orientaron la creación: **¿qué tipo de laboratorio crees que podríamos inventar con estas tres cartas? ¿De qué se trataría ese laboratorio? ¿Qué se haría en él? ¿Participarías en un laboratorio así? Sí, no, ¿por qué? ¿Cómo te gustaría que fuera tu laboratorio ideal? ¿O qué te gustaría que se hiciera en él?**



Se generó un diálogo libre en que los/as participantes hicieron sugerencias, comentaron sus preferencias y buscaron creativamente posibilidades.

En la segunda parte de la maestranza **se invitó a los/as NNJ a crear su propio monstruo** con materiales de libre elección, con la idea que estos representaran uno de los laboratorios creados en la actividad anterior, o las ideas conversadas. El facilitador mostró fotografías de monstruos creados con material reciclado para motivarlos/as, mientras trabajaban y conversaban sobre sus creaciones. Una vez acabado el tiempo se reunieron en la sala general.

Consejo

Los/las participantes compartieron voluntariamente sus creaciones. A medida que las mostraban se les hicieron preguntas sobre el monstruo y los intereses que representaron en él. Les comentaron que si deseaban agregar más detalles a los monstruos podían enviar sus creaciones actualizadas a través de Whatsapp.

Se les invitó a contestar un “animonstruo”; para expresar sus estados emocionales al terminar la Escucha Creativa.

Los/as participantes se despidieron afectuosamente y agradecieron haber participado de la instancia.



¿Qué escuchamos?

Participación

Se percibió un alto nivel de entusiasmo y compromiso con la Escucha Creativa. Los/as participantes manifestaron sus preferencias sobre posibles laboratorios para implementar en Cecrea, pero ciertamente, lo que resultó más atractivo para ellos/as fue la temática propuesta para la instancia. Los/as NNJ llegaron con altas expectativas sobre la idea de crear un monstruo, y posteriormente, durante la Escucha, demostraron altos niveles de motivación por los personajes mitológicos y de ficción.



Al inicio la mayoría de los/as NNJ mantuvo micrófono y cámara apagados, pero a medida que se inició el momento de recepción y que el facilitador generó diálogo con ellos/as comenzaron a encender sus dispositivos. Se observó familiaridad con las instancias en línea, y manejaron fluidamente la plataforma Padlet puesto que, en cuanto se compartió el enlace, los comentarios se incorporaron casi instantáneamente. También se observó una participación constantemente colectiva, por sobre la participación individual.

Algunos/as participantes manifestaron haber participado en actividades de Cecrea con anterioridad; Martín (11 años, Los Ángeles) recordó “*el taller de stop motion*”; Jonathan (10 años, Iquique), una experiencia de caligrafía y “*el taller de fotografía*”, y Antonia (10 años, Iquique), “*el laboratorio de masa madre y laboratorio de compost*”.

En términos generales, se observó una alta motivación y disposición para participar de las propuestas, manteniéndose la atención en las indicaciones y los espacios ofrecidos, así como también un número constante de niños/as conectadas.

Estados anímicos y emociones observadas

Se observaron frecuentemente muestras de un altísimo nivel de entusiasmo por crear su monstruo, esto fue mencionado en reiteradas oportunidades por los/as NNJ.

“Yo ya tengo mi croquera y mis lápices acá mismo” (Bruno, 7 años, Los Ángeles)

Regularmente se observaron muestras explícitas de alegría por compartir con otros, y la motivación por ser parte de las actividades de Cecrea. Se presentan continuas expresiones al respecto, junto con la satisfacción al obtener reconocimiento y/o visibilización por parte de los/as facilitadores/as durante la Escucha. **Cecrea se mencionó como un espacio altamente valorado por los/as NNJ, que manifestaron asociarlo a sociabilización, esparcimiento, aprendizaje y creatividad:**

“Hola soy Fernando Santos y soy uno de los muchos niños que les gusta participar en Cecrea” (Fernando, 11 años, Arica).

Ocasionalmente se observaron signos de incomodidad frente al incumplimiento de los acuerdos de convivencia y molestia ante la reiteración de preguntas. Bruno (7 años), en varias ocasiones no respetó los turnos de habla, lo que provocó malestar en el grupo, que fue manifestado verbal y no verbalmente. Fernando (11 años) recordaba los acuerdos con advertencias como *“levanten la mano antes de hablar”*.

