

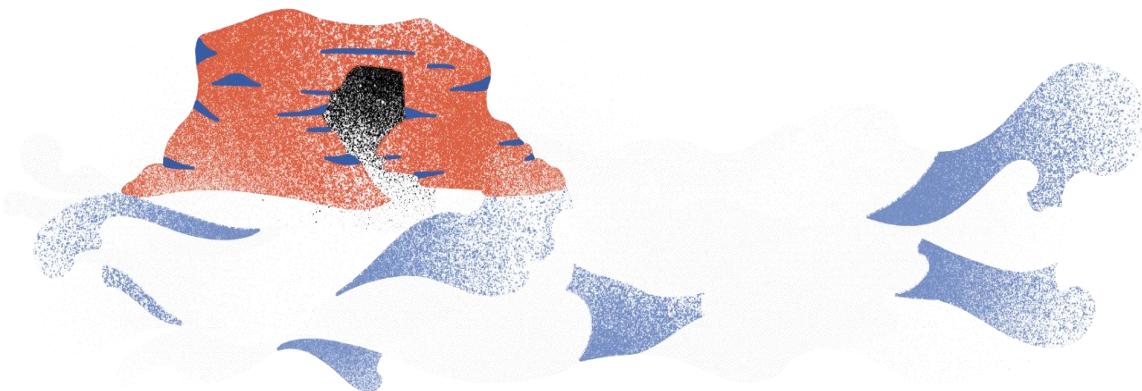
---

*Informe*

*Segunda Escucha Creativa 2025*

*Cecrea Antofagasta*

---



**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 Antofagasta:** Artemisa Lizana Rojas.

**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.cecrea.cl](http://www.cecrea.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 creativa<sup>1</sup>.

## ¿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 quisimos invitarles a contribuir a esta perspectiva generando un proceso donde NNJ puedan opinar sobre el territorio en el que viven y, al 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.

---

<sup>1</sup> Para más información sobre el modelo de implementación del programa revisar [www.cecrea.cl](http://www.cecrea.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 relaciones que niñas, niños y jóvenes **valoran** de sus territorios.
2. Reconocer los lugares, entornos naturales, elementos sociales, políticos, culturales, simbólicos y relaciones 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?

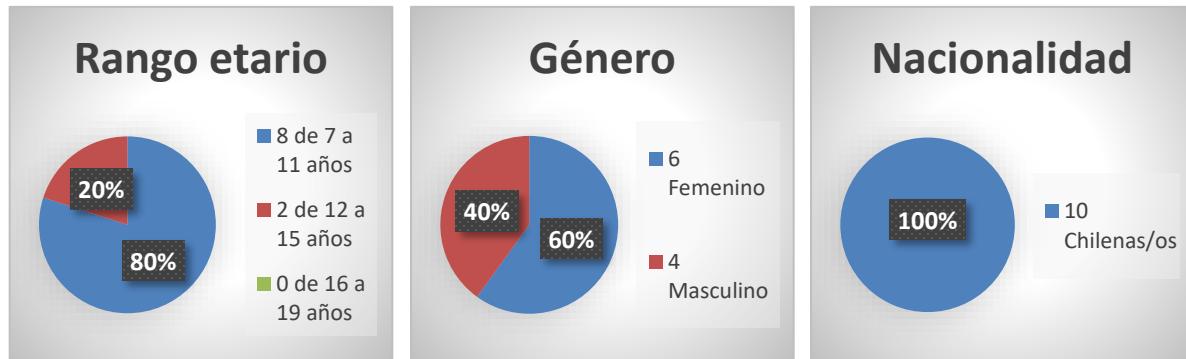
**Cecrea Antofagasta**

Fecha: sábado 27 de septiembre de 2025

Hora: 16:00 a 19:00 horas.

## ¿Quiénes participaron?

**Participantes:** 10 niños, niñas y jóvenes<sup>2</sup>.



### Facilitadores

Ángel Rojo Ramírez - Áreas Integradas  
Aquiles Molina Novoa - Gestión territorial  
Ignacio Cortés Mery – Artes  
Kalahan Bradford Álvarez - Sustentabilidad  
Mariana Molina Molina - Tecnologías  
Francisca Cortés Segovia - Transversal  
Constancia Rissi Somme - Facilitadora espacios OIRS

### Observadores

Guido Chacón  
Emanuelle Rivera  
Yaritza Vergara

<sup>2</sup> De 13 NNJ inscritos, tres (3) se ausentaron de la jornada. En la primera actividad de la Maestranza, dos (2) integrantes del Consejo Cecrea no participaron. Una participante nueva, de 7 años, con diagnóstico TEA en segundo grado, asistió acompañada por su madre.

## ¿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

- *¿Cómo quieres ser saludado/a y llamado/a y Animómetro*

A la entrada de Cecrea se dispuso un panel con opciones de saludo (chocar los cinco, puño, abrazo y saludo a distancia). Al llegar, cada NNJ elegía cómo quería ser saludado/a y llamado/a; escribiendo ese nombre en un papel visible en su vestimenta. Posteriormente, pasaban al Animómetro, en que NNJ expresaron cómo se sentían al llegar a la Escucha, depositando un poroto en uno de los vasos plásticos fijados en una ventana de Cecrea, que representaban con un meme diversas emociones.



