

Informe

Segunda Devolución Cecrea Temuco 2025

La devolución de los resultados de una Escucha Creativa es muy relevante pues, como todo proceso participativo, permite completar el ciclo, validando lo sistematizado en el informe de resultados con quienes participaron de la Escucha y, al mismo tiempo, profundizar en la información levantada. Es la instancia para presentar lo escuchado, corregir y complementar ideas, con niñas, niños y jóvenes (NNJ). En este segundo ciclo de Escuchas Creativas Cecrea 2025 quisimos invitar a NNJ a opinar sobre el territorio en el que viven y a imaginar un país mejor. El objetivo es que sus ideas contribuyan a la programación –en el entendido que aspiramos siempre a incidir y transformar los territorios donde se encuentra Cecrea- y, a la vez, construyamos un insumo que aporte al contexto cívico político que estamos viviendo.

La Devolución en Cecrea Temuco se llevó a cabo el día jueves 30 de octubre, entre las 15:30 y las 17:30 horas. Participaron 42 NNJ de 7 a 17 años. A continuación, se presentan los resultados, los que fueron sistematizados mediante el vaciado de la información recogida por los observadores durante los tres momentos de la jornada: Recepción, Maestranza y Consejo.

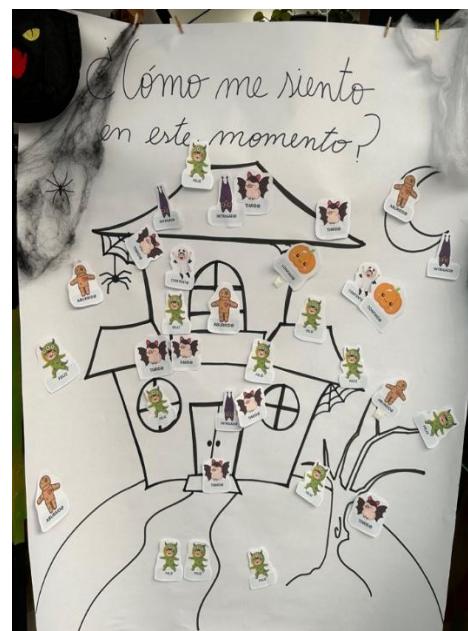
1. Recepción

- *Animómetro*

En un papelógrafo con imágenes inspiradas en Halloween, NNJ marcaron cómo se sentían en ese momento, seleccionando emociones representadas por personajes como monstruos, murciélagos, galletas, calabazas, entre otros.

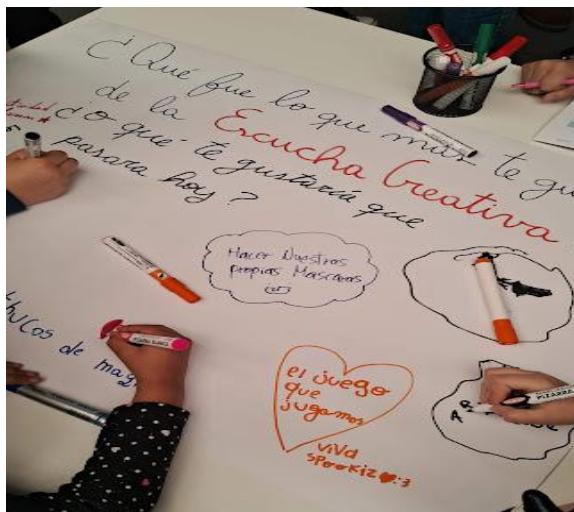
A continuación, se muestran los resultados del animómetro:

- ✓ Feliz: 12
- ✓ Tímida: 8
- ✓ Aburrida: 5
- ✓ Contenta: 2
- ✓ Intrigada: 3
- ✓ Confiada: 2



- *Resultados de diagnóstico: 2 preguntas claves*

Inicialmente se habían propuesto dos preguntas orientadoras para esta actividad: ¿Qué fue lo que te gustó de la Escucha Creativa? y ¿Cómo podemos mejorar la Escucha Creativa? Sin embargo, dado que la mayoría de NNJ asistentes a la Devolución no había participado en la Escucha previa, se optó por ajustar el enfoque, preguntando: ¿Qué te gustaría que pasara hoy?, con el propósito de levantar expectativas de NNJ sobre actividades que les gustaría realizar en Cecrea:



