

Informe

Segunda Devolución Cecrea Iquique 2025

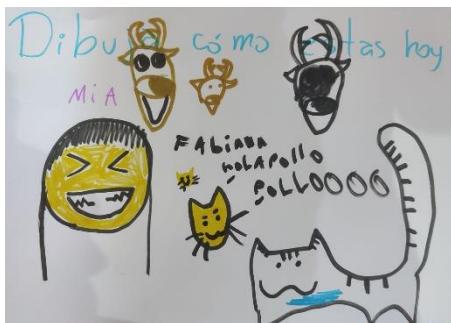
La devolución de los resultados de una Escucha Creativa es muy relevante pues, como todo proceso participativo, permite completar el ciclo, validando lo sistematizado en el informe de resultados con quienes participaron de la Escucha y, al mismo tiempo, profundizar en la información levantada. Es la 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 Iquique se llevó a cabo el día martes 04 de noviembre, entre las 16:00 y las 18:00 horas. Participaron 13 NNJ de 7 a 16 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*

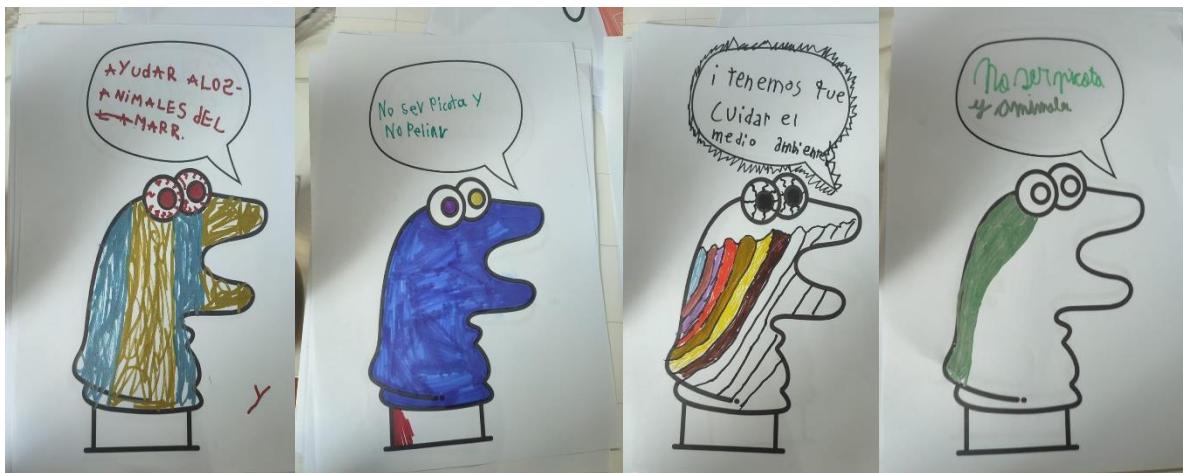
Al inicio de la jornada se invitó a NNJ a expresar su estado de ánimo bajo la consigna “Dibuja cómo te sientes hoy”. Participaron 7 niñas y niños, quienes manifestaron sentirse felices. Juan (7 años) expresó: “Me siento feliz y emocionado porque vamos a hacer un juego de mesa y me gustan mucho”, mientras que Mía (7 años) comentó que estaba “emocionada y feliz porque me gusta venir al Cecrea y hoy vino mi amiga Fabi”. Fabi (9 años) también manifestó entusiasmo por su primera visita: “Me siento feliz, porque es primera vez aquí y estaba esperando todo este tiempo”. Junto con ello, aparecieron matices en el registro emocional. Borja (7 años) dibujó a “una persona normal (feliz)”, pero agregó que se sentía “un poquito aburrido” porque quería irse a su casa. Baltasar (8 años) señaló un estado sereno: “dibujé un emoji de cómo me siento... medio normal, feliz. Me siento tranquilo”. Rafael (9 años), a pesar de mencionar que al día siguiente tenía la prueba SIMCE, declaró sentirse tranquilo. Finalmente, Giorgio (8 años) reportó malestar físico: dijo sentirse “mal” porque le dolía el pie izquierdo, y no marcó una emoción específica.



