

## Informe

### Segunda Devolución Cecrea Vallenar 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 Vallenar llevó a cabo el día viernes 21 de noviembre, entre las 15:00 y las 17:00 horas. Participaron 37 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*

NNJ recorrieron la muestra artística *Los Retratos de Klee* y cada uno eligió un cuadro que representara cómo se sentía en ese momento. Luego, realizaron un autorretrato y lo pegaron sobre la obra escogida, vinculando su propia emoción con la imagen seleccionada. Mientras trabajaban, fueron poniendo en palabras cómo se sentían: “Me siento feliz” (Valentino, 7 años), “Yo vine alegre hoy día” (Mateo, 15 años), “No sé, como neutro, pero bien” (Renato, 15 años), o “Yo hice mi cara en el globo, está feliz” (Alfonso, 12 años), dejando registro gráfico y verbal de su estado de ánimo durante la actividad.



- *Desbloqueo*

### Grupo de 7 a 13 años



NNJ jugaron al **Ula Ula Cachipún**: había varios *ula ulas* en el suelo, formando un camino. Desde cada lado salía un NNJ saltando por los *ula ulas* hasta encontrarse con alguien en medio; allí jugaban cachipún (piedra, papel o tijera); quien ganaba seguía avanzando y quien perdía salía del camino y volvía a su fila.

El objetivo era llegar hasta el lado del equipo contrario para sumar puntos.

Mientras jugaban, comentaban sus habilidades y emociones: “Yo soy muy buena saltando” (Beatriz, 8 años), “Yo soy bueno para el cachipún” (Cristian, 11 años), “Me da vergüenza saltar” (Fernando, 13 años).

### Grupo de 14 a 17 años

NNJ participaron en un juego que simulaba el funcionamiento de **Pacman**, utilizando bancas. La dinámica consistía en que una persona permanecía de pie y caminaba alrededor haciendo un sonido de su preferencia (por ejemplo, aplausos). Cada vez que sonaba, quienes estaban sentados debían cambiarse rápidamente de asiento. Si la persona que caminaba lograba sentarse, la última persona en alcanzar una banca (o quien quedaba de pie) pasaba a ser el “pacman”.



Las y los jóvenes se mostraron entusiasmados y, al ser consultados por el facilitador sobre qué les pareció el juego, comentaron que les resultó “muy chistoso”, sobre todo cuando alguien se quedaba sin asiento. Ante la pregunta “¿Qué aprendimos con este juego?”, respondieron que les ayudaba a “trabajar en equipo”. Cuando se les preguntó qué fue necesario para poder jugar, señalaron “el sonido” y “los sentidos”. Finalmente, frente a la pregunta “¿Para qué nos sirve este juego?”, mencionaron que servía “para tomar decisiones, para reflexionar, para organizarnos y para divertirnos”.

- *Juego Bolas de papel*

### Grupo de 7 a 13 años

Las facilitadoras presentaron una bolsa llena de hojas de papel arrugadas, cada una de un color distinto. Dentro de cada papel había escrito un resultado de la Escucha, por ejemplo: “Proteger a los animales”, “Se reconocen artistas y crean música incluso para videojuegos”, “Hacer el bien y convivir con gente amable”, “El ribereño, la casa, la escuela, el desierto florido son espacios centrales en su vida”, “Que hubiera Cecrea en todas las ciudades”, “No permitirían construir casas en zonas naturales ni cortar las cañas”.

La dinámica se planteó como una “batalla de papeles”. Primero, se acordaron reglas de convivencia: no pegar en los ojos ni tirar papeles a la cara, que los más grandes no atacaran siempre a los más pequeños, no romper los papeles, cuidar las partes del cuerpo con lesiones y no gritar. Luego comenzó el juego: NNJ se lanzaban los papeles entre sí y, cuando una facilitadora anunciaba “tregua” junto con un color (rojo, amarillo, verde, azul, blanco o negro), todos debían detenerse y agacharse, quedando de pie solo quienes tuviesen en la mano un papel de ese color. Esas personas leían en voz alta la frase escrita en su papel y luego la pegaban en la pared. La facilitadora iba marcando el ritmo de la batalla y de las treguas escogiendo los colores con un palo, hasta que todos los resultados de la Escucha quedaron visibilizados en el muro.



