

Informe

Devolución Escucha de Apropiación Cecrea Porvenir 2025

El objetivo del proceso de Devolución es presentar los principales resultados de la Escucha Creativa Cecrea a niños, niñas y jóvenes (NNJ) que participaron de esta actividad, con la intención de completar el ciclo, validando lo sistematizado en el informe de resultados y, de ser necesario, profundizar la información levantada y recoger nuevas ideas para la programación del Centro.

En la Escucha Creativa de Apropiación quisimos conocer cómo NNJ de Porvenir se imaginan un lugar para crear, a partir de las características de su territorio, los intereses que les movilizan, las problemáticas o necesidades que identifican del lugar donde viven, las ideas y proyectos que imaginan, además de las fortalezas y recursos que observan, tanto en ellos/as mismos/as, como en su territorio.

La Devolución se llevó a cabo el día lunes de octubre, entre las 11:30 y las 13:30 horas, en el Centro de Formación Técnica Estatal de Magallanes y la Antártica Chilena, Porvenir, Tierra del Fuego. Participaron 25 niñas, niños y jóvenes de 7 a 12 años. A continuación, se presentan los resultados del proceso de Devolución, 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.

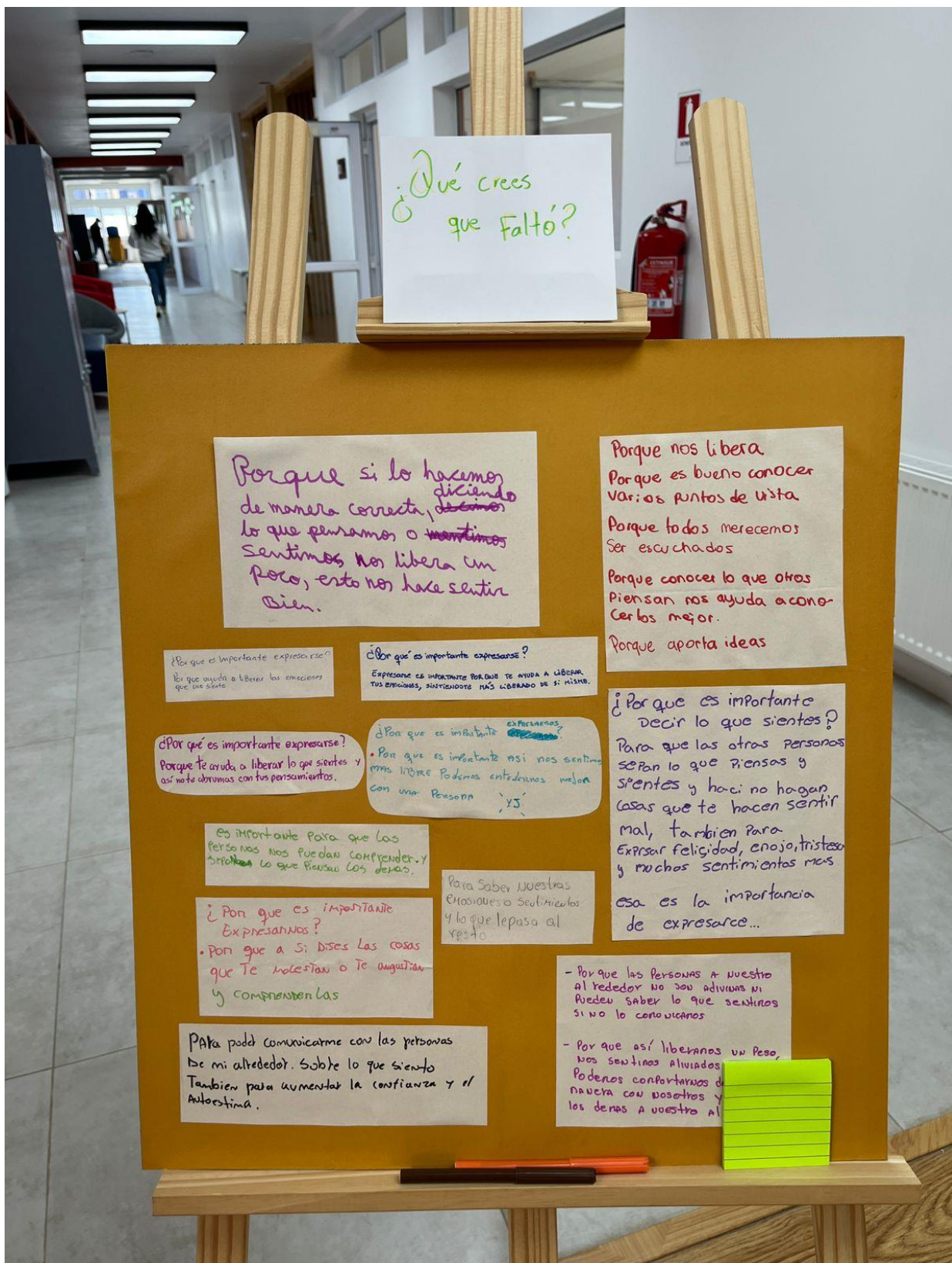
¿Qué observamos? ¿Qué Escuchamos?