- *Recorrido sensorial: ¡Activemos los sentidos!*

La actividad consistió en un recorrido por cuatro estaciones para explorar el territorio de Antofagasta desde los sentidos y la imaginación: *Tacto*: se dispusieron cinco cajas cerradas con elementos del territorio que NNJ debían tratar de reconocer sin mirar y comentar recuerdos asociados. *Visión*: a partir de fotos de lugares icónicos de la ciudad identificaron espacios y vivencias o percepciones asociadas a ellos. *Olfato*: olieron frascos con aromas de diversa procedencia para evocar memorias. *Oído*: con audífonos escucharon sonidos urbanos, los reconocieron y evocaron recuerdos y sensaciones. *Gusto*: degustaron sabores para identificarlos y describir sensaciones, entre estos, aceitunas moradas, copas con harina tostada, agua caliente y azúcar, takis de 2 sabores, papas fritas lisas y onduladas.



- *Desbloqueo: Hagamos un poquito de teatro*

Se formó un círculo de bienvenida para saludar a NNJ, recordar el sentido de la jornada e invitarles a participar. Luego se realizó una dinámica en que NNJ caminaron por el espacio siguiendo las consignas de los facilitadores: caminar como adultos/as, como astronautas, en un lugar que les guste, en un lugar que no les guste, como un animal de la región e imaginar un lugar favorito y representarlo con el cuerpo.

## 2. Maestranza

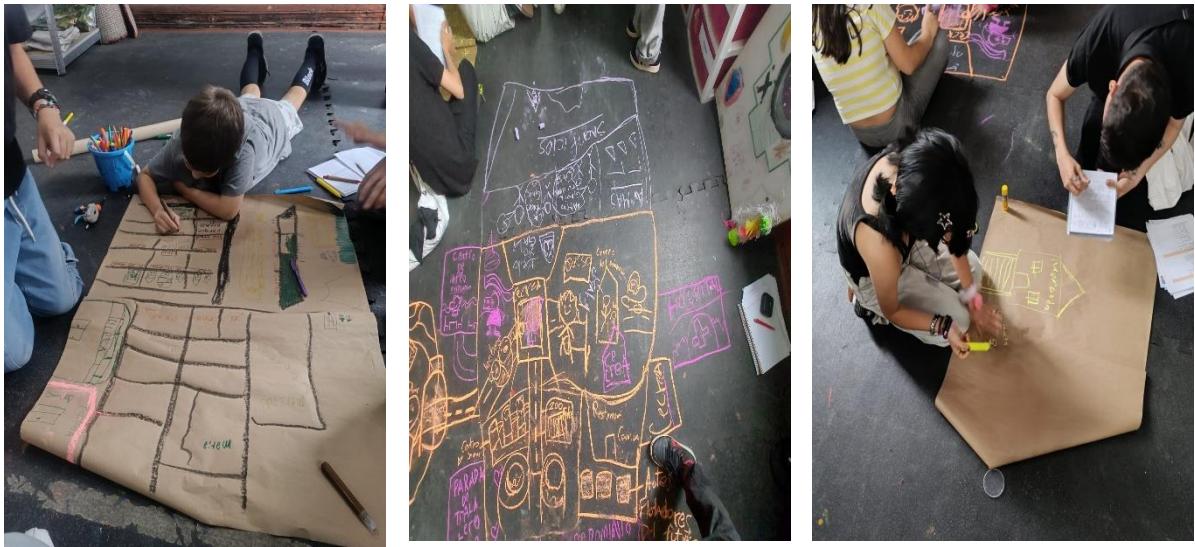
- *Teatro de sombras*

Organizados en grupos de 3 a 4 participantes, NNJ conversaron respecto a aquello que les gustaba y lo que no de Antofagasta. Luego representaron sus ideas y opiniones mediante un teatro de sombras, utilizando sus propios cuerpos y/o títeres como soportes para la proyección.



- *Construir nuestra ciudad soñada*

Durante la actividad NNJ se organizaron en tres grupos y, a partir de una lluvia de ideas, acordaron cómo crear su ciudad ideal: quiénes la habitan, cómo son los espacios públicos y naturales, qué lugares incluir y qué reglas la ordenaría. Con esas decisiones, pasaron a dibujar el plan en papelógrafos y en el piso con tiza. Al final, cada grupo presentó su propuesta. Las ciudades creadas se llamaron Capibara, Antofalandia y Cecrea Infancia.



### 3. Consejo

Al cierre de la Escucha, se invitó a NNJ a reflexionar y conversar sobre cómo lo pasaron en la Escucha y cómo se sentían al regresar a sus casas. Posteriormente, compartieron una convivencia.