Existieron dos comentarios que expresaron inseguridad respecto de las propias habilidades; el primero vinculado al apartado anterior, fue expresado por Bruno (7 años) en el momento de presentación reconociendo su dificultad para acatar normas: *“Yo no soy tan... no sé... respetuoso... me gusta más hacer lo que quiero”*, que reveló inseguridad respecto de la propia capacidad de autorregulación en contextos de socialización. Y otro participante expresó inseguridad respecto de su capacidad de construcción con material reciclado, por lo que su opción preferente fue dibujar:

“Tío yo no puedo hacer monstruos con distintas cosas, yo sólo puedo dibujar monstruos” (Jonathan, 10 años, Iquique)

Temáticas de interés

Se observó frecuentemente la mención de temáticas vinculadas a animales mitológicos, probablemente este interés se vio exacerbado por la premisa que movilizó la Escucha, y **los llevó a reflexionar sobre los distintos referentes que conocían de criaturas de fantasía.** Se nombraron los dragones, el chupacabras, perro cerbero, unicornios, zombies, monstruo del lago Ness, Bendi, fantasmas y *“personajes que con un cuchillo cortan todo lo que encuentran a su paso”*. Inherentes a estos personajes, **existió un ambiente vinculado a lo mágico, tenebroso y misterioso que también le resultaba atractivo al grupo.** Los/as participantes protagonizaron breves pero intensos debates respecto de las características de estas criaturas, por ejemplo, la discusión sobre si los unicornios eran blancos, cafés o de múltiples colores. **También mencionaron referentes cinematográficos en torno a la temática: Harry Potter, Monsters Inc., Home, Jumanji y la palabra japonesa Kaiju,** que refiere al cine de este país que involucra a monstruos de gran envergadura. En torno al concepto Kaiju, existe toda una tendencia de estudio de monstruos clásicos

y actuales, que sobrepasa el ámbito del Kaiju eiga (películas de monstruos) y que se expande a animés, juguetes, ropa, videojuegos y artículos variados.

El interés por los animales mitológicos también se evidenció en que muchos/as de los/as participantes explicitaron que se inscribieron para asistir a la Escucha por la temática de los monstruos.

“Este me gustaba porque decía crear tu propio monstruo, ¿no? (...) pero yo quería otros días más, pero solo es un día, hoy y mañana” (Jonathan, 10 años, Iquique)

“Me gustan los unicornios (...) tienen alas y los pegas” (Antonia, 6 años, Los Ángeles)

“Yo me conecté a esta reunión porque soy muy fan de los monstruos y de los dinosaurios también, de la prehistoria” (Bruno, 7 años, Los Ángeles)



Otro tema que fue frecuentemente mencionado y que se vincula con el apartado anterior, tiene relación con **insectos y animales**; esto se evidenció

en el juego de adivinanzas propuesto en el momento de recepción donde los/as participantes mostraron gran entusiasmo y también en reflexiones posteriores donde fue frecuente la mención a dinosaurios, especies marinas, animales e insectos en general, demostrando un vasto manejo de información sobre sus características y particularidades.

Se mencionaron regularmente durante el diálogo el interés de los/as participantes por los videojuegos, manualidades, medio ambiente y la cocina. *“El monstruo podría preparar salteña (...) sí, es rica (...) tiene carne huevo y también tiene algo como igual al chuño, pero de color blanco”.* (Jonathan, 10 años, Iquique)

En específico en cuanto a videojuegos, se mencionó Roblox y en el ámbito de medio ambiente mostraron un gran interés por el reciclaje.

Ocasionalmente se mencionaron temas vinculados a la experimentación científica y tecnología, específicamente a la generación de energías naturales o ecológicas y la programación en aparatos electrónicos y animación digital. **Se manifestó interés en talleres vinculados a lo literario,** especialmente desde el participante Jonathan (10 años) que recordó haber participado de un taller de escritura y caligrafía y que sugirió explícitamente su deseo de que existieran instancias asociadas a lo escritural.

Si bien este no es un interés generalizado del grupo, de acuerdo con lo observado en la actividad de desbloqueo Concept Kids, donde participaron activamente a través del chat y sus micrófonos, es posible extrapolar la dinámica a una actividad literaria; ya que pudo observarse cierto potencial vinculado a la sensibilidad poética, en el sentido de que es un juego donde las imágenes funcionaron como estímulo provocador y surgieron las palabras.

