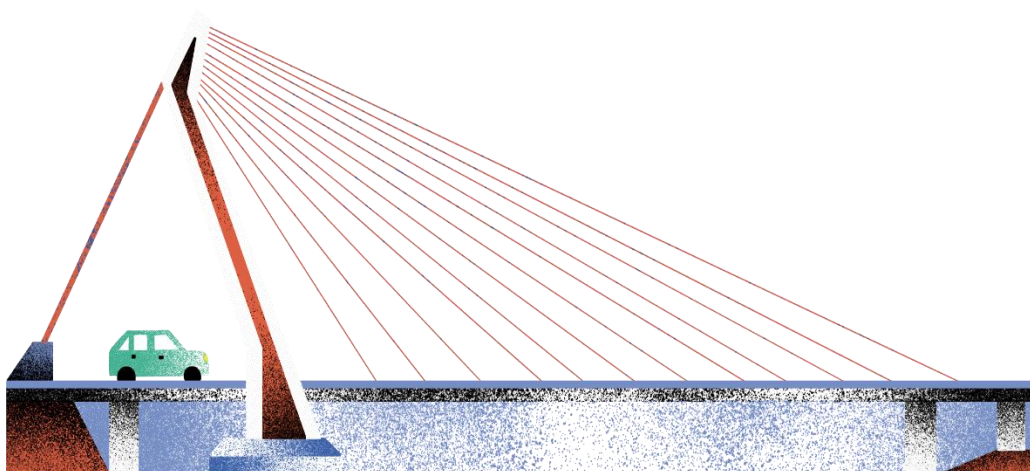

Informe

Segunda Escucha Creativa 2025

Cecrea Temuco



Producción Escuchas Creativas Cecrea 2025: Lupa Consultoras.

Coordinación Escuchas Creativas y sistematización de informe: Fernanda Casorzo Pino.

Producción Escuchas Creativas: Romina Aguirre Villarroel.

Coordinación Escucha Creativa Cecrea Temuco: Nikole Castro Cifuentes.

Edición informe y coordinación nacional Escuchas Creativas: Teresita Calvo Foxley.

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, junio 2025. Programa Centros de Creación (Cecrea). www.cecreea.cl

¿Qué es una Escucha Creativa Cecrea?

Es un encuentro de niños, niñas y jóvenes (NNJ), que se realiza dos veces al año en cada Centro de Creación (Cecrea) del país, para conocer sus inquietudes, intereses y opiniones. Con la información obtenida, se planifica la programación de Cecrea. Al mismo tiempo, es una metodología participativa y de investigación, de carácter cualitativo, que utiliza herramientas creativas y lúdicas posibilitando que quienes participan ejerzan su derecho a ser escuchados, a tomar decisiones en cada espacio, y a ejercer su ciudadanía creativa¹.

¿Cómo se hace?

Cada Escucha dura tres horas y se divide en tres momentos: Recepción, Maestranza y Consejo. Para su realización, se cuenta con un equipo de facilitadores/as, quienes guían las actividades y hacen preguntas para recabar la información que requiere el proceso. Además, participan tres profesionales de las ciencias sociales y humanidades, quienes cumplen el rol de observadores participantes, encargados de registrar lo expresado por NNJ, lo que luego será sistematizado en el informe de resultados que estás leyendo.

Segundo ciclo Escuchas Creativas Cecrea 2025

Contexto

Desde el modelo Cecrea, niños, niñas y jóvenes (NNJ) son ciudadanos/as creativos/as capaces de incidir en el territorio en el que viven, a partir de su creatividad. En el programa incentivamos esta mirada a partir de una programación que busca vincularse con sus intereses y al mismo tiempo con las características del territorio, y sus problemáticas y necesidades, identificadas por ellos/as mismos/as.

Desde esta perspectiva resulta fundamental reconocer su mirada, sobre todo en un año en que se genera un recambio de autoridades a nivel político y donde el Estado está mandatado con fuerza a desarrollar procesos participativos con niñeces y adolescencias para influir en las decisiones públicas (Ley 21.430 y Política Nacional de Niñez y Adolescencia). Una democracia más robusta se construye desde la participación de todos y todas quienes habitan un territorio y por supuesto, los niños, niñas y jóvenes no deben ser la excepción.

En este segundo ciclo de Escuchas Creativas Cecrea 2025 queremos invitarles a contribuir a esta perspectiva generando un proceso donde NNJ puedan opinar sobre el territorio en el que viven e mismo tiempo, imaginar un país mejor. Nuestro objetivo es que sus ideas contribuyan a nuestra programación –en el entendido que aspiramos siempre a incidir y transformar los territorios donde se encuentra Cecrea- y, al mismo tiempo, construyamos un insumo que aporte al contexto cívico político que estamos viviendo.

¹ Para más información sobre el modelo de implementación del programa revisar www.cecreea.cl

Objetivo general

Reflexionar con niños, niñas y jóvenes participantes de Cecrea sobre las características que identifican de sus territorios –geográficas y materiales, sociopolíticas y culturales, históricas y simbólicas, afectivas y emocionales– para contribuir con su mirada a la programación de Cecrea y a las transformaciones locales.

Objetivos específicos

1. Identificar los lugares, entornos naturales, elementos sociales, políticos, culturales, simbólicos y relacionales que niñas, niños y jóvenes **valoran** de sus territorios.
2. Reconocer los lugares, entornos naturales, elementos sociales, políticos, culturales, simbólicos y relacionales que niñas, niños y jóvenes **consideran poco significativos o que no valoran** de sus territorios.
3. Co-construir con niñas, niños y jóvenes una **visión compartida del territorio** que desean habitar, incorporando tanto sus aspiraciones como propuestas de transformación.