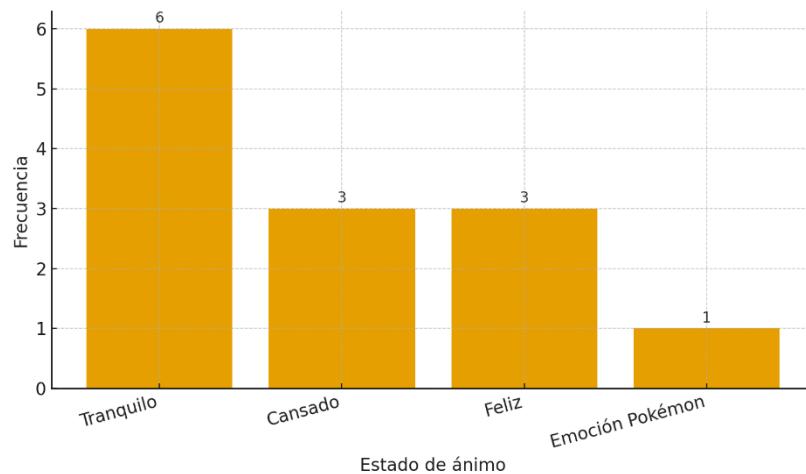


## ¿Qué escuchamos?

Este apartado presenta los resultados de la Escucha en Antofagasta. A partir del vaciado de las respuestas de NNJ en las diversas dinámicas y actividades, se realizó una sistematización organizada en cuatro dimensiones: (1) sistematización de emociones y expectativas; (2) sistematización de elementos que reconocen de su territorio y qué les hacen sentir o recordar; (3) sistematización de lo que valoran, no valoran y evocan en sus territorios; (4) sistematización de su ciudad soñada; y (5) análisis transversal de lo de lo sistematizado en los puntos 1, 2, 3 y 4.

### 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 llegar, la mayoría de los NNJ se manifestó tranquila (6), configurando un inicio sereno y receptivo—como lo expresa Flo (10 años): “Tranquila, no sé por qué”. A esa base se sumó la alegría (3), asociada a la novedad y las ganas de participar, tal como dice Emma (7 años): “Feliz, porque es mi primera vez viviendo a este lugar” (7 años). Junto con ello apareció el cansancio (3), con causas prácticas que conviene considerar al comienzo—“Cansado porque vengo con sueño” (Pedro, 10 años). Finalmente, una mención de Emoción Pokemon (1) muestra un interés específico que podría servir como gancho lúdico.

### 2. ¿Qué elementos reconocen de su territorio y qué les hacen sentir o recordar?

A partir del recorrido sensorial, NNJ identificaron y/o evocaron lugares, sensaciones y diversos elementos, lo que se detalla a continuación:

Elemento	Qué sienten / Qué recuerdan	Qué les desagrada	Asociaciones territoriales
Conchas / conchitas	Coleccionarlas; “tener una especia en casa”; Antigua casa; objeto con forma de cuerno; regalos; hallazgos recientes (algunas “vivas”)	Miedo por experiencia con ola; no tocar si no son como la propia	Playas (mención general)
Quinoa	Sabor; muy rica cuando la preparan bien; asociación a “pelotitas dulces”; Cuscús; parece arena pero no es; arena de gato (más fina); cocina de la abuela		La Tirana (compra/preparación en tiendas de comida) Clases de interculturalidad (actividad escolar donde debían prepararla)
Cochayuyo	Comida favorita con limón; consumo habitual en casa; Rama; jengibre; madera; cables; ingrediente de cocina	Impacto por aspecto; miedo; rechazo al tacto; visto botado/abandonado en estantes	Playa Paraíso; supermercados
Arena	Sensación táctil blanda; Playas; paseos; balneario	Indiferencia en algunos/as	Iquique; Playa Paraíso; balneario
Rocas / piedras	Adoptarlas/jugar con ellas; juego en tierra; Laboratorio con piedras; bosque (desde dibujos animados); peso/solidez; playa	—	Taltal
Colonia Ammen's	—	Olor a alcohol; desagrado	—
Albahaca	Uso doméstico	Olor poco agradable (algunos/as)	—
Hierba rica-rica	Olor agradable (minoría)	Olor desagradable (mayoría)	—
Bloqueador	Cuidado de la piel en casa	Indiferencia por el olor	—
Animales	tortuga porque las toca y se esconden; gatita porque se portan bien; loro porque en su colegio hay uno		
Adultos		Apresurados; estresados, aburridos	

### 3. Respecto a lo que NNJ valoran, no valoran y evocan respecto a su territorio

Este apartado recoge lo que niñas, niños y jóvenes valoran, no valoran y lo que les evoca su territorio. Para ello, se sistematizan las menciones a lugares y elementos propios de Antofagasta surgidas en las diversas dinámicas la Escucha.

Lugar	Qué valoran <input checked="" type="checkbox"/>	Qué no valoran <input type="checkbox"/>	Qué les evoca <input checked="" type="checkbox"/>
Mar / Playa	seguras si hay salvavidas; me gusta; poder	muy sucias; mucha gente; no tan limpias; basura (McDonald's)	ola gigante y cortarse dedo; arena y conchas; cascada;

	bañarnos; juego y me baño; clavados	en balneario); olas; gente peligrosa; no sé flotar (mamá no me lleva)	seguro pero con olas; mejorar con cartel “No botar basura” e ir a limpiar
Plaza Colón	un poco más limpia; punto de encuentro; me gusta porque siempre paso con mi mamá; por ahí vive mi abuelita	no me gusta mucho; no es lugar para ir con amigos; solo no me gusta; sucia; demasiada gente; parlantes; gente con problemas mentales; basura; indiferencia (“más o menos”)	playa; agua salada; sonidos de madrugada (vivo al frente); campana de la plaza; limpiar y no botar basura; más eventos, más divertidos, no solo para adultos; participación en la marcha LGTB con Cecrea
Vega Central	me gusta; verdura; lugar seguro	olor; basura (pero no tanta)	“plaza” donde venden cosas; cambiar olor limpiando más; me lleva cualquier familiar
Micro (bus)	limpias; me gustan si no hay gente cantando o vendiendo; son buenas	cuando se suben a cantar o vender; quisiera que fueran silenciosas	ir con mis abuelos
Tren	—	suena muy fuerte; ruido muy fuerte	casi nunca lo veo; vivo cerca; tren más silencioso (deseo)
Mercado	Comida; cereales favoritos; trompos	Caro; altos precios	
Colegio		“El colegio es una cárcel”, “Es una cárcel llena de público	
Basural		Mucha basura; mal olor; sucio; peligroso	
Ramadas	Juegos mecánicos		
Hogar adoptivo			Casa de acogida de una niña
Cecrea	Divertido, aprender jugando		prefiero ir a Cecrea. El Cecrea es más divertido porque mientras aprendemos, jugamos
Cama	Dormir		