En esta sección se presenta un recorrido por las actividades realizadas durante la Devolución de la Escucha Creativa, describiendo lo realizado en cada uno de sus momentos: Recepción, Maestranza y Consejo, y desplegando, a su vez, los principales resultados obtenidos en las dinámicas asociadas a cada etapa.

1. Recepción

- *Recorrido fotográfico y registro de opiniones: ¿Qué crees que faltó? y ¿Por qué es importante expresarse?*

En la entrada se dispusieron atriles con imágenes de la Escucha anterior que incluían las preguntas: ¿Qué crees que faltó? y ¿Por qué es importante expresarse?, junto con los acuerdos de convivencia creados por los mismos NNJ. A medida que estos fueron ingresando, observaron la muestra y manifestaron alegría al reconocerse en las fotografías. Además, recordaron el proceso vivido y comentaron cómo se sintieron al realizar las actividades destacando, especialmente, la satisfacción de participar, el haber conocido nuevos compañeros y compañeras, y la posibilidad de salir de la rutina mediante el juego y la creatividad. A continuación, las respuestas a la pregunta ¿Por qué es importante expresarse?



- *Activación y Dazibao*



Se invitó a NNJ a una “carrera” en la que el último en llegar resultaba ganador, promoviendo el avance lento mediante movimientos corporales lúdicos —arrastrarse, caminar despacio, tirarse al suelo—.

Luego realizaron una activación en que cada participante decía su nombre acompañado de un movimiento que le identificara, mientras lanzaba un cojín a la persona que quisiera invitar a presentarse.

Posteriormente, respondieron en post-it la pregunta del dazibao sobre qué fue lo que más les había gustado de la Escucha pasada.

Respuestas en el papelógrafo y a viva voz:

- ✓ ¡Todo! (4 menciones)
- ✓ Me gustó todo.
- ✓ Estuvo todo bien.
- ✓ Todo y la comida.
- ✓ La experiencia que yo viví en ese momento.
- ✓ Me gustó al principio cuando nos presentamos
- ✓ Todo: Como nos presentamos con el tío y los demás del grupo.
- ✓ Me gustó la comida HOLA y todo.
- ✓ Hola.
- ✓ Compartir, disfrutar.
- ✓ Compartimos todo el día y no nos aburrimos.
- ✓ Que todos se escucharon con respeto.
- ✓ Que se haya escuchado la opinión y gusto de cada persona.
- ✓ Lo que más me gustó de la escucha activa fue la actividad de lanzar la pelota, pero igual que se haya escuchado la opinión y gusto de cada persona.
- ✓ Me morí de risa hablar con el micrófono.
- ✓ Daniel quiero pan y agua (Lo hic al revés).
- ✓ El barco para salvarnos.
- ✓ La comida.
- ✓ El pan que estuvo muy rico.
- ✓ Lo que me gustó fue que pudimos aprender, que nos divertimos y que la pasé bien.
- ✓ La primera actividad de lanzar la pelota, pero igual que se haya escuchado la opinión y gustos de cada uno.



- *Animómetro*

NNJ registraron su estado de ánimo al llegar a la Escucha pegando un post-it sobre el emoji que mejor representaba su emoción. A continuación, sus respuestas:

- ✓ Alegre: 8
- ✓ Neutro: 6
- ✓ Triste: 1
- ✓ Nervioso: 1
- ✓ Sorprendido: 1



2. Maestranza

- *Juego del dado: conceptos clave de la Escucha*

Las y los participantes formaron un gran círculo, en cuyo centro se dispusieron tarjetas con conceptos y frases recogidas en la Escucha anterior, relativas a las características del espacio creativo, del adulto ideal y a elementos asociados a Cecrea. Por turnos, cada NNJ lanzó un dado, el que tenía cinco caras numeradas y una cara con la letra D (de desafío). Si el dado marcaba un número, el o la NNJ tomaba la tarjeta correspondiente, leía en voz alta el concepto y luego lo pegaba en una pared destinada a reunir las palabras clave. Cuando aparecía la cara D, se activaba un desafío en que el propio grupo proponía una acción lúdica, por ejemplo, cantar, contar un chiste, dar una vuelta, decir el nombre con alguna letra específica u otros retos. A continuación, se muestran los conceptos emanados en el juego:

Espacio Cecrea	Adultos/as	Acciones creativas
<ul style="list-style-type: none"> • Acogedor • Dinámico • Seguro • Inspirador • Natural • Colaborativo • Libre • Lúdico • Abierto • Colorido 	<ul style="list-style-type: none"> • Ideal • Alegre • Paciente • Responsable • Amable • Comprensivo • Respetuoso • Cercano • Empático • Motivador • Comprensivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Imaginar • Observar • Innovar • Expresar • Soñar • Construir • Transformar • Dialogar • Experimentar • Descubrir • Dibujar • Juego de mesa