- ✓ Baile / Bailar y celebrar / Bailar jazz / Sacar una coreografía
- ✓ Origami
- ✓ Hacer nuestras propias máscaras
- ✓ Que contáramos chismes
- ✓ Trucos de magia
- ✓ Dibujos de terror
- ✓ Aves mitológicas
- ✓ Me gustaría sacar una coreografía
- ✓ Que alguien se raje con comida
- ✓ Taller de convivencia
- ✓ Arte
- ✓ El juego que jugamos
- ✓ Comida

- *Círculo de bienvenida*

Se llevó a cabo un círculo de bienvenida en que se presentó a las personas adultas, el cronograma de la jornada y los acuerdos de convivencia. NNJ se mostraban inquietos y distraídos, con ganas de comenzar, a la vez que algo tímidos para hablar en público, pero con buena disposición general. Sólo una niña se expresó verbalmente, señalando que uno de los acuerdos era: “Respetar las opiniones de los otros” (Antonia, 12 años).



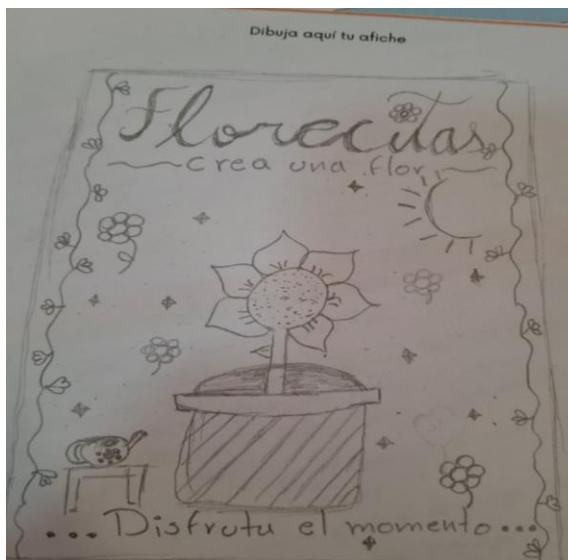
2. Maestranza

- *Diseño de laboratorios*

En esta actividad se motivó a NNJ a diseñar propuestas de laboratorios para Cecrea. Cada participante debía crear una idea original tomando como punto de partida conceptos dispuestos en la mesa, provenientes de la Escucha anterior: Temuco antiguo, tranquilidad, animé, Parque Estadio Germán Becker, juegos de mesa, plaza, Cementerio General de Temuco, animales nativos, astronomía, Parque Isla Cautín, rap y música urbana, seguridad, flores, construcción de maquetas y picnic. Para desarrollar la propuesta, completaron una ficha donde se solicitaba: nombre del laboratorio, área relacionada (artes visuales, ciencia, música, tecnología, sustentabilidad o teatro), rango etario al que estaría dirigido, descripción de la actividad y el diseño de un afiche que comunicara la iniciativa.



Nombre del laboratorio	<u>Floreacitas</u>
Qué área esta relacionada? marca con una X	
Artes visuales	Tecnología
Ciencia	Sustentabilidad <input checked="" type="checkbox"/>
Música	Teatro
Para que edad está diseñado este laboratorio ?	<u>7-19 años</u>
Descripción: ¿De que se va a tratar, que haremos?	<p><u>se trata de un día en la semana la gente que quiere ver ir a la plaza a plantar una flor y a celebrarle cada día a la semana hasta que floresca.</u></p>





Cabe señalar que la información fue vaciada en la tabla siguiente de manera literal, respetando lo que cada NNJ escribió en sus fichas. Por ello, al revisar las propuestas es importante considerar que en algunos casos las y los participantes asignaron su laboratorio a un área que no necesariamente coincide con la naturaleza de la actividad planteada.