#### 4. ¿Cómo visualizan su ciudad soñada?

Este apartado sintetiza, en categorías, los resultados de la construcción colectiva de las ciudades soñadas por NNJ —bautizadas Capibara, Antofalandia y Cecrea Infancia—, ideadas a partir de cuatro premisas: quiénes las habitan, cómo se configuran los espacios públicos y naturales, qué lugares son indispensables y qué reglas las ordenan.

Categorías y elementos de la ciudad soñada de NNJ		
Infraestructura y espacios urbanos	Naturaleza y recreación	Servicios públicos y comunitarios
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carreteras (2)</li> <li>• Plaza central con juegos</li> <li>• Casas</li> <li>• Casas de colores y forma rectangular con techos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Playa / playas limpias (2)</li> <li>• Áreas verdes (2)</li> <li>• Mucha agua / agua limpia (2)</li> <li>• Zonas de juego (3)</li> <li>• Animales / pajaritos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Policía/seguridad</li> <li>• Cuartel de PDI</li> <li>• Hospital</li> <li>• Hospitales atienden rápido; doctores amables</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>cuadrados</li> <li>• Centro/downtown</li> <li>• Basureros</li> <li>• Parada de tren</li> <li>• Aeropuerto</li> <li>• Subway/Metro</li> <li>• Restauración de partes quemadas del mercado</li> <li>• Circo abierto todos los días</li> <li>• Centro de armas (sacrificios)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flores (tulipanes, rosas)</li> <li>• Zoológico</li> <li>• Acuario</li> <li>• Mariposas y mayor diversidad de fauna/flora</li> <li>• Zoológico con jaulas abiertas (animales pueden salir)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cárcel</li> <li>• Centro de adopción</li> <li>• Centro de camas comunitarias / albergue</li> <li>• Alcaldía / gobierno local (tres alcaldesas)</li> </ul>
<b>Convivencia y rasgos de las personas</b>	<b>Educación y cultura</b>	<b>Derechos, política y reglas del mundo</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Convivencia amable, sin “personas malas”, énfasis en limpieza</li> <li>• Personas más amigables y respetuosas</li> <li>• Que se respeten entre ellos y se lleven bien, en caso de no hacerlo se les pediría que no fueran más</li> <li>• Ropa holgada</li> <li>• Si hay mal trato, se pide mejorar explícitamente</li> <li>• “Día de conocerse” (jornada comunitaria)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cecrea (3)</li> <li>• Escuela/colegio (2) se enseña mediante juego / solo recreo</li> <li>• Biblioteca con libros divertidos.</li> <li>• Museo / museo de arte (2)</li> <li>• Cine (2)</li> <li>• Parque de diversiones</li> <li>• Educación: enseñar jugando vóley; menos escritura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciudad “de 30 para abajo”</li> <li>• Elección de alcaldesas “por simpatía”</li> <li>• Derecho a opinar sin ser juzgados</li> <li>• Sin presidentes; “país libre”</li> <li>• Adultos prohibidos; al cumplir 30 años, ejecución/sacrificio</li> </ul>
<b>Economía y comercio</b>	<b>Movilidad</b>	<b>Medioambiente</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mercado (central / limpio) (2)</li> <li>• Tienda</li> <li>• Hotel</li> <li>• Restaurante (centro de “Peppa”)</li> <li>• Estatua / monumento (Peppa)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autos / vehículos (incluye voladores/floatantes) (3)</li> <li>• Bicicletas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sin fábricas por contaminación</li> </ul>

## 5. Análisis territorial integrado

Aquí se presenta un análisis territorial integrado de la Escucha en Antofagasta, que cruza los hallazgos sistematizados en los puntos 1, 2, 3 y 4 de este apartado de resultados, para comprender cómo habitan, significan y proyectan su territorio: la identificación de lugares y elementos propios de la ciudad, qué les gusta y no les gusta de su territorio, la construcción de su ciudad soñada. La lectura/análisis 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) programación artístico-cultural; (6) ética del cuidado (ambiente, animales, salud); (7) agencia juvenil y ciudadanía dialógica; y (8) condiciones económicas, climáticas y de vida cotidiana. Es importante señalar que algunas

referencias se inscriben en más de un eje, pues responden a percepciones de NNJ que pueden abordarse desde distintas perspectivas y abarcan más de un ámbito.

## 1) Disposición afectiva y anclajes territoriales

El inicio de la jornada muestra a NNJ llegando mayoritariamente **tranquilos**, configurando un clima emocional sereno y disponible para la experiencia. A este estado base se suma la **alegría** asociada a la novedad y a la expectativa de participar. El **cansancio** remite a condiciones muy cotidianas, recordando que el habitar el territorio incluye desplazamientos, horarios y desgaste físico. Finalmente, la aparición de una emoción nombrada como “**Emoción Pokémon**” funciona como marcador de una afectividad mediada por referentes culturales infantiles y lúdicos, que podría ser aprovechada como gancho de participación.