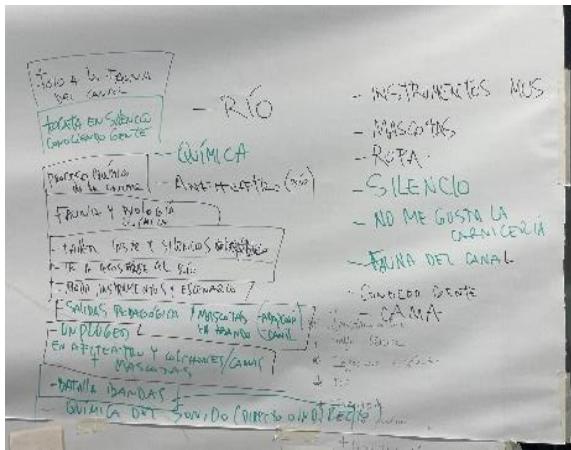
## 2. Maestranza

- *Reventar globos con preguntas*

### Grupo de 14 a 17 años

Se dispusieron globos con frases de la Escucha en su interior. NNJ debían reventarlos con dardos, leer en voz alta el papel que salía y, a partir de ese tema, hacer preguntas al grupo. Una vez que reventaron todos los globos y leyeron las frases, fueron agrupando los papeles por conceptos y creando convergencias para posibles laboratorios.

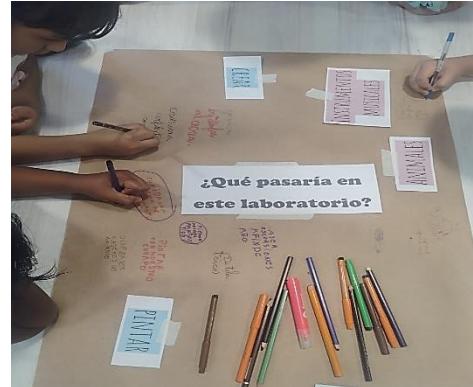
Papel	Preguntas	Respuestas
<b>Anfiteatro</b>	¿A que van al anfiteatro?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A tocar con los Casatta (grupo musical)</li> <li>• A ver eventos</li> <li>• A la casa de mi abuelo, vive cerca</li> <li>• Voy a ensayar, hay un enchufe y puedes tocar</li> </ul>
<b>Me gusta el silencio</b>	¿Desafíos con el silencio?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quedarse callado por un rato</li> <li>• 3 minutos sin bulla</li> <li>• Poner cinta en la boca para lograr el silencio</li> <li>• Escuchar música</li> <li>• Me echo en mi cama y cierro los ojos</li> <li>• Al comer</li> <li>• Al meditar</li> <li>• Cuando uno está bajo el agua</li> </ul>
<b>No me gusta la carnicería</b>	¿Qué no les gusta de la carnicería?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El olor</li> <li>• Que es muy caro</li> <li>• Que no sean higiénicos</li> <li>• Que atiende mal</li> <li>• Las cosas que hacen con la carne, el proceso</li> </ul>
<b>Instrumentos, me gusta mucho la ropa y las mascotas</b>	¿Cuál de esos 3 prefieren?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mascotas, ropa instrumentos al último (si no elijo la ropa de segundo entonces cómo voy a salir a tocar)</li> <li>• Mascotas, instrumentos y la ropa después.</li> </ul>
<b>Fauna del canal, CECREA, conocer gente, infraestructura, cama</b>	¿En qué posición les gusta dormir?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Algunos se tiran al suelo y hacen la posición de cómo duermen</li> </ul>
<b>Me gusta el río</b>	¿Si se encuentran a las 12 de la noche en el río y se acerca un colombiano a pedirles la hora que harían?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le digo que es de noche nomás</li> <li>• Hago que me están llamando</li> <li>• Me meo</li> <li>• Le digo son las 9:29.</li> </ul>
<b>Química</b>	¿Cuál es su elemento favorito de la tabla periódica?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El potasio</li> <li>• El sodio</li> <li>• El elemento 58</li> </ul>