Otros intereses ocasionalmente mencionados fueron viajar, escuchar música, estar “detrás de cámara” (idea referida a crear algún producto cinematográfico, pero no siendo ellos/as quienes actúan, sino quienes dirigen o escriben el guion), **e interactuar con NNJ de otras regiones.**

Creando Monstruos

Al trabajar con las cartas para idear cómo hacer converger distintos elementos en un monstruo, se observó el trabajo colectivo que caracterizó la jornada, generándose espacios de interacción, estrategias colaborativas y lluvias de ideas. Los/as participantes utilizaron como referentes experiencias personales, laboratorios anteriores en los que han participado y las temáticas de su interés que fueron profundizadas en el apartado anterior.

Las propuestas surgidas de los pies forzados provocados por las cartas fueron las siguientes:

Laboratorio “Viajeros investigadores del arte” o “Viajeros investigadores del arte digital” que fusionó ciencia, tecnología y arte. La propuesta es un espacio para experimentar con imágenes/animaciones digitales, mezclar imágenes de Italia y Francia y transitar por distintas épocas. Este laboratorio les permitiría viajar, representar el movimiento.

Es importante relevar **que los lugares específicos que mencionaron para viajar fueron Roma y París, y se mostraron principalmente atraídos por sus comidas:** croissant y pizzas.

Sobre las épocas por las que mostraron interés, Valeria (11 años, Arica) sugirió la década de los años ochenta. Al respecto indicó: *“He visto varias series de los años ochenta y me gustó cómo eran (...) eran muy distinto a lo que es hoy en día porque antes no había lo que es tecnología y uno tenía que ir hasta un lugar para poder comunicarse y me trajo curiosidad eso”*. Si bien este testimonio no generó ningún comentario por parte de las/os demás participantes, aparece como una **oportunidad para reflexionar en torno a la incorporación de tecnología en nuestra vida actual y cotidiana, así como de las dinámicas y comportamientos que esta genera.** La acción comparativa y reflexiva que propone la participante podría ser un aspecto valioso para considerar en un laboratorio de esta naturaleza y permitiría converger con el componente Comunicaciones.

Laboratorio “Manualidades sonoras con los juegos” o “Sonoramente manual” que fusionó tecnología y artes. Aunque no se logró generar una propuesta concreta, en el intento de concretarla reflexionaron sobre la idea de crear un videojuego, incluyendo los sonidos y manualidades. Los nombres propuestos para el laboratorio provinieron de la combinación de las palabras, más que de una convergencia entre los elementos. Fernando (11 años) recordó que hubo un *“taller de videojuegos”* y sugirió que esta propuesta fuera su continuación. Comentaron **la posibilidad de aprender de programación para crear un juego multijugador** para que puedan jugar entre regiones, que incluya mini juegos y aborde diversas temáticas. De estas reflexiones **se relevó el altísimo interés que presentaron los/as NNJ en los videojuegos, sus procesos de programación y el trabajo o juego colaborativo con sus pares.**

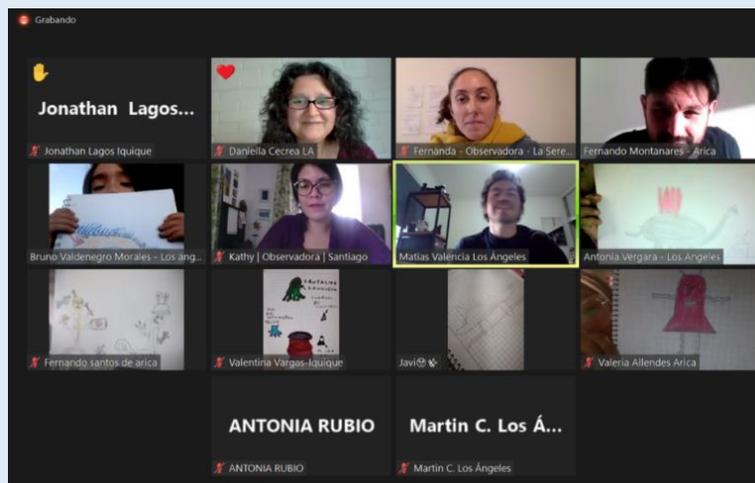
Las reflexiones basadas en los elementos: Tocar/escuchar música; Películas; Animé fueron difíciles de trasladar a una propuesta, pero se relevaron algunas ideas como **ver películas con mucha música de animé o crear música para películas de animé. Sobre el interés cinematográfico, los/as NNJ fueron enfáticos/as en declarar que prefieren estar detrás de cámara, como guionistas, o directores y que les interesaría que actuaran personas de distintas edades y las mascotas.**