En cuanto a los anclajes territoriales, estos estados de ánimo se vinculan con **lugares y objetos concretos**. El **mar y las playas** aparecen como espacios significativos: NNJ valoran poder bañarse, jugar, hacer clavados y sentir seguridad cuando hay salvavidas. La **Plaza Colón** opera como punto de encuentro afectivo (“me gusta porque siempre paso con mi mamá”, “por ahí vive mi abuelita”) La **Vega Central** y el **Mercado** se constituyen como lugares cotidianos donde se compra verdura, comida y “cereales favoritos”, se adquieren trompos, y a los que se asiste “con cualquier familiar”. La **micro (bus)** se vincula a salidas con los abuelos. El **hogar adoptivo** se reconoce como “casa de acogida de una niña”, incorporando a la experiencia territorial un espacio afectivo institucional.

Las **conchas** invitan a colecciónarlas y tener una “especial” en casa. La **quinoa** se asocia a la cocina de la abuela. Las hierbas (albahaca, rica-rica) como uso doméstico en casa, el **bloqueador** como cuidado de la piel “en casa” y los **animales** (tortuga que se esconde cuando la tocan, gatita que “se porta bien”, loro del colegio) configuran un entramado de recuerdos domésticos, escolares y territoriales.

---

## 2) Convivencia segura y relaciones de cuidado

La convivencia en Antofagasta aparece marcada por una constante negociación entre **cuidado, incomodidades y miedos**. NNJ describen a los **adultos** como apresurados, estresados y aburridos, lo que evidencia una percepción crítica de cómo las personas adultas habitan el territorio y se relacionan con ellos. La **plaza Colón**, si bien la consideran más limpia que antes y la reconocen como un punto habitual de paso, señalan que “no me gusta mucho”, que “no es lugar para ir con amigos”, que hay demasiada gente, parlantes, basura y “gente con problemas mentales”, lo que genera incomodidad y sensación de desorden. En el **mar/playa**, además de la suciedad y la basura (incluyendo desechos de McDonald’s en el balneario), aparecen miedos vinculados a las olas, a gente peligrosa y a no saber flotar, lo que lleva a que algunas madres no lleven a sus hijos e hijas a estos lugares.

El **basural** se percibe como un espacio con mucha basura, mal olor, suciedad y peligro, y el **colegio** es descrito directamente como “una cárcel” y “una cárcel llena de público”, metáfora que condensa una experiencia de control, encierro y exposición. Al mismo tiempo, existen experiencias de convivencia positiva asociadas a espacios como **Cecrea**, percibido como lugar donde se

“aprende jugando”, y a actividades como las **ramadas**, que se recuerdan por sus juegos mecánicos. En las ciudades soñadas, NNJ elaboran un modelo de convivencia basado en la **amabilidad y el respeto**, pero también en la **regulación explícita de las conductas**. Plantean una convivencia sin “personas malas”, con énfasis en la limpieza y en que las personas sean “más amigables y respetuosas”. Proponen que, si no se respetan, se les pida mejorar explícitamente y que, en caso de no hacerlo, “se les pediría que no fueran más”. Mencionan la importancia de un “Día de conocerse” como jornada comunitaria destinada a fortalecer los vínculos, e incluso aluden a la comodidad y expresión a través de la “ropa holgada”. A nivel institucional, incorporan **policía/seguridad, cuartel de PDI, cárcel, centro de adopción (en este caso una niña provenía de una experiencia similar) y centro de camas comunitarias/albergue**, además de una alcaldía con tres alcaldesas, lo que evidencia que para ellos la convivencia implica normas, acompañamiento y dispositivos de cuidado tanto social como estatal.

---

### 3) Infraestructura presente, pero con condiciones de uso insuficientes

El territorio cotidiano de NNJ está atravesado por una infraestructura reconocible, pero con **condiciones de uso limitantes**. El **mar y las playas** constituyen un recurso urbano central, valorado porque permiten bañarse, jugar, hacer clavados y sentirse seguros cuando hay salvavidas. Sin embargo, denuncian que las playas están “muy sucias”, que hay “muchá gente”, que “no están tan limpias” y que hay basura visible, incluyendo residuos de McDonald’s en el balneario. También remiten a experiencias de riesgo (“ola gigante y cortarse el dedo”) y a la necesidad de colocar un cartel “No botar basura” y organizar jornadas de limpieza.

La **plaza Colón** aparece como infraestructura simbólica de la ciudad: un poco más limpia, punto de encuentro, lugar de paso con la madre y de referencia familiar (cerca vive la abuelita). No obstante, es percibida como sucia, saturada de gente, con parlantes, basura y situaciones que la vuelven poco atractiva para estar con amigos. La **Vega Central** se valora por la oferta de verdura y por ser “lugar seguro”, pero presenta problemas de olor y algo de basura. El **Mercado** se aprecia por la comida, los cereales favoritos y los trompos, aunque se califica como “caro”, con “altos precios”, lo que marca un límite económico.