En consecuencia, para incorporar estas ideas en la programación, se sugiere releer la propuesta en su conjunto y realizar la asociación más adecuada con las áreas de convergencia de Cecrea. Asimismo, varias fichas evidencian convergencias explícitas entre áreas, lo que refuerza el carácter interdisciplinario de los laboratorios imaginados por NNJ.

- Tabla: Propuestas de laboratorios

Área Cecrea	Grupo 7 a 11 años	Grupo 10 a 15 años	Grupo 16 a 19 años
Ciencia	<p>Varios tipos de árboles 9 a 12 años <i>Laboratorio de varios tipos de árboles como las Araucarias.</i></p>	<p>Tiburones 10 a 19 años <i>Veremos y hablaremos sobre tiburones, contando datos o viendo documentales de estos o leer.</i></p>	—

	<p>Taller de fauna mitológica 11 a 17 años <i>Aprender de monstruos.</i></p> <p>Dinosaurios 7 a 10 años <i>Dinosaurios.</i></p> <p>Decoración de animé 6 a 13 años <i>Haremos decoraciones relacionadas con el animé y colocarlas con todo el Cecrea.</i></p>		
Artes visuales	—	<p>Pinturas de terror 12 a 19 años <i>Hablar sobre el terror y lo desconocido y pintarlo, por ejemplo un personaje de terror a elección libre.</i></p> <p>Mangaka 7 a 13 años <i>Aprender a dibujar en estilo animé y cómo hacer el manga.</i></p>	<p>Relax park 7 a 19 años <i>Salir a una plaza a pintar y jugar juegos de mesa... no dejar residuos... pasar un rato bonito.</i></p> <p>Creando mi prop 14 a 19 años <i>Crear un arma o herramienta para cosplay/disfraz... descubrir y dar a conocer técnicas.</i></p>
Música	—	<p>Tranquilidad y yoga 10 a 19 años <i>Meditar y hacer yoga y aprender técnicas de respiración.</i></p> <p>Tipo de cifrado 12 a 19 años <i>Conocer los tipos de cifrado, su historia y cómo usarlo eficientemente.</i></p> <p>Criaturas misteriosas 12 a 19 años <i>Hacer máscaras y otras cosas.</i></p>	—
Teatro	<p>Actuar como dinosaurios 5 a 20 años <i>Se actuará como su dinosaurio favorito.</i></p> <p>Reacciones químicas 10 a 17 años</p>	<p>Historias infinitas 5 a 19 años <i>Crear una historia de cualquier género donde puedes explotar tu creatividad, puede haber clases donde puedes crear o actuar en tu historia.</i></p>	<p>Isla Animé 12 a 30 años <i>Talleres al aire libre para crear personajes de animé... con material y telas en 4 sesiones... modelar y explicar diseños.</i></p>

Reacciones químicas.			
Áreas Cecrea	Grupo 7 a 11 años	Grupo 10 a 15 años	Grupo 16 a 19 años
Sustentabilidad	—	—	Florecitas 7 a 19 años <i>Ir a la plaza a plantar una flor y cuidarla cada día hasta que florezca.</i>
Convergencias			
Ciencias / Sustentabilidad	—	Mezclas Químico Científicas 10 a 19 años <i>Jugaremos alquimia en papeles y lo más importante es que mezclaremos objetos químicos y enzimas para descubrir qué pasa y convertirnos en científicos de la química.</i>	—
Ciencia / Música / Artes Visuales	—	Astronómica 12 a 19 años <i>Ver constelaciones y pensar con cuál canción/ritmo lo relacionas, y luego dibujarlo</i> 2–3 sesiones	—
Ciencia / Música / Tecnología / Teatro	Ir a un Parque Nacional 8, 9 y 7 y 11 y 12 años	—	—
Artes Visuales / Ciencia / Sustentabilidad	—	—	Mi animal y mis astros 7 a 19 años <i>Investigar astros y animales. Que se puedan elegir y que luego lo conviertan en algo completamente diferente. Tomando colores, cosas en común, etc. Después podrían exponerlos y enseñarles a los demás.</i>
Artes Visuales / Ciencia	—	Aprende de dinosaurios 12 a 19 años <i>Explicar cómo eran y crear un mapa de ambiente prehistórico inventado.</i>	—
Artes Visuales / Música	—	—	Creando rap a partir de la pintura 7 a 19 años <i>Crear pinturas a partir de una canción que te guste o hacer un rap/canción de</i>