Metodología para la sistematización y análisis

El proceso de sistematización y análisis se realizó a partir de la información recopilada durante la Escucha mediante **observación participante**, entendida como la interacción directa entre observadores y participantes en su propio contexto social (Taylor & Bogdan, 1986). Esta técnica permitió documentar expresiones orales, escritas, gráficas y simbólicas de NNJ a través de una pauta de observación estructurada. Posteriormente, se realizó el **vaciado, sistematización y análisis de la información** (Jara, 2011), organizándola en torno a cuatro dimensiones: (1) emociones y expectativas; (2) sistematización de lo que valoran, no valoran y evocan en sus territorios; (3) sistematización de su ciudad soñada; y (4) análisis transversal de lo sistematizado en los puntos 2 y 3.

La información recopilada fue **clasificada en categorías y/o frecuencias**, lo que permitió ordenar y comparar los contenidos expresados por NNJ en las distintas modalidades de participación (Bardin, 1996; Krippendorff, 1997). Sobre esta base, se aplicó un **análisis de contenido** (Krippendorff, 1997), organizado en base a diversos indicadores, orientados a identificar sentidos, consensos, disensos y hallazgos significativos desde una perspectiva situada y co-creativa en pos del fortalecimiento del programa Cecrea.

.

¿Dónde y cuándo se realizó?

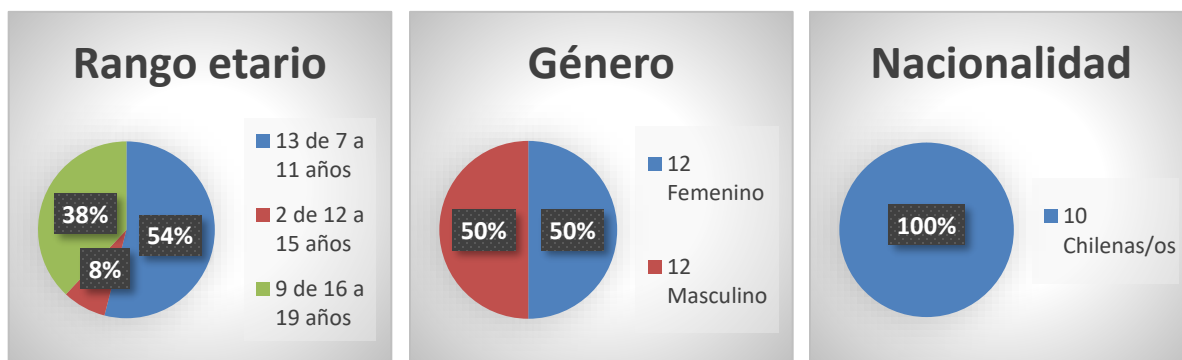
Cecrea Temuco

Fecha: viernes 3 de octubre de 2025

Hora: 15:30 a 18:30 horas.

¿Quiénes participaron?

Participantes: 24 niños, niñas y jóvenes.



Facilitadores

Daniel Alfredo Roa Rojas - Facilitador de Tecnología

Fernanda Rayen Inaipil Muñoz - Facilitadora de Ciencias y Sustentabilidad

José Miguel Mella Contreras - Facilitador Transversal

Laura Rayen Marinao Nahuelán - OIRS

Leslie Beach Olate - Facilitadora de Artes Visuales

Marcelo Felipe Padilla Viveros - Facilitador de Bienestar Integral

Mayra Ayanide González Valenzuela - Facilitadora Territorial

Sergio Lagos García - Facilitador de Mundos Sonoros

Observadores

Javiera Campos

Cristian Francke

Fernanda Ramírez

¿Qué observamos?

En esta sección se presenta un recorrido por las actividades realizadas durante la Escucha Creativa, describiendo lo realizado en cada uno de sus momentos: Recepción, Maestranza y Consejo.

1. Recepción

- *Animómetro*



En una pizarra con un dibujo de un paisaje típico de Temuco, NNJ marcaron las emociones que sentían al llegar a la Escucha, pegando stickers en elementos como araucarias, volcán, río, flores.

De esta manera, establecieron una relación simbólica entre sus estados de ánimo y los lugares que dichas imágenes les evocaban

- *Recorrido sensorial: ¿Qué elementos descubrieron?*

Se habilitaron dos espacios cerrados con experiencias visuales sobre Temuco. El primero, con formato de galería, exhibía una selección de fotografías de la ciudad; el segundo proyectaba de manera continua videos en una gran pantalla, con iluminación ambiental que reforzaba la atmósfera. NNJ recorrieron ambos espacios de forma autónoma e interactuaron con las imágenes y proyecciones, reconociendo lugares icónicos de Temuco, entre ellos el Museo Ferroviario, el puente de Padre Las Casas y la feria Pinto.



- *Bienvenida y presentación*



Se realizó una bienvenida en la que se explicó a niñas, niños y jóvenes el propósito de la actividad y las experiencias previstas para la jornada. Se presentaron facilitadores y observadores, se expuso el programa general y se revisaron los acuerdos de convivencia, con el objetivo de orientar y preparar a NNJ para el desarrollo de las actividades.