La **micro** es un dispositivo de movilidad cotidiano; les gusta que estén limpias, las valoran cuando no se sube gente a cantar o vender, y las consideran “buenas” si son silenciosas; asocian el viaje en micro con ir con los abuelos. El **tren**, por su parte, se vive principalmente desde el ruido: “suena muy fuerte”, “ruido muy fuerte”, especialmente para quienes viven cerca; casi nunca lo ven, pero lo escuchan, y expresan el deseo de que sea más silencioso. El **basural** se reconoce como parte de la infraestructura urbana degradada, donde se concentra basura, mal olor, suciedad y peligro.

En sus ciudades soñadas, NNJ despliegan un proyecto infraestructural robusto. Imaginan **carreteras, una plaza central con juegos, casas** (incluyendo casas de colores de forma rectangular con techos cuadrados), un **centro/downtown, basureros, una parada de tren, un aeropuerto y un subway/metro**. Proponen la **restauración de las partes quemadas del mercado**, incorporando la memoria de un daño previo, y un **circo abierto todos los días**, que introduce una lógica de entretenimiento permanente. Los elementos de **movilidad** incluyen autos y vehículos (también voladores o flotantes) y bicicletas. Aparece incluso un “centro de armas (sacrificios)”, que remite a imaginarios lúdicos y extremos, quizás vinculados a cómo quieren reorganizar el poder y las reglas (en relación con los adultos), más que a un deseo literal de violencia.

---

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

La identidad que NNJ construyen en Antofagasta integra **prácticas territoriales y domésticas** con lenguajes infantiles y juveniles **globalizados y mediáticos**. Desde lo cotidiano, se reconocen elementos tradicionales y locales; la **quinoa** vinculada a La Tirana y a clases de interculturalidad, la **cocina de la abuela, el cochayuyo** como comida favorita con limón y parte del consumo habitual en casa, la **albahaca** con “uso doméstico” aunque con olor poco agradable para algunos, y la **hierba rica-rica**, cuyo olor se valora por una minoría y se rechaza por la mayoría. Estos elementos dan cuenta de un saber culinario y territorial que circula entre hogares, escuela y fiestas regionales.

El recorrido sensorial incorpora también la **Colonia Ammen's**, que genera desagrado por su “olor a alcohol”, y el **bloqueador**, asociado al cuidado de la piel en casa, marcando una identidad situada en un clima extremo donde la protección frente al sol es parte del repertorio cotidiano. La forma en que se relacionan con las **conchas, la arena, las rocas y las piedras** —coleccionarlas, adoptarlas, jugar con ellas, imaginar laboratorios y bosques de dibujos animados— muestra una identidad infantil anclada en la costa y el desierto.

En el plano de los lenguajes juveniles, el hecho de nombrar un estado emocional como “**Emoción Pokémon**” evidencia la presencia de referentes anime/gamer como categorías identitarias. En las ciudades soñadas, imaginan un **restaurante (centro de Peppa)** y una **estatua o monumento de Peppa**, incorporando la figura de Peppa Pig como ícono urbano. La inclusión de un “centro de armas (sacrificios)”, de una ciudad “de 30 para abajo” donde los adultos están prohibidos y son ejecutados/sacrificados al cumplir 30 años, sin presidentes y con un “país libre”, da cuenta de un humor negro y de una crítica simbólica a la hegemonía adulta y al orden político actual. Todo ello se articula con experiencias como la participación en la marcha LGTB desde Cecrea, que sitúa a NNJ como parte de debates identitarios contemporáneos.

Los nombres de las ciudades soñadas —**Capibara, Antofalandia y Cecrea Infancia**— condensan esta identidad viva, articulando territorio, tendencias y rasgos propios de sus rangos etarios.

---

#### 5) Programación artístico cultural

En la experiencia de NNJ, la programación artístico-cultural aparece **concentrada en ciertos dispositivos** y desbalanceada en términos de pertinencia para la infancia. **Cecrea** destaca como espacio fundamental, lo describen como “divertido, aprender jugando” y señalan que “prefiero ir a Cecrea, el Cecrea es más divertido porque mientras aprendemos, jugamos”. Desde allí participaron en la **marcha LGTB**, lo que posiciona a este centro como actor cultural y cívico, no sólo como lugar de laboratorios.

Las **ramadas** se recuerdan principalmente por los **juegos mecánicos**, vinculando las fiestas a experiencias de entretenimiento. La **plaza Colón** se asocia a eventos, pero NNJ demandan “más eventos, más divertidos, no solo para adultos”, evidenciando que leen la programación existente como adultocéntrica y poco atractiva para ellos.

En las ciudades soñadas, la programación se amplía y diversifica; incluyen **Cecrea y la escuela/colegio** con enseñanza mediante el juego o incluso “solo recreo”, una **biblioteca con libros divertidos, museos de arte, cines y un parque de diversiones**. Proponen una educación en que se enseñe “jugando vóley” y con “menos escritura”, enfatizando modalidades lúdicas, corporales y creativas. Además, el **circo abierto todos los días** refuerza la idea de una ciudad donde el arte, el juego y la cultura formen parte de la vida urbana de manera permanente. Cecrea, en este escenario, se perfila como modelo de programación donde se articulan juego, aprendizaje, ciudadanía y derechos.