			<i>una pintura seleccionada.</i>
Teatro Tecnología	/ —	Cine Motion 7 a 19 años Vamos a ver todos los stop motion de Cecrea, como Canguro o Puellín, etc.	—

- *Personalización de antifaces*



Esta actividad se realizó con NNJ de 7 a 12 años, a quienes se les entregó una base de antifaz junto con diversos materiales (lápices, plumones, otros) para que pudieran decorarlo libremente según sus propias ideas. Al finalizar, comentaron sus inspiraciones: Matilde (10 años) señaló que se basó en "máscaras de baile, negras con dorado"; Nicolás (12 años) indicó "yo hago un machete, inspirado en Viernes 13"; Martina (12 años) mencionó que se inspiró en "Alicia en el país de las maravillas"; y Fer (13 años) explicó que su referencia fue "un personaje que se llama Mitsuri de Kimetsu no Jaiba".

- *Interpretación de coreografía*

La actividad de creación de coreografías, dirigida a NNJ de 12 a 19 años, fue liderada por Ramsés (16 años). Antes de abordar la coreografía, realizaron un calentamiento guiado; uno de los participantes, José (16 años), comentó: "Primera vez que calentamos de esta forma". La canción escogida para el trabajo interpretativo fue *Bad boy* de Billie Eilish. Ramsés introdujo la actividad señalando que la clase se centraría en la interpretación de una emoción, un sentimiento y un personaje, y que ello se expresaría a través del baile y la actuación. Las y los participantes siguieron sus indicaciones con buena disposición. Varias niñas y niños menores se acercaron espontáneamente al espacio de baile y se integraron sin dificultad, participando activamente en los movimientos propuestos. Algunos NNJ señalaron sentirse "libres" y otros describieron la experiencia como "adrenalínica".



- *Cápsula del terror*

Se instaló una cápsula oscura en el hall de Cecrea, donde NNJ grabaron historias de terror en medio de una atmósfera sombría y con ruido ambiente nocturno. La actividad concluyó con una breve exploración de ASMR¹; en que probaron distintas texturas sonoras y hablaron en voz baja frente a la grabadora, emulando esta técnica de registro. En ese marco, Noah (7 años) compartió una historia que definió como “inventada pero real”: “Entré en un bosque con muchos árboles y vi una silueta, muchas siluetas vivas y ninguno era real, me tuve que ir al mar para salvarme”. Por su parte, Amanda (11 años) relató una escena en la que, al despertar, veía una silueta en su cama, utilizando el relato para explorar su vínculo con el miedo y con la muerte de seres queridos.



3. Consejo

Al cierre de la jornada, se abrió un breve espacio para preguntar a NNJ qué les había parecido y si sentían que había faltado algo. En general, las respuestas destacaron el disfrute y la percepción de que el tiempo fue insuficiente. Amelia (8 años) señaló: “Estuve muy divertido porque yo quería hacer mascarillas”. Diego (8 años) comentó: “Creo que faltó que durara más, esto es muy divertido y no da el tiempo”. En la misma línea, Julieta (11 años) expresó: “Fue divertida, sobre todo que ahora tengo un disfraz, igual creo que faltó tiempo”. Gaspar (8 años) agregó: “Creo que fue corta, me gustó lo que hice y faltó tiempo y plumones”. Finalmente, Felipe (15 años) sintetizó: “Divertida, pero me faltó más tiempo”.



¹ ASMR es la sigla de *Autonomous Sensory Meridian Response*, una sensación de cosquilleo o relajación que algunas personas sienten al oír o ver estímulos suaves y repetitivos (por ejemplo, susurros, golpes leves, sonidos de texturas).