2. Maestranza

- *Desbloqueo con movimiento*

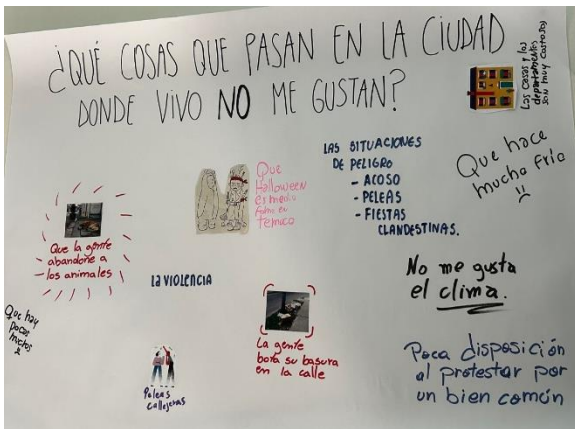
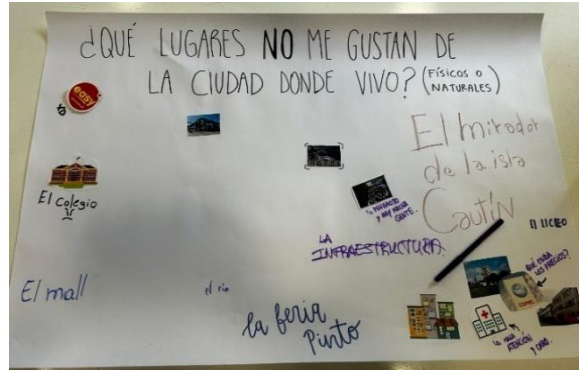
En primer lugar, se realizó una dinámica grupal utilizando la herramienta denominada “Caja Conectados”, un dispositivo interactivo que emite sonidos al establecer contacto entre las personas mediante cables conductores. La propuesta buscó que NNJ y los facilitadores formaran una cadena para activar el sonido y experimentar distintas formas de conexión y coordinación grupal a través del contacto físico.



Posteriormente, se llevó a cabo un desbloqueo solo con el grupo etario de 7 a 11 años, en el que se les pidió “habitar” el espacio como ciudad, imitando cómo se mueven (y cómo deberían moverse) los adultos. Al inicio costó seguir instrucciones; tras reiterarlas, la actividad se volvió lúdica, con imitaciones y risas. Para ver un video, pinchar el siguiente enlace: [Maestranza - Desbloqueo.mp4](#)

- *Collage: Identificar características valoradas del territorio*

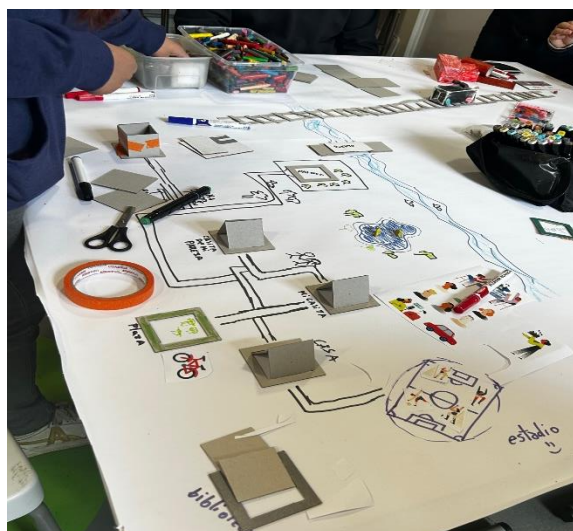
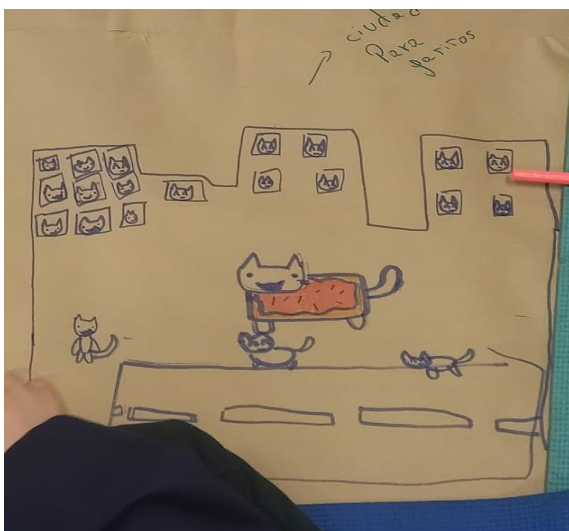
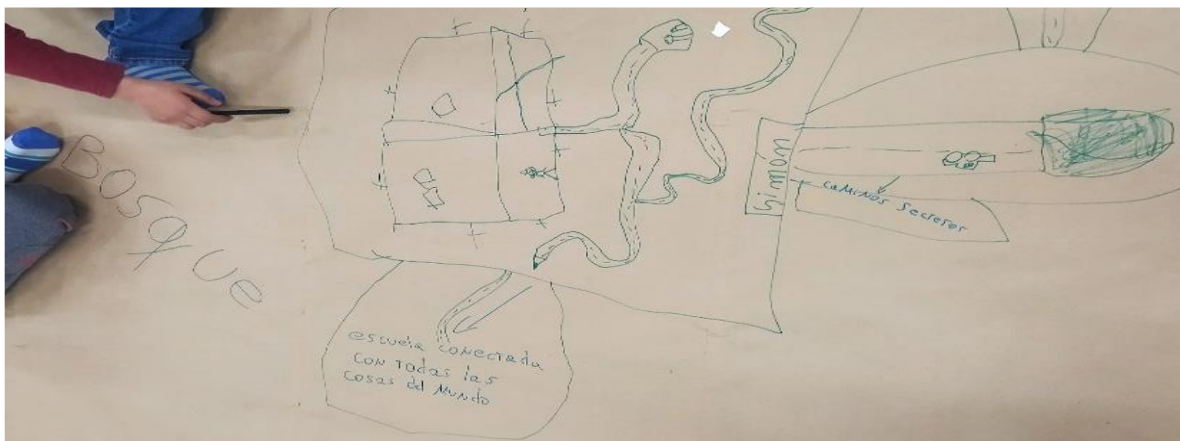
Organizados en rangos etarios, NNJ trabajaron con papelógrafos para responder —mediante lluvia de ideas y collage— a las preguntas guía: qué lugares de la ciudad les gustan y no les gustan, qué cosas que pasan en la ciudad les gustan y no les gustan. Mientras en la muralla se proyectaba un mapa de Temuco, elaboraron composiciones combinando imágenes, dibujos y textos, representando su percepción del entorno y del territorio.