---

## 6) Ética del cuidado: medioambiente, animales y salud

Este eje es particularmente denso en la Escucha de Antofagasta. En relación con el **medioambiente**, NNJ identifican problemas y elaboran soluciones. Denuncian las **playas sucias**, con basura visible (incluyendo la de McDonald's en el balneario), la suciedad y basura en la **plaza Colón**, el mal olor y la suciedad —aunque “no tanta”— en la **Vega Central**, y la concentración de basura, mal olor y peligro en el **basural**. Proponen explícitamente “limpiar y no botar basura”, tanto en la playa como en la plaza, colocar carteles de “No botar basura” y “cambiar olor limpiando más” en la Vega. En sus ciudades soñadas imaginan **playas limpias, áreas verdes, “mucho agua / agua limpia”**, y piden una ciudad “sin fábricas por contaminación”, evidenciando conciencia de los efectos ambientales de la actividad industrial.

El recorrido sensorial con hierbas y productos de uso cotidiano refuerza esta ética; la **hierba rica** genera división entre un olor agradable para una minoría y desagradable para la mayoría; la **albahaca** se asocia a uso doméstico, pero con olor poco agradable para algunos; la **Colonia Ammen's** provoca rechazo por su olor a alcohol. El **bloqueador** se vincula al cuidado de la piel en casa, señalando una práctica extendida de protección frente al sol del norte.

En relación con los **animales**, la tortuga, la gatita y el loro del colegio son nombrados con cariño, asociándolos a juegos, compañía y confianza (“se portan bien”, “en mi colegio hay uno”). En la ciudad soñada incluyen **animales y pajaritos, flores** (tulipanes, rosas), **zoológico, acuario, mariposas** y “mayor diversidad de fauna/flora”, así como un “zoológico con jaulas abiertas (los animales pueden salir)”. Este último elemento muestra una reflexión incipiente en torno al bienestar animal y a las condiciones de encierro.

En cuanto a la **salud**, la presencia de **hospitales** en la ciudad ideal se acompaña de la demanda explícita de que “atiendan rápido” y tengan “doctores amables”, lo que da cuenta de experiencias previas donde la atención se percibe lenta o poco empática. El **centro de camas comunitarias/albergue** y el reconocimiento del **hogar adoptivo** como casa de acogida de una niña muestran una preocupación por el cuidado de quienes no cuentan con un hogar estable. La **cama**, asociada a dormir, se inscribe en esta ética como lugar de descanso y recuperación.

---

## 7) Agencia juvenil y ciudadanía dialógica

A lo largo de la Escucha, NNJ no se limitan a describir la ciudad, sino que despliegan una **mirada crítica y propositiva** sobre su territorio, ejerciendo agencia juvenil. Identifican problemas concretos como las playas sucias y con basura, la plaza Colón con demasiada gente, parlantes,

basura y situaciones incómodas; la Vega con malos olores; basural sucio y peligroso; ruido excesivo del tren; interrupciones molestas en la micro por vendedores y cantantes; percepción del colegio como “cárcel”. A partir de allí elaboran propuestas específicas, por ejemplo, limpiar playas y plaza, instalar carteles que prohíban botar basura, limpiar más la Vega para cambiar su olor, hacer el tren más silencioso, reducir el ruido y las intervenciones en la micro, y organizar más eventos en Plaza Colón que sean realmente divertidos y no sólo para adultos.

La participación en la **marcha LGTB** con Cecrea es también un gesto claro de ciudadanía, que los sitúa en debates de derechos y diversidad. En las ciudades soñadas, su agencia se radicaliza en el plano imaginario, planteando una ciudad “de 30 para abajo”, donde **adultos están prohibidos** y al cumplir 30 años se produce “ejecución/sacrificio”; sin presidentes, con un “país libre” y una alcaldía con **tres alcaldesas elegidas “por simpatía”**. Reivindican explícitamente el **derecho a opinar sin ser juzgados**, cuestionando la distribución actual del poder y el rol de la adultez en la toma de decisiones.

---

## 8) Condiciones de la vida cotidiana

Finalmente, los relatos de NNJ permiten leer las **condiciones materiales y climáticas** que atraviesan su vida diaria en Antofagasta. En términos económicos, el **Mercado** se percibe como espacio atractivo por la comida, los cereales favoritos y los trompos, pero se califica como “caro” y con “altos precios”, lo que introduce una barrera de acceso. La **Vega Central** funciona como lugar de compra de verdura y se percibe como seguro, pero con olor fuerte y algo de basura. La presencia de basura en distintos espacios (playas, plaza, basural) y de marcas como McDonald’s en el balneario muestra también un consumo urbano donde los residuos forman parte visible del paisaje cotidiano.

Las condiciones de **acceso y movilidad** inciden directamente en su vida. El uso de la micro es necesario para desplazarse, pero las dinámicas internas (personas que cantan o venden) son vividas como invasivas; el ruido del tren afecta a quienes viven cerca. En el caso del mar, el no saber flotar o que la madre no los lleve limita su posibilidad de disfrutar la playa, a pesar de que es un recurso cercano. La idea de carreteras, metro, parada de tren, autos (incluidos voladores/floatantes) y bicicletas en la ciudad soñada refleja el deseo de una movilidad más variada, fluida y cómoda.

El **clima nortino**, con sol intenso y poca vegetación, se hace presente a través de la necesidad de usar **bloqueador** y del anhelo de “muchas agua / agua limpia” y **áreas verdes** en la ciudad ideal. La inclusión de fuentes de agua y de zonas verdes indica que NNJ relacionan el bienestar térmico y ambiental con la posibilidad de contar con sombra, vegetación y agua en el espacio público.