Con algunos elementos como: Dibujar, Ser youtuber, Espacio Exterior les fue difícil generar una propuesta que aunara los intereses. Sólo se registraron algunas ideas **como ser youtuber y dibujar el espacio exterior; ser un youtuber que haga una serie animada del espacio.**

En general, **se interesaron por laboratorios que incluyeran elementos del ámbito culinario, el uso de distintos materiales para manualidades, el dibujo, interés por los animales, dinosaurios, personajes fantásticos y también videojuegos.**

Considerando la metáfora de los monstruos, el uso de cuchillos fue mencionado reiteradamente al corresponder al ámbito de la cocina, como también a un arma que podría blandir un monstruo o criatura tenebrosa. Lo mismo ocurrió con un caldero, que cumple la finalidad de ser un elemento para cocinar y que podría ser un adminículo de uno de estos personajes.

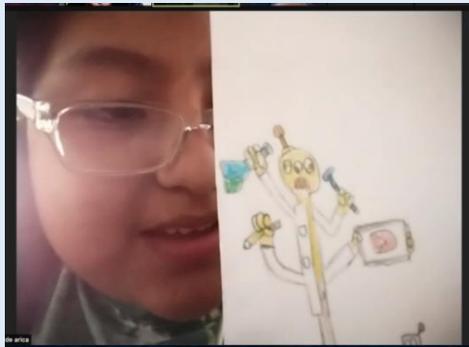
Ilustraciones de monstruos y sus relatos



Los/as participantes se mantuvieron muy concentrados durante la creación de su propio monstruo, mientras dialogaban con el facilitador. Respecto de los monstruos creados, éstos son:



Bruno (7 años) clarificó que su monstruo ya existía y que era un Kaiju. Indicó que se originó en un experimento fallido (aspecto relacionado con la carta: “Hacer experimentos”). Un científico intentando salvar la tierra creó una bestia destructora e intenta remediarlo creando a otro monstruo para detenerla. Se enfrentan de manera violenta y el segundo monstruo salva al mundo. Al indagar en cómo podría convertirse lo descrito en un laboratorio, no se obtuvieron elementos definidos, aunque la relación con los experimentos podría convertirse en el primer paso para esto.

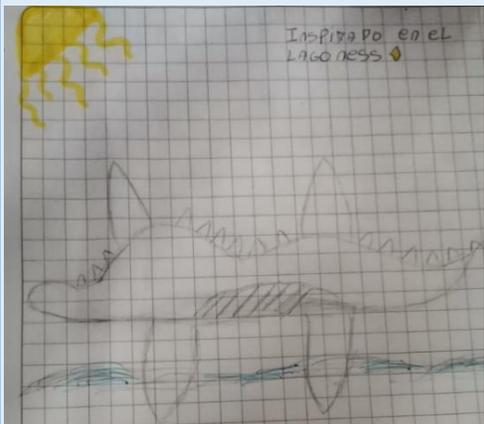


Fernando (11 años) ilustró a un científico al que le gusta dibujar y es un Youtuber que investiga todo; especialmente robótica y que *“Ahora está buscando la cura del COVID”*. Respecto a su descripción física, indicó que es un alien y que tiene pezuñas. Cabe destacar que en su creación Fernando incorporó elementos que habían surgido del juego con las cartas (dibujar, ser youtuber, espacio exterior) y con los que no se había logrado concretar una propuesta.



Jhonatan (10 años) comentó que es *“el monstruo de tus pesadillas”*. Su relato acerca de su creación es el siguiente:

“es una escopeta (...) porque trabaja en el servicio militar (...) la usa para cuando vaya a la guerra (...) después tiene aquí un hacha para cortar los árboles ya muertos (...) también tiene una olla como protección y un lente de los científicos, y también un cuchillo que está aquí, es chiquito, (...) lo usa para cortar la carne (es cocinero) después aquí tiene un celular para subir a YouTube sus videos de cocina, y también tiene una tijera para hacer manualidades y un poco de pegamentos para pegarlo” .



Javiera indicó que utilizó como referencia al monstruo del lago Ness. Hizo énfasis en que sólo lo utilizó como referencia y *“sin copiar”*. Respecto de los referentes para su creación, Javiera dijo tener interés en los *“misterios del mundo”* y, con respecto a cómo incorporar este ser a un laboratorio, se obtuvieron las siguientes ideas: sería un laboratorio de misterio, donde se intente conocer más cosas de lago Ness; comprobar su existencia y buscar animales marinos, encontrando similitudes entre ellos y este monstruo.