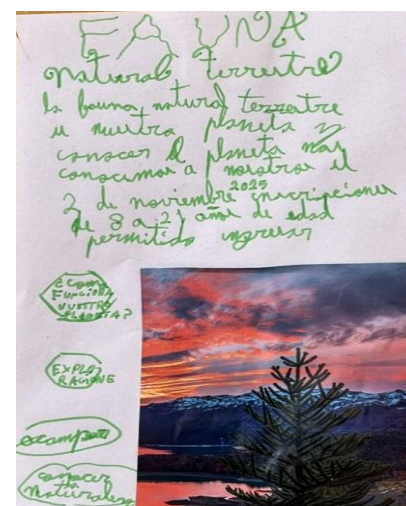
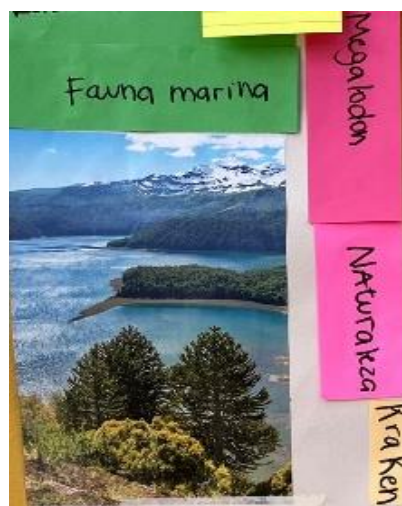
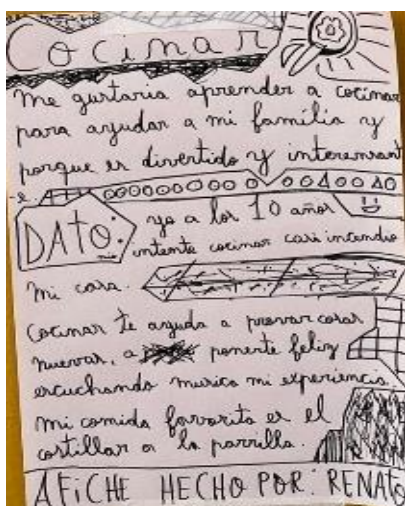
- *Creación de afiche: laboratorio ideal*

En grupos o de manera individual, NNJ a crearon afiches de laboratorios que les gustaría que existieran en Cecrea. Incluyeron información tal como la descripción de actividades, rango etario o edad sugerida para participar, fecha tentativa y otros datos relevantes. Para desarrollar la propuesta, se les facilitaron materiales de apoyo, entre ellos cartulinas, recortes, plumones y papeles de colores con ideas surgidas durante la Escucha, que podían incorporar libremente en sus diseños.



A continuación, se detallan los contenidos de los afiches con ideas de laboratorios:

Categoría	Propuestas	Algunas descripciones de afiches
Artes y expresiones	<ul style="list-style-type: none"> Artes (2) Teatro 	“Laboratorio de Teatro. Para divertirse solo o con amigos; descubre tu imaginación; para pasar una tarde divertida”
Tecnología	<ul style="list-style-type: none"> Videojuegos (2) Computación y robótica 	“Te invitamos a nuestro taller de computación y robótica básica. Aprende las maravillas de la tecnología de 6 pm a 7:30 pm. Ubicación: Liceo Hernando de Magallanes”
Ciencias y medioambiente	<ul style="list-style-type: none"> Ciencias naturales Cuidado del medioambiente 	“Taller para aprender a cuidar el planeta y no contaminarlo; al planeta igual le duele ser contaminado; tirar plástico al mar afecta a los animales marinos; ¡no tirar plástico al mar!”
Fauna y naturaleza	<ul style="list-style-type: none"> Animales Zoológico / Zoología Fauna Natural Terrestre Fauna marina, megalodón, naturaleza, kraken 	<p>“En Porvenir no hay zoológico y quiero que hagan uno; nunca lo he hecho ni ido”</p> <p>“La fauna natural terrestre y nuestro planeta... ¿Cómo funciona nuestro planeta? Exploraciones, campo, conocer la naturaleza. 2 de noviembre 2025; inscripciones de 8 a 1000 años de edad”</p>
Gastronomía	<ul style="list-style-type: none"> Cocina Gastronomía Papas fritas y waffles 	“Me gustaría aprender a cocinar para ayudar a mi familia y porque es divertido e interesante. Dato: ya a los 10 años intenté cocinar, casi incendio mi casa. Cocinar te ayuda a probar cosas nuevas, a ponerte feliz escuchando música. Mi comida favorita es el costillar a la parrilla”
Lectura	<ul style="list-style-type: none"> Biblioteca “Michi Gato” de Gatitos Piratas 	“¡¡Justicia!!” (imagen de edificio con huellas de gato, presentada como espacio comunitario de lectura y encuentro).
	<ul style="list-style-type: none"> Laboratorio de diversión, videojuegos, dibujar, naturaleza y música 	



3. Consejo

Al cierre de la Devolución, NNJ pegaron sus afiches en una pared, y cuatro de ellos expusieron al resto sus ideas de laboratorio propuestas.