- *Construir nuestra ciudad soñada*

Las y los participantes fueron invitados a imaginar y diseñar de manera colectiva su “ciudad ideal”, integrando infraestructura pública, entornos naturales, formas de convivencia y condiciones sociales que consideraban esenciales para vivir bien. Para ello, utilizaron materiales como recortes, plumones y cartón, entre otros.





3. Consejo

- *Tendedero: en un concepto o idea ¿cómo sería tu ciudad soñada?*

Al cierre de la Escucha se habilitó un tendedero donde NNJ colgaron tarjetas con respuesta a dos preguntas de cierre: ¿Qué actividad quieres hacer durante el verano en Cecrea? y ¿Cómo sería tu ciudad soñada?, enriqueciendo lo que reflexionaron en las actividades previas.

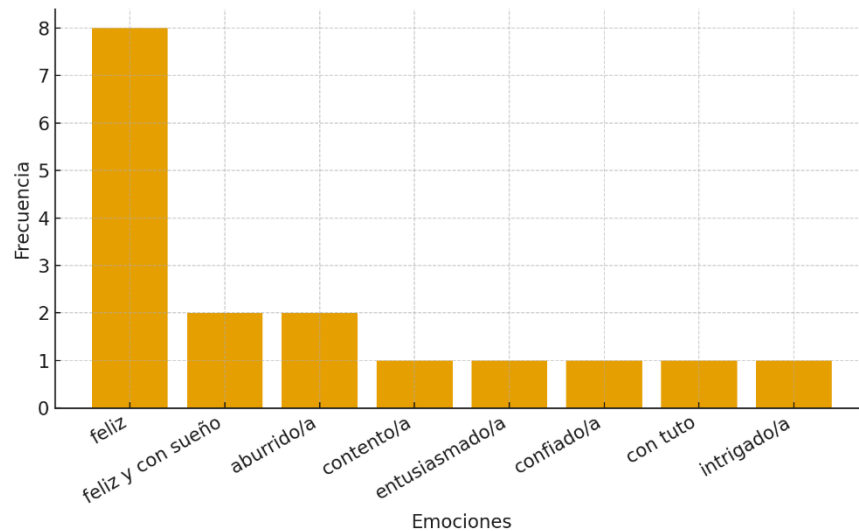


¿Qué escuchamos?

Este apartado presenta los resultados de la Escucha. A partir del vaciado de las respuestas de NNJ en las diversas dinámicas y actividades de la Escucha, se realizó una sistematización y análisis organizado en cuatro dimensiones: (1) emociones y expectativas; (2) sistematización de lo que valoran, no valoran y evocan en sus territorios; (3) sistematización de su ciudad soñada; y (4) análisis transversal de lo de lo sistematizado en los puntos 2 y 3.

1. ¿Cuáles fueron los estados de ánimo de NNJ al llegar a la Escucha?

A continuación, se presentan las emociones de NNJ al comienzo de la jornada, junto con las frecuencias registradas en cada una de ellas:



Al inicio, NNJ se mostraron mayoritariamente dispuestos a participar y conectarse, con pequeños signos de cansancio inicial. Al marcar sus emociones en el panel con paisaje típico de Temuco predominó “feliz” (8 registros), anclado al río y la vegetación, asociando naturaleza con calma y apertura: “porque estoy relajado, fluyendo” (Mike, 15), “elijo río de tranquilidad” (Sayen), “vegetación, un lugar más de relajación” (Andrés) y “la puse cerca del agua ya que el agua es libertad” (Manu). También aparecieron estados mixtos de energía como “feliz y con sueño” (2) y expresiones puntuales como “contento/a”, “entusiasmado/a”, “confiado/a”, “con tuto” e “intrigado/a” (1 cada una). “Aburrido/a” (2) se ubicó en zonas bajas del paisaje (pasto), más alejadas del volcán y del bosque.

2. ¿Qué valoran, no valoran y evocan en su territorio NNJ?

A continuación, se presentan los hallazgos sobre aquello que NNJ valoran, no valoran y evocan en su territorio, organizado en categorías, de acuerdo a cada rango etario:

- Grupo de 7 a 11 años

Categoría	Qué valoran ✓	Qué no valoran X
Infraestructura y espacios urbanos	Estadio; Portal Temuco; puente a Padre Las Casas; Tienda Panini; feria Pinto; Top 8 (tienda de cartas); Ripley, Área X Family Park, cine, Chuck n' Cheese, tiendas mall; máquinas de ejercicios	El centro; el centro cuando hay mucha gente; lugares abandonados; puente de Padre Las Casas porque es aburrido; la feria
Naturaleza y recreación	Bosque; cerro Nielol; naturaleza; parques; río; árboles; animales; frutas; ir al bosque; hacer paseos; plaza, plaza donde se juega a la pelota	Anguilas; bueyes que llevan cochayuyo donde se juega fútbol; el fútbol; hacer deportes
Servicios públicos y comunitarios	—	Escuela; clases; baños públicos; hospital
Convivencia y rasgos de las personas	Fiestas y juntas familiares; cumpleaños de amigos; la calle cuando uno puede ser como uno es; gente que anda en bicicleta; respecto a los adultos: lento, sin fumar, bailando, riendo.	Niños que hacen show o sin modales; parejas besándose; gente discutiendo; gente que dice groserías; gente pobre pidiendo plata en la calle; no nos gusta la gente mala; la calle cuando no hay gente; respecto a los adultos: apurados, fumando, corriendo, accidentes, manejando.
Educación y cultura	Cecrea; decoración de Cecrea; museo de trenes; universidad; cine; exposiciones de animé; muestras gratis; bailar cueca; graffiti	—
Derechos, política y reglas del mundo	Ser uno mismo, sin miedo; nos gusta que la gente pueda ser como es libremente, incluso si quieren, besándose en público.	Que abusen de los animales; que las personas se besen en público.
Movilidad	Andar en bicicleta; ciclovías	Exceso de velocidad
Medioambiente	—	Lugares con mal olor; basura; que tomen cervezas y dejen botellas tiradas; espacios donde las personas fuman; situaciones en que dejan sucia la casa
Seguridad y riesgos	—	Ladrones; edificios incendiándose; abandono animal (perritos en la calle)
Hogar/espacios cotidianos	Me gusta mi casa	—
Alimentos	—	Digüeños

