

Informe

Segunda Devolución Cecrea Arica 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 Arica llevó a cabo el día viernes 28 de noviembre, entre las 16:30 y las 18:30 horas. Participaron 18 NNJ de 7 a 19 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

- *Bienvenida y Animómetro*

Al inicio de la jornada, se dio la bienvenida a NNJ y se les explicó el objetivo de la Devolución. Posteriormente se les invitó a participar en el animómetro. A cada participante se le entregó una hoja con diversas emociones; escribieron su nombre en aquella que los representaba en ese momento y luego la pegaron en un panel ubicado en el pasaje Sangra, afuera del Centro. Algunos/as comentaron lo que sentían: “Bien, cansada porque estoy ensayando mucho, pero me siento bien” (Mel, 18 años); “Me siento bien, pero en realidad estoy neutro, podría estar mejor supongo, pero, esto está bien. Siempre se puede estar peor” (Facu, (17 años); “Creo que no me di cuenta cuando era fin de año, o sea sí, pero no sé, fue como raro que así de repente es casi diciembre” (Antonella, 16 años); “Estoy bien, feliz de venir hoy, muy feliz” (Emilia, 14 años); “Estamos emocionados y con mucha energía por eso jugamos gritando” (Atilio, 7 años).



- *Desbloqueo: Tren de ideas para Cecrea*

Desde el interior de Cecrea apareció un facilitador personificado como conductor de trenes, anunciando que pronto realizarían un viaje. Invitó a NNJ a formarse en fila unidos por un cordel y se les entregó un pasaje de tren: “Queridos pasajeros y pasajeras, iniciaremos el viaje”, les indicó. Recorrieron el pasaje, entre la Casa Cultural Yanulaque y el Museo del Mar, hasta unas colchonetas dispuestas en el suelo. Allí se acomodaron y entregaron sus boletos para ingresar al “Tren de ideas para Cecrea”.

El conductor explicó que una vez en el Centro, visitarían distintos espacios que los transportarían a otros lugares a través de estímulos y actividades pensadas para explorar los paisajes de la región y, a partir de esa experiencia, imaginar ideas para los próximos laboratorios.



2. Maestranza

- *Creación de laboratorios*

En una sala subterránea del Centro, se invitó a NNJ a acomodarse en sillas y tatamis para ver un video con distintos paisajes naturales de la región, acompañados de música andina.

Se les explicó que en la proyección se mostraban imágenes sobre lo que habían hablado en la Escucha anterior: mares y océanos, el cuidado de la tierra, ritos ancestrales.



A medida que iban apareciendo los paisajes, NNJ comentaban al respecto: “¡Yo conozco ahí!”; “Me gusta todo, me gustan los paisajes, los animales y todo lo que aparece en el video es bonito, conozco varios de esos lugares, hay algunos en altura”; “Nosotros conocemos todas esas playas, porque vamos con mis papás”; “Yo una vez fui a Putre y vi una chinchilla (risas)... ¿así se llaman?”.

Luego se organizaron por rangos etarios y se les motivó a que, a partir de materiales como papeles de colores, stickers, lápices e imágenes de pájaros, animales, plantas y paisajes, entre otros, plasmaran en formato collage sus ideas para nuevos laboratorios.



A continuación, se presentan las respuestas de NNJ, organizadas según las áreas de Cecrea (varias respuestas evidencian convergencias entre estas):

Área Cecrea	7 a 11 años	12 a 15 años	16 a 19 años
Artes	<ul style="list-style-type: none"> • Telar • Peluches o juguetitos para los animales • Confección de pájaros y plantas (variedad de aves y flores) • Dibujar plantas • 31 minutos (representar a los personajes) • Art Attack (objetos inspirados en creaciones del programa) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ilegalmente: grafitis callejeros con agua y latas de pintura (perros, gatitos, etc.) para jóvenes de 14 a 19 años • Historia de Arica del Terror: aprender historia local a través de películas • Marritas: hacer pulseras y cantavientos, explorando los sonidos con el viento • Arte del circo: laboratorio en movimiento con apoyo de facilitadores artísticos (malabares, trajes) para jóvenes de 14 a 19 años 	
Ciencias	<ul style="list-style-type: none"> • Caminatas (encontrar piedras, fósiles) • Playa (nadar en el Laucho, buscar peces y bichos en La Lisera) 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer la biodiversidad de las costas ariqueñas • Más allá de las estrellas: veremos las galaxias que no podemos ver desde aquí, la tierra, más allá del cielo hay galaxias, planetas, muchas cosas. • fórmula del sonido del espacio, ¡sólo de las galaxias! • Reino Fungi (14 a 19 años): pintura, dibujo, hojas con información, investigar con la información entregada y aprender sobre hongos • Conocer la fauna en general 	
Tecnología	<ul style="list-style-type: none"> • Cocina (cosas ricas, pizza) • Asado para cerrar el laboratorio (malaya, palanca, asiento, longaniza, salchicha) 	<ul style="list-style-type: none"> • Astromonía: exploración del sonido del espacio (vínculo entre ciencia, sonido y posibles herramientas tecnológicas de audio) 	
Sustentabilidad	<ul style="list-style-type: none"> • Peluches de animales con lanas y telas que ya no se usen (reutilización de materiales) • Plantar plantas (variedad de flores) • Nota Verde (repetir laboratorio y representar 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar actividades deportivas en la playa (en vínculo con el entorno costero) • Hacer pocillos para los animales callejeros 	<ul style="list-style-type: none"> • Sol, playa y arena: actividades interesantes para NNJ que quieran estar más relajados y para quienes quieran hacer más juegos y dinámicas. Ejercicios de yoga, juegos en la

	<p>a Bodoque de 31 Minutos; viaje al desierto, al sur, ir a “ver qué pasa”, “vamos a conocer los animales”)</p>		<p>arena, meditación, dibujar y otras actividades que se pueden realizar en la playa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preservación de la vida silvestre: entregar información a NNJ sobre cómo cuidar nuestro entorno y conocer de animales, especies y vegetación de donde vivimos. Salir de lo de siempre, y conocer más de Arica.
--	---	--	--

3. Consejo

Al final de la jornada, NNJ de todos los rangos etarios se reunieron en un mismo espacio para exponer sus creaciones y comentar los laboratorios que surgieron durante la Maestranza.

- 7 a 11 años



- 12 a 15 años



- 16 a 19 años