- *¿Qué te pareció la última Escucha Creativa?*

En una lámina que contenía el dibujo de un títere y un globo de diálogo, se invitó a NNJ a escribir su respuesta a la pregunta: ¿Qué te pareció la última Escucha Creativa? No todos habían participado en la Escucha anterior, por ello, varias respuestas se orientaron a la actividad que realizarían a continuación (juego de mesa), más que a la evaluación de la experiencia previa. Las respuestas fueron las siguientes, ordenadas por semejanza:

- ✓ Hay 5 gatos que hay que rescatar / Hay una guardería con gatos atrapados y perros / Hay muchos gatos y hay que rescatarlos / Hay 5 personas buscando los gatos y perros / Hay gatos y perros que hay que rescatar
- ✓ Dibujo de Among us (videojuego)
- ✓ No ser picota y animales
- ✓ No ser picota y no pelear
- ✓ De animales y no sé
- ✓ Ayudar a los animales del mar
- ✓ Respetar el medio ambiente y ayudar a los animales marinos
- ✓ Tenemos que cuidar el medio ambiente



- *Acuerdos de convivencia*

NNJ establecieron sus propios acuerdos de convivencia:

- ✓ Cuidar los trabajos que se hicieron antes.
- ✓ Tratarnos bien, sin decir palabras feas.
- ✓ No subir al segundo piso ni salir fuera de Cecrea.
- ✓ Decidir mediante votación cuando no podemos ponernos de acuerdo.
- ✓ Mantener la calma en caso de emergencia.



2. Maestranza

- *Creación y muestra de juego de mesa*

A partir de los resultados de la Escucha Creativa anterior —sintetizados en un tríptico— se invitó a NNJ a crear un juego de mesa inspirado en su ciudad y en su entorno. Para ello se dispusieron materiales diversos como tableros base, cartas, dados, plasticina, lápices, pegamento, plumones, tapas de bebida y témperas, con el propósito de que NNJ pudieran representar, mediante el juego, aquello que les gusta y no les gusta de Iquique, junto con los sueños y transformaciones que habían proyectado para su ciudad en la Escucha pasada. Organizados en tres grupos, tomaron los conceptos priorizados en la reflexión inicial, traduciéndolos a mecánicas, personajes y recorridos posibles dentro del circuito.



Finalizada la fase de creación, cada grupo expuso su propuesta explicando la temática general, las reglas y los personajes que construyeron, mostrando cómo integraron en el juego tanto los aspectos positivos de Iquique como los problemas detectados en la Escucha. En sus relatos, destacaron las soluciones creativas que imaginaron frente a desafíos del territorio, como la contaminación, el cuidado animal y ambiental, la convivencia o la falta de espacios recreativos, evidenciando una mirada crítica y afectiva hacia su ciudad. Al terminar, se les consultó por la experiencia, a lo que NNJ señalaron que la habían disfrutado y que les gustaría repetirla, especialmente porque les interesaba seguir creando y contar con más tiempo para alcanzar a jugar con los tableros elaborados. A continuación, se describen las creaciones de cada grupo:

- Grupo 1

Nombre y/o tema del juego: "Animales protegidos y felices". Cuidado y protección de los animales de la calle de Iquique.

Descripción¹: Este juego es sobre cuatro personas que tienen que salvar a cinco gatos y cinco perros, pero es difícil porque hay lugares que te quitan cosas o te hacen perder el tiempo. Esto tiene un significado, como cuando estás en una mala situación y quieres adoptar a un gato, pero no puedes. Digamos que salvaste dos gatos, pero si llegas a esta casilla (cárcel) te quitan uno y tenemos cinco vidas, hay cartas verdes y rojas. Hay algunos dueños malos que los dejan en la calle.



- Grupo 2

Nombre y/o tema del juego: Protección y cuidado de los animales y sus hábitats de la región de Tarapacá.

Descripción: Hicimos un juego de mesa que se trata de los animales y tenemos que cuidarlos. Por ejemplo, si a uno le toca un signo de interrogación saca una carta y ve de qué es (sin decirle a nadie) y si le toca uno de estos va a la cárcel y tiene que comprar en esta tienda animales. Si junta todos los animales ya gana. Nuestros animales los tiene que comprar y cuidar, tenemos lagartijas, lechuzas, zorro culpeo, cóndor y un gato, todos viven en esta región, por ejemplo, la lechuza vive

¹ Las descripciones corresponden a la literalidad de lo que manifestaron NNJ al momento de describir sus juegos de mesa.

en esta región en el Tamarugal.



- Grupo 3

Nombre y/o tema del juego: Cuidado y protección de los animales marinos de la región de Tarapacá.

Descripción: Se trata de que nosotros somos guardianes de la fauna marina y tenemos que cuidar a los animales marinos. Vamos a bucear para encontrar animales con bolsas en la cabeza y vamos a tener que ayudarlos. En el juego vamos a tirar el dado y avanzar la cantidad que nos tocó, si nos toca 6 avanzamos 6 y si te toca el + tienes que salvar algún animal, por ejemplo, este chungungo que tiene 12 puntos y sacas del mazo un personaje que tiene 12 para salvarlo y dices "ya salvé al chungungo, ganas un punto. Si no lo logras salvar pierdes un punto, y si tiras el dado y te toca un puesto de color rojos, vas a tener que sacar una carta con contorno rojo.



3. Consejo

Al cierre de la jornada, se agradeció la participación de niños, niñas y jóvenes, y compartieron una convivencia saludable.