- Grupo de 12 a 19 años

Categoría	Qué valoran ✓	Qué no valoran ✗
Infraestructura y espacios urbanos	Estadio Germán Becker; Puente de Padre Las Casas; Plaza; Portal; Iglesia; Cementerio (con hartos mausoleos)	centro de la ciudad; Feria Pinto (peligroso y hay mucha gente); el mall; mirador de la Isla Cautín; mirador con presencia de graffitis; la infraestructura; casonas abandonadas; problemas vinculados a infraestructura, seguridad, movilización y cuidado patrimonial
Naturaleza y recreación	Isla Cautín (gran área verde, tranquila); cerro Ñielol (destacado por su flora); animales locales (huiña y monito del monte)	el río; entrada ilegal del Cerro Ñielol (peligrosa)
Servicios públicos y comunitarios	Biblioteca Municipal (lugar donde uno se encuentra)	el colegio; la escuela; el liceo; Hospital (mala atención)
Convivencia y rasgos de las personas	“queremos tranquilidad y seguridad”	violencia en espacios públicos (especialmente en Plaza Teodoro Schmidt); peleas callejeras; las situaciones de peligro (acoso, peleas, fiestas clandestinas); la gente que bota su basura en la calle
Educación y cultura	Cecrea; Universidad de La Frontera (entorno con copihues y actividades); Universidad Católica; Universidad Autónoma; Teatro de Temuco; cuando hay shows en el teatro; ferias navideñas; batallas de freestyle (rap); Liceo Pablo Neruda	Temuco en general por falta de actividades o panoramas; Halloween medio fome en Temuco; Liceo Pablo Neruda (mención negativa)
Derechos, política y reglas del mundo	—	poca disposición a protestar por un bien común; escasa movilización y pocas instancias de activismo social; se articulan poco por causas sociales
Comercio	Feria Pinto; Fibra Local (cowork); Tienda Panini; carro de cochayuyos; ñañas vendiendo verduras en el centro; feria Pinto como símbolo de identidad y tradición local	“Easy”; bencinera Copec (¿qué onda los precios?)
Movilidad	Ciclovía	que hay pocas micros; que la micro no para; hasta las 9 no más
Medioambiente	—	acumulación de basura y falta de conciencia ambiental
Identidad patrimonial y	conservación de tradiciones (venta de cochayuyos y hortaliceras mapuche); chinchineros; valoración de un Temuco antiguo (arquitectura, costumbres y oficios)	cuidado patrimonial deficiente; casonas abandonadas
Hogar/espacios cotidianos	mi casita	—

	—	baja temperatura y clima frío; no me gusta el clima; hace mucho frío
Precios y costo de vida	—	altos precios de la bencina; viviendas costosas y pequeñas
Alimentos	alimentos típicos (digüeños, cerezas y maqui)	—
Territorios/ciudades cercanas	—	Lautaro (fome y con pocos panoramas)

3. ¿Cómo visualizan su ciudad soñada?

Este apartado sintetiza los resultados de la construcción colectiva de la “ciudad soñada” de NNJ. Las y los participantes imaginaron y diseñaron en conjunto su ciudad ideal, integrando infraestructura pública, entornos naturales, formas de convivencia y condiciones sociales esenciales para vivir bien. Para su sistematización, la información se organizó en categorías:

- Grupo de 7 a 11 años

Categorías y elementos de la ciudad soñada de NNJ		
Educación y cultura	Convivencia, ciudadanía y seguridad	Bienestar animal
Colegio Mizarra ² ; mejor enseñanza (contenidos más profundos); profesores menos pesados; escuela más grande; más espacio para estar en la escuela; escuela/colegio conectada con el mundo; más computadores; computadores para todos; Cecrea; Academia de baile; jardín de Mizarras; Villarra	Compromiso y responsabilidad ciudadana; gente consciente y con disposición; personas divertidas; ausencia de enojo; prohibición de peleas; cartel que prohíbe entrada a gente enojada; sin maldad y sin robos; propiedad privada; ciudad justa	Responsabilidad con los animales; atención a animales abandonados; ciudad para gatitos; casitas para gatos callejeros; ciudad pensada en los gatos
Naturaleza y recreación	Identidad y referentes culturales	Servicios públicos y comunitarios
Más bosque; más campo; más espacios de naturaleza; más espacios/lugares verdes; arbustos de cosecha de Mizarras	Estatua de Rengoku; búnker secreto de anime; katana de Rengoku; portal hacia el futuro; caminos secretos; “mágica :)”	Servicios integrados de salud (médicos, psicólogos); hospital Mizarra; PDI
Medioambiente	Movilidad	Infraestructura y espacios urbanos
Cuidado de la ciudad; las personas respetan la naturaleza	Ciclovías; trenes	restaurante

² Al imaginar su ciudad ideal, un NNJ la bautizó como ciudad Mizarra.