En la vida cotidiana aparecen placeres simples —dormir en la cama, comer, pasear con la familia, ir a la plaza, a la playa, a la Vega o a las ramadas, jugar con trompos, experimentar con conchas, arena y piedras— junto con restricciones estructurales como la suciedad de los espacios, los malos olores, la contaminación sonora del tren, la percepción del colegio como cárcel y la carestía de algunos bienes. En la ciudad soñada, el **mercado central/limpio**, la **tienda**, el **hotel**, el **restaurante (centro de Peppa)** y la **estatua/monumento de Peppa** condensan el deseo de una economía local activa, accesible y simbólicamente cercana a sus referentes infantiles, mientras que la exigencia de “sin fábricas por contaminación” y de servicios públicos rápidos y amables busca corregir las

condiciones ambientales y de cuidado que hoy perciben como insuficientes.

## Conclusiones

Una vez realizada la sistematización y análisis de la Escucha en Cecrea Antofagasta, considerando el objetivo principal (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), y en directa relación con los objetivos específicos, podemos concluir lo siguiente:

- **Disposición afectiva y anclajes territoriales:** NNJ llegaron mayoritariamente tranquilos y alegres, con algo de cansancio cotidiano, y con emociones mediadas por referentes culturales. Su arraigo se sostiene en lugares concretos (mar/playas, Plaza Colón, Vega, Mercado, micro, hogar adoptivo) y en objetos cotidianos (conchas, quinoa, hierbas, bloqueador, animales), que articulan recuerdos domésticos y territoriales.
- **Convivencia segura y relaciones de cuidado:** La convivencia se vive entre cuidado y malestar; perciben adultos estresados, espacios saturados, sucios o inseguros (Plaza Colón, playas, basural) y un colegio sentido como “cárcel”. A la vez, reconocen espacios positivos como Cecrea. En sus ciudades soñadas imaginan relaciones basadas en respeto, limpieza y amabilidad, con normas claras, jornadas comunitarias y dispositivos institucionales de cuidado (policía, PDI, cárcel, adopción, albergue, alcaldía con tres alcaldesas).
- **Infraestructura y condiciones de uso:** Antofagasta ofrece infraestructura reconocible (playas, plaza, Vega, Mercado, transporte, basural), pero con uso limitado por basura, malos olores, ruido, saturación de gente y altos precios. NNJ identifican estos problemas y proyectan una ciudad con mejor infraestructura, como carreteras, metro, parada de tren, aeropuerto, plaza central con juegos, restauración del mercado, basureros, circo permanente y movilidad variada, que mejore la accesibilidad y el disfrute.
- **Identidad viva: tradición y lenguajes juveniles:** La identidad combina tradiciones locales (quinoa, La Tirana, cocina de la abuela, cochayuyo, hierbas, cuidado frente al sol) con una relación lúdica al entorno natural (conchas, arena, rocas, desierto) y lenguajes juveniles globales (Pokémon, Peppa Pig, humor negro sobre adultos y poder). Las ciudades imaginadas sintetizan una identidad que mezcla territorio, infancia, referentes mediáticos y crítica al orden adultocéntrico.
- **Programación artístico-cultural:** Cecrea es el principal referente positivo, un lugar donde “se aprende jugando” y desde el cual participan en acciones cívicas (marcha LGTB). Las ramadas se asocian a entretenimiento (juegos mecánicos) y la plaza Colón a eventos percibidos como más orientados a adultos. En la ciudad soñada demandan más y mejor oferta cultural para NNJ (escuela lúdica, biblioteca, museos, cines, parque de diversiones y circo), con educación menos escritural y más corporal y creativa.
- **Ética del cuidado: medioambiente, animales y salud:** NNJ muestran alta sensibilidad ecológica, critican la basura, los malos olores, la suciedad y proponen limpieza, señalética y ausencia de fábricas contaminantes, soñando con playas y áreas verdes limpias y abundante agua. Valoran y cuidan animales y proyectan incluso un zoológico con jaulas abiertas. En salud, demandan hospitalares rápidos y amables, dispositivos de acogida y

valoran la cama como lugar de descanso.

- **Agencia juvenil y ciudadanía dialógica:** NNJ ejercen una lectura crítica de su ciudad (suciedad, ruido, inseguridad, colegio-cárcel, contaminación) y proponen soluciones concretas (limpieza, carteles, cambios en transporte y eventos). Participan en espacios de derechos (marcha LGTB) y elaboran imaginarios políticos propios, como una ciudad “de 30 para abajo”, país sin presidentes, adultos limitados o expulsados, elección de alcaldesas “por simpatía” y derecho a opinar sin ser juzgados, cuestionando la distribución actual del poder adulto.
- **Condiciones de la vida cotidiana:** Su vida diaria combina placeres simples (dormir, comer, ir a la playa, plaza, Vega, ramadas, jugar) con restricciones estructurales (basura, malos olores, ruido, invasión en la micro, colegio opresivo y precios altos en el mercado). El clima extremo se aborda con prácticas como el uso de bloqueador y el deseo de más agua y áreas verdes. En la ciudad soñada proyectan un mercado central limpio, comercio y servicios accesibles y cercanos a sus referentes infantiles, junto con menos contaminación y mejores servicios públicos, buscando condiciones más dignas y amigables para vivir.

## 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](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.