- *Juguera de laboratorios*

### Grupo de 7 a 13 años

En el espacio se dispusieron varias mesas, cada una con un papelógrafo con la pregunta: “¿Qué pasaría en este laboratorio?”. NNJ seleccionaron dos papeles azules (con verbos como cocinar, pintar, correr, viajar) y dos rojos (con elementos como río, perros, estrellas). Con esas palabras construyeron el nombre de un laboratorio, lo pegaron en el papelógrafo y luego conversaron sobre qué podría ocurrir en él. Finalmente, cada mesa eligió a dos representantes, quienes presentaron al resto el resultado de su “juguera de laboratorios” y explicaron brevemente de qué trataría su propuesta.



A continuación, se presentan las respuestas de NNJ, organizadas en categorías (varias respuestas evidencian las convergencias entre áreas):

Categorías	Propuestas de laboratorios de NNJ
Artes plásticas	Dibujo; Dibujo de seres vivos; Dibujar los animales; Expresar lo que dibujo; Un laboratorio de animales fusionados, así como las sirenas, como el minotauro, animales con cabeza de gallina y cuerpo de jirafa; Pichón, animal fantástico
Artes escénicas	Bailar el baile de Metroman; Tela (circo); Imaginar bailes en la naturaleza; Pintar con nuestro cuerpo; Maquillaje; Yo quisiera ir con disfraz al Cecrea; Disfraces caseros de animales
Naturaleza y recreación al aire libre	Campamento; Hacer excursiones a fin de año; Ir al desierto florido; Nadar en el río; Andar en bici; Crear una serpiente con el compañero; Guerra de agua
Comida	Comida navideña; Cocinar postres; Hacer comida con forma de instrumento; Pintar con comida; Nuevos ritmos con frutas
Tecnología	Construcción de bases

Música	Laboratorio de música
--------	-----------------------

- *¡Laboratorios de soluciones!*

#### Grupo de 14 a 17 años

Esta actividad tuvo como finalidad transformar las problemáticas identificadas en la dinámica anterior (reventar globos) en propuestas de laboratorios de creación. El facilitador mostró en la pizarra el listado de temáticas levantadas y explicó a NNJ que debían proponer nuevos laboratorios para Cecrea fusionando dos o más de esos conceptos en cada propuesta. A continuación, se presentan las respuestas de NNJ, organizadas en categorías (varias respuestas evidencian las convergencias entre áreas):

Categorías	Propuestas de laboratorios de NNJ
Naturaleza y recreación al aire libre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laboratorio que tenga que ver con la fauna del río, como fauna y biología</li> <li>• Salidas pedagógicas a los lugares en donde se adoptan las mascotas</li> <li>• Hacer algo con instrumentos y nuestras mascotas en el río</li> <li>• Salir a meditar</li> </ul>
Música	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tocata en silencio conociendo gente</li> <li>• Batalla de bandas en el anfiteatro</li> <li>• Unplugged en el anfiteatro donde haya colchonetas para que la gente escuche acostada con mantas y puedan llevar sus mascotas</li> <li>• Canto</li> </ul>
Ciencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enseñar cómo las ondas de los instrumentos afectan químicamente a otros (química del sonido)</li> <li>• Analizar el proceso químico de la carne</li> </ul>
Artes visuales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Foto a la fauna del canal</li> </ul>
Cultura	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salidas al museo</li> </ul>
Textil	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Confección de ropa ligada a estilos musicales</li> </ul>

### 3. Consejo

Al final de la jornada, NNJ se reunieron en un mismo espacio para cerrar la Escucha. Mientras compartían pizza preparada por las y los facilitadores de Cecrea, fueron “irradiando” lo vivido. Ante la pregunta “¿Qué fue lo que más les gustó?”, las respuestas se concentraron en los juegos y la creación de nuevas ideas para Cecrea. Varios mencionaron “los juegos y crear laboratorios”, “inventar talleres nuevos”. También apareció el disfrute por el encuentro y la diversión compartida: “Jugar y conocer más personas”, dijo uno de los NNJ; otro comentó que “Nunca aprendo nada, pero me divierto mucho”. Para algunos fue una