- Grupo de 12 a 19 años

Categorías y elementos de la ciudad soñada de NNJ		
Convivencia, ciudadanía y seguridad	Educación y cultura	Servicios públicos y comunitarios
Personas amables y tranquilas; relaciones basadas en respeto y calma; promoción de la interacción comunitaria; espacios gratuitos de diálogo; ciudad con gente dispuesta a dialogar; ciudad con gente que quiera luchar por lo que merece; falta de disposición a dialogar (a mejorar); compartir espacios genera cambios de vida; la convicción de una persona puede generar cambios; más tiempo de ocio; más tiempo libre	Construcción de un Museo Contemporáneo; construcción de un Centro Cultural; instancias culturales que respondan a los intereses de las personas; articulación entre estudiantes de establecimientos municipales, particulares y subvencionados; capacidad de filosofar y dialogar como competencia social	Mejor atención en salud; salud gratuita y de calidad; fortalecimiento de la salud mental; salud mental colapsada (diagnóstico actual a mejorar)
Movilidad	Naturaleza y recreación	Infraestructura y espacios urbanos
Puentes y espacios urbanos accesibles; paraderos adecuados	Parques urbanos y zonas de naturaleza integradas al espacio cotidiano	Infraestructura no hostil; cuidar los espacios públicos

4. Intereses e ideas de laboratorios

Categoría	Ideas laboratorios 7–11 años	Ideas laboratorios 12–19 años
Animación / Animé	Series de animación japonesa (laboratorio de animé)	Hacer actividades de anime
Narrativas y mundos fantásticos	Dinos en el mar (continuación de stop motion); Dragones 2 (continuación del laboratorio para avanzar juego)	—
Ciencia / Experimentos	Mezclas químico-científicas (solicitado previamente); Experimento burbuja en una botella	Cristales (programado diciembre); Astronomía; Matemáticas
Tecnología / Robótica	—	Robótica
Juego y dinámicas	Jugar con “BopIt” (dinámicas de ritmo/juegos)	Juegos de mesa (2) (programado diciembre)

Arte y diseño	—	Art Dolls 2.0 (idea de Mike); laboratorio de flores eternas; Laboratorio de mandalas (programado noviembre); Arte pintar; Dibujar ciudades grandes; Dibujar
Artes escénicas y música	Laboratorio de actuación	Batallas de rap; Talleres musicales (programado nov–dic); Maquillaje artístico (3)
Manualidades / Construcción	Laboratorio de juegos	Construir cosas; Maquetas/casas con palos
Series/Programas propios Cecrea	CecreaDex 3 (solicitado previamente)	—
Manualidades	Fábrica de Peluches (programado noviembre 2025)	—
Salidas / Exterior	Salir a Puerto Saavedra; Jugar y bañarnos en la playa; Bañarme en una piscina	—
Sociales / Comunidad	—	Convivencia o picnic

5. Análisis territorial integrado

Aquí se presenta un análisis territorial integrado de la Escucha en Temuco, que cruza los hallazgos de NNJ de 7-11 y 12-19 años para comprender cómo niñas, niños y jóvenes habitan, significan y proyectan su territorio. El apartado se basa en las dinámicas de emociones iniciales, la identificación de lugares valorados/no valorados/evocados, en la construcción de su ciudad soñada y en el levantamiento de ideas programáticas. La lectura organiza los resultados en ocho ejes: (1) disposición afectiva y anclajes territoriales; (2) convivencia segura y relaciones de cuidado; (3) infraestructura y condiciones de uso; (4) identidad viva (tradición y lenguajes juveniles); (5) déficit programático-cultural; (6) ética del cuidado (ambiente, animales, salud); (7) agencia juvenil y ciudadanía dialógica; y (8) condiciones económicas, climáticas y de vida cotidiana. A lo largo del análisis se relacionan aspectos normativos–materiales–relacionales y una lectura transversal por edades, para distinguir continuidades y divergencias entre los grupos.

1) Disposición afectiva y anclajes territoriales

NNJ llegaron a la Escucha mayoritariamente con **emociones favorables**, con “feliz” como predominante, con casos de energía mixta (“feliz y con sueño”) y algo de cansancio. En el mapeo espacial, estas emociones **se anclan a lugares concretos**:

- Río, Isla Cautín y cerro Nielol (aprecio por su flora), mostrando “feliz” junto a agua/vegetación. “Aburrido” fue marcado en zonas bajas del paisaje.
- Esto sugiere que las características del territorio operan como reguladores de los estados de ánimo incidiendo, por ejemplo, en la energía y apertura hacia la jornada.
- En relación con los laboratorios propuestos por NNJ, las **salidas/exterior** (Puerto Saavedra, playa, piscina) en el rango de 7–11 muestran que el buen ánimo se potencia en contacto con agua/naturaleza y juego libre. En 12–19, la preferencia se mueve a **convivencias/picnic**, manteniendo el componente social como regulador afectivo.

2) Convivencia segura y relaciones de cuidado

El uso social del territorio parece depender de aspectos como lo normativo, lo material y lo relacional. Cuando estos fallan, se activan ausencias o bajas en los usos del territorio y de lo que este ofrece:

- **Violencia en espacios públicos**, especialmente en Plaza Teodoro Schmidt, peleas callejeras, acoso y fiestas clandestinas, restringen el encuentro y el disfrute.
- **Basura y malos olores** provocados por las personas, degradan plazas y miradores; se agrega la idea de **falta de conciencia ambiental**.
- En el rango de **7 a 11 años** prefieren **adultos lentos, sin fumar, bailando, riendo**; rechazan a los **apurados, fumadores, a quienes “andan corriendo” o provocan accidentes manejando**.
- Además, solicitan **mejoras en la experiencia docente** con “profes menos pesados”.
- A los jóvenes de 12-19 les incomodan **niños “haciendo show”, gente diciendo groserías, parejas besándose, personas pidiendo dinero y calles vacías**.
- **Expresan la instauración de normas pro-sociales** (prohibición de peleas, señalética “no entra gente enojada”), y mención a la **PDI** como soportes comprensibles de orden.
- Entre jóvenes de **12 a 19 años** emergió el valor del **diálogo** entre las personas, la necesidad de **espacios gratuitos** para conversar, y la crítica a la **baja movilización** por el bien común.
- La demanda por **juegos de mesa** (12–19) y **BopIt** (7–11) sugiere necesidad de espacios contenidos con reglas claras y mediación; **convivencias/picnic** requieren normas simples y legibles (limpieza, respeto, tiempos compartidos) para sostener el encuentro.