Imagen enviada por Valeria (11 años), indicando: “Me inspiré en la película Home para hacer mi monstruo, se llama Rousmouns”. No dio mayores detalles.

Otros monstruos realizados de los que no se obtuvo registro fotográfico ni relato fueron: “Un dragón”, “Un dinosaurio” y finalmente un monstruo que incluye “un caldero, un pie de monstruo tejido, rostro de lechuga con apariencia de fantasma y un cuerno de unicornio”.

A pesar de que podían crear con materiales de libre elección, todos/as las participantes optaron por dibujar. No hay menciones con respecto a si se debe al fácil acceso a estos elementos o si fue por preferencias personales. Sólo Jonathan (10 años, Iquique) manifestó preferir dibujar porque “no podía hacer monstruos con distintas cosas” aludiendo a que se percibía con pocas habilidades manuales fuera de la ilustración.

En sus creaciones se relevó nuevamente el **gran interés existente por la experimentación científica y por develar “misterios del mundo” o profundizar sus saberes con respecto a ellos. A pesar del aspecto bélico de algunos de los monstruos, los relatos se centraron en propósitos altruistas como “salvar el mundo” y “encontrar cura del COVID”**. En este sentido, en detalles de relatos se observa el interés por el medio ambiente: “usa su hacha para cortar árboles ya muertos”. **Cabe destacar que dos de los monstruos suben sus creaciones/ descubrimientos a internet como youtubers.**

Relaciones interpersonales

La Escucha estuvo marcada por un clima de confianza y colaboración. Persistió una marcada horizontalidad entre NNJ y facilitadores/as, que se centraron en orientarlos/as y fomentar su participación. **Los niños/as se mostraron confiados/as en que sus opiniones eran oídas**, de manera que hasta el último momento de la Escucha entregaron sus puntos de vista y mostraron sus creaciones. En este mismo sentido, buscaron activamente la visibilidad de sus dibujos, a sabiendas de que serían considerados como un aporte valioso por los/as facilitadores/as. Hay participantes que sólo se expresaron si se les dirigían comentarios directos, sin embargo, se observó que se mantenían activos y participando a través de sus dibujos.

Una situación puntual de conflicto surgió con uno de los participantes que daba su opinión fuera del marco de los acuerdos de convivencia con relatos muy extensos. El grupo reaccionó con molestia expresada verbal y no verbalmente y recordando los acuerdos que ellos/as mismos/as habían co-construido para dialogar. La intervención de una persona del espacio doméstico del niño resolvió el conflicto haciendo que disminuyera su participación.

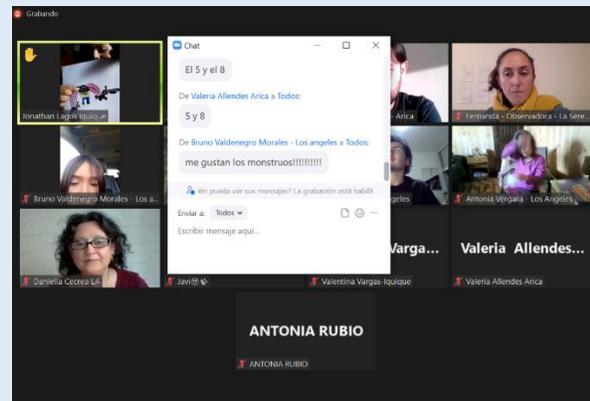
Algunos factores que potenciaron la cercanía y confianza en el grupo, considerando que eran personas que no se conocían entre sí, fueron los vínculos previos de los/as facilitadores con algunos/as NNJ y la imagen de Cecrea, como un espacio protegido de participación y entretenimiento con pares.

Valoración de la experiencia en general

En el momento del Consejo, como respuesta al animómetro, en su mayoría los/as NNJ escogieron las imágenes de monstruos 5 y 8 que evocaban alegría. En menor medida fueron mencionadas las imágenes 1, 3, 7 y 9. No se indagó en los argumentos que sustentaron estas elecciones, pero quedó de manifiesto que los/as participantes finalizaron la Escucha con alegría, satisfacción y gratitud.

Manifestaron de manera explícita su deseo de continuar el vínculo con facilitadores/as y pares y se percibió la sensación de experiencia grupal, conformándose al menos de manera momentánea, un sentido de pertenencia grupal.