3) Infraestructura presente, pero con condiciones de uso insuficientes

En general, señalan que si bien existe oferta para habitar el territorio construido y natural (p. ej.,

Estadio Germán Becker, plazas, ciclovía, puente Padre Las Casas, plaza, Portal Temuco), el **valor de uso** cae cuando faltan **mantenimiento** o se perciben **riesgos**:

- **Miradores** (incl. **mirador de la isla Cautín**) con **grafitis** asociados a amenaza.
 - **Entradas ilegales al cerro Ñielol** y **tramos del río** percibidos como peligrosos.
 - **Casonas abandonadas** y **cuidado patrimonial deficiente** erosionan el orgullo y el apego.
 - En **12–19** hay **rechazo del centro de la ciudad** y del mall (saturación/masificación), aunque el mismo centro comercial, junto con la plaza, aparecen en lo valorado, por lo que se da un matiz entre los usos y las experiencias.
 - En **7–11** los **circuitos indoor** (mall, cine, Family Park) funcionan como sustitutos cuando el espacio abierto no ofrece limpieza/seguridad/confort.
 - En 7–11, aparece explícitamente la demanda por **una escuela más grande y conectada** (computadores para todos).
 - En cuanto a la infraestructura relacionada con **movilidad**, los paraderos de **micros** se perciben como abandonados, lo que amplificaría los riesgos, y si bien valoran el andar en bicicleta y el uso de **ciclovías**, esto fue más bien como parte de un ideal que de una práctica concreta por parte de NNJ.
 - Las ideas de laboratorios combinan **espacios indoor** (fábrica de peluches, mandalas, robótica) y **outdoor** (salidas), lo que sugiere que la oferta podría considerar clima/movilidad: alternativas bajo techo y logística para salidas seguras.
-

4) **Identidad viva: tradición + lenguajes infantiles y juveniles**

La identidad territorial y cultural de NNJ se ve reflejada en sus menciones a **prácticas y oficios** y **lugares emblemáticos**:

- Las ñañas hortaliceras, el carro de cochayuyos y los chinchineros son vistos como **portadores de saberes y tradición**.
 - Reconocen **lugares-símbolo** como la feria Pinto, con atributos ambivalente (lugar de abastecimiento, pero peligroso y con mucha gente).
 - El **“Temuco antiguo”** (casonas, el cementerio con mausoleos, iglesia, puente Padre las Casas), **coexiste con lenguajes e intereses juveniles e infantiles**, puesto que en esos mismos lugares se desarrollan, por ejemplo, competencias de freestyle (rap), ferias navideñas, eventos de animé. Además, aparece aprecio por **animales locales** como la huiña y el monito del monte) como parte del imaginario de naturaleza y pertenencia.
 - Respecto a los **alimentos locales**, se valoran digüeños, cerezas, maqui (12–19) y en 7–11 hay rechazo a los digüeños, lo que muestra una ambivalencia, que puede deberse a la selectividad sobre preferencias alimentarias, o a que no se suelen consumir en sus hogares.
 - El **animé** es transversal (7–11 y 12–19), y los **mundos fantásticos** (dragones, dinos) se concentran en 7–11, y en 12–19 emergen **batallas de rap** y **maquillaje artístico**. Todos responden a lenguajes infantiles y juveniles que articulan la expresión y la pertenencia contemporánea.
-



5) Déficit programático artístico cultural

Entre los jóvenes de **12 a 19 años** está instalada la idea de un **“Temuco fome”** debido a la **falta de panoramas pertinentes**:

- El Teatro de Temuco se valora cuando hay shows, el problema es la periodicidad o la cantidad de eventos que se ofrecen para este rango etario; la mención a Halloween “medio fome” refuerza esa lectura.
- Se demandan **equipamientos de ciudadanía cultural continua**, como un Museo Contemporáneo y Centro Cultural (12–19), y **espacios cotidianos donde cultura y sociabilidad se entrelazan**, como una academia de baile y restaurante (7–11). El Liceo Pablo Neruda aparece con menciones positivas y negativas, lo que refleja que los establecimientos educacionales no cumplen satisfactoriamente un rol como divulgadores de cultura.
- Las **universidades** (UFRO con copihues y actividades, UC, Autónoma) son valoradas como entornos que integran cultura y naturaleza.
- La ciudad cercana, **Lautaro**, también se percibe **“fome”**, también por la escasa oferta programática artístico cultural.
- La amplitud temática sugerida por NNJ para los laboratorios (juegos, actuación, experimentos, arte y diseño, música, robótica, astronomía, matemáticas) refleja su deseo de una **programación especializada acorde a sus intereses y continua**. Varios laboratorios ya están **programados** (mandalas, cristales, juegos de mesa), algunos surgidos como ideas en la Escucha anterior.

6) Ética del cuidado: medioambiente, animales y salud

Entre NNJ 7–11 surgieron menciones explícitas a **situaciones y comportamientos**, principalmente de los adultos, que interrumpen o directamente **rompen la trama de cuidado de la ciudad**:

- Malos olores, basura, botellas de cerveza, fumar en espacios compartidos, y hasta dejar sucia la casa (la ética empieza en el hogar).
- El **bienestar animal** se vuelve criterio de ciudad (atención a **animales abandonados, casitas para gatos, “ciudad para gatitos”**).
- En **12–19** se exige **salud gratuita y de calidad** con **fortalecimiento de salud mental** (diagnostican un de **colapso actual** a mejorar); la **mala atención hospitalaria** deteriora la confianza y el uso.
- Aunque no aparece explícito el “cuidado ambiental” en las propuestas de laboratorios, la logística de salidas y la convivencia implican prácticas de cuidado (limpieza, respeto del entorno, bienestar del grupo).