“Gracias por invitarnos” (Bruno, 7 años, Los Ángeles)



Conclusiones

Se percibió un alto nivel de entusiasmo y compromiso con la Escucha Creativa. Los/as participantes se mostraron muy alegres por la posibilidad de compartir con otros, y ser parte de las actividades de Cecrea, que es un espacio altamente valorado por ellos/as, asociándolo a sociabilización, esparcimiento, aprendizaje y creatividad.

Uno de los temas de interés frecuentemente mencionado fueron los animales mitológicos y de fantasía. Inherentes a estos personajes, existió un ambiente vinculado a lo mágico, tenebroso y misterioso que le resultó atractivo al grupo. También mencionaron frecuentemente su interés por **los insectos y animales**; esto se evidenció en el momento de desbloqueo a través del juego en línea Concept Kids y también en reflexiones posteriores donde fue frecuente la mención a dinosaurios, especies marinas, animales e insectos en general, demostrando un vasto manejo de información sobre sus características y particularidades.

Se mencionaron regularmente durante el diálogo el interés de los/as participantes por **los videojuegos, manualidades, el medio ambiente y la cocina.** Ocasionalmente se mencionaron temas vinculados a la **experimentación científica y tecnología, específicamente a la generación de energías naturales o ecológicas y la programación en aparatos electrónicos y animación digital.** Un participante manifestó interés en talleres vinculados a lo literario. Otros intereses ocasionalmente mencionados fueron viajar, escuchar música, estar “detrás de cámara” e interactuar con NNJ de otras regiones.

En concordancia con sus temas de interés, **los monstruos que crearon se relacionaban en su origen o acciones a la experimentación científica o a “misterios del mundo”**. A pesar del aspecto bélico de algunos de los ellos/as, **los relatos se centraron en propósitos altruistas** como “salvar el mundo”, “encontrar cura del COVID”, interés en la ecología **y por difundir sus creaciones o descubrimientos a través de Youtube**.

Los laboratorios que diseñaron incluyeron elementos del ámbito culinario, el uso de distintos materiales para manualidades, el dibujo, interés por los animales, dinosaurios, personajes fantásticos, videojuegos y el uso de tecnología. Entre las propuestas más concretas que se lograron elaborar están:

-**el Laboratorio “Viajeros investigadores del arte” o “Viajeros investigadores del arte digital”** que fusionó ciencia, tecnología y arte. La propuesta es experimentar con imágenes/animaciones digitales y transitar por distintas épocas y lugares. Es importante relevar que las ciudades que mencionaron fueron Roma y París, principalmente atraídos por sus comidas: croissant y pizzas. La idea del viaje en el tiempo y la observación de una participante sobre la diferencia en las posibilidades de comunicación en cada época, presenta una oportunidad para reflexionar en torno a la incorporación de tecnología en nuestra vida actual, así como de las dinámicas y comportamientos relacionales que genera.

-**el laboratorio “Manualidades sonoras con los juegos” o “Sonoramente manual”** fusionó tecnología y artes. Reflexionaron sobre la idea de crear un videojuego, incluyendo los sonidos y manualidades. Se sugirió la posibilidad de aprender sobre programación para crear un juego multijugador, que incluya minijuegos y que puedan jugar entre regiones.

Otras ideas que no se lograron concretar como laboratorio propiamente tal, fueron ver películas con mucha música de animé o crear música para películas de animé, ser youtuber con una serie animada del espacio exterior o dibujar el espacio exterior.

La Escucha estuvo marcada por un clima de confianza y colaboración. Persistió una marcada horizontalidad entre NNJ y facilitadores/as, que se centraron en orientarlos/as y fomentar su participación. Los/as niños/as se mostraron confiados/as en que sus opiniones eran oídas y manifestaron de manera explícita su deseo de continuar el vínculo con facilitadores/as y pares.

Desafío Cecrea: ¿Qué haremos con esta información?

Los Cecrea de Iquique, Arica y Los Ángeles proponemos realizar laboratorios, experiencias y proyectos, a partir del primer ciclo programático del año 2022, los que incorporen los diversos intereses manifestados en la Escucha Cecrea Monstruos, tales como los seres fantásticos, medioambiente, animales, entre otros.

Además incorporaremos diversas técnicas, como la animación digital, manualidades, o experimentación científica y tecnológica. También nos comprometemos a diseñar laboratorios donde se den las convergencias de áreas sugeridas por niñas y niños en combinación con sus múltiples temas de interés.