7) Agencia juvenil y ciudadanía dialógica

Especialmente entre los mayores, se reconoce **poca disposición a protestar, escasa movilización y pocas instancias de activismo social** en la actualidad, pero coexiste la idea de que **“la convicción de una persona puede generar cambios”**:

- Se pide **articulación inter-escolar** (municipal/particular/subvencionado) y **espacios gratuitos de diálogo**; además, más tiempo de ocio/libre para sostener vínculos de calidad y participación, y de esta manera convertir la motivación de NNJ en **acciones colectivas** concretas, acompañados de una mediación estable.
- La preferencia por **convivencias/picnic, batallas de rap y laboratorios musicales, entre otros**, abre espacios de **toma de palabra, co-creación y acuerdos**, fortaleciendo una ciudadanía dialógica (roles, turnos, etc.).

8) Condiciones de la vida cotidiana

Situaciones de la vida cotidiana también les hacen **diversificar los usos del territorio**, especialmente cuando se trata de espacios públicos, de movilidad y comerciales:

- Perciben la **bencina como cara** (mención a Copec por altos precios) y las **viviendas como pequeñas y costosas**, ambos elementos que podrían, por una parte, limitar la movilidad y por otra, proyectar las dificultades tendrán que enfrentar al momento de querer adquirir un espacio doméstico.
- El **clima frío** (“hace mucho frío”) y la **periodicidad de las micros** “hasta las 9 no más” (y a veces no paran) imponen un **límite horario** de facto; de ahí el valor de “mi casita” como refugio.
- La combinación de **laboratorios de bajo costo** (juegos de mesa, dibujo) con **laboratorios de mayor insumo** (robótica, Art Dolls 2.0) requiere escalar recursos y facilitar accesos, por ejemplo materiales compartidos, reciclaje).

Conclusiones

Concluida la sistematización y análisis de la Escucha en Cecrea Temuco—alineados con el objetivo de reflexionar con NNJ sobre las dimensiones geográficas, materiales, sociopolíticas, culturales, históricas, simbólicas, afectivas y emocionales de sus territorios para nutrir la programación y las transformaciones locales—y en relación con los objetivos específicos, presentamos las siguientes conclusiones:

La jornada se inició partiéndose con predominio de **emociones favorables**, y con anclajes claros en el agua y la vegetación, sugiriendo que ese entorno opera como regulador afectivo: donde hay naturaleza, sube la calma y la apertura a participar; donde el paisaje se percibe monótono o degradado, aparece el “aburrido” y cae la energía.

El **uso social del territorio** se sostiene cuando convergen normas claras, condiciones materiales básicas y cuidados relacionales. Cuando fallan —violencia en espacios públicos, basura— los espacios existen, pero pierden valor de uso: se evitan y se restringe el encuentro.

Por otra parte, NNJ reconocen que **existe infraestructura, pero la brecha está en las condiciones de uso**, por ejemplo, accesos inseguros, paraderos deficientes y cuidado patrimonial insuficiente. En niños y niñas de 7 a 11 años, el circuito *indoor* sustituye al abierto cuando faltan limpieza, seguridad o confort; además, aparece una demanda explícita de escuela más grande y conectada y mejor experiencia docente. Entre jóvenes de 12 a 19 años se perfila la expectativa de una ciudad dialógica: tiempos para conversar, junto a infraestructura no hostil que la hagan habitable.

La **identidad local** combina tradición (ñañas hortaliceras, carro de cochayuyos, Feria Pinto, “Temuco antiguo”) con lenguajes juveniles (animé, batallas de rap, maquillaje artístico) y un aprecio por la fauna nativa (huiña, monito del monte). Ese cruce confirma que pertenencia y sentido se construyen entre símbolos históricos y expresiones contemporáneas.

La **ética del cuidado** atraviesa todo, y se manifiesta en el rechazo a prácticas como fumar en espacios compartidos, botellas de cerveza y basura; preocupación por bienestar animal, y exigencia de salud gratuita y de calidad. Cuando el cuidado institucional falla, cae la confianza y el uso. Por otra parte, la **movilidad, el clima y los costos de servicios y bienes básicos tensan la vida cotidiana**: micros escasas y que no siempre paran, tope horario, clima frío y combustible caro reducen desplazamientos y empujan al refugio en “mi casita”.

Finalmente, los **intereses programáticos** de NNJ expresados en sus ideas de laboratorios, **reflejan** lo que **viven y proyectan** en su territorio: en el grupo de 7 a 11 años, la naturaleza, juego y mundos fantásticos se corresponden con los espacios naturales valorados y con una ciudad soñada con **más áreas verdes y seguridad**; entre jóvenes de 12 a 19 años, las artes, conversación y STEM³ aparecen donde **faltan panoramas** y se enlazan con la ciudad **dialógica**. En ambos, la mezcla

³ STEM es un acrónimo en inglés de Science (Ciencia), Technology (Tecnología), Engineering (Ingeniería) y Mathematics (Matemáticas).

indoor/outdoor condensa el **valor por el encuentro y cuidado** y el rechazo a la **inseguridad y suciedad**.

Bibliografía

- Bardin, L. (1996). *El análisis de contenido*. Madrid: Akal.
- Jara Holliday, O. (2011). Orientaciones teórico-prácticas para la sistematización de experiencias. Centro de Estudios y Publicaciones Alforja. Disponible en: https://centroderecursos.alboan.org/ebooks/0000/0788/6_JAR_ORI.pdf
- Krippendorff, K. (1997). *Metodología de análisis de contenido: Teoría y práctica*. Barcelona: Paidós.
- Taylor, S. J., & Bogdan, R. (1986). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Buenos Aires: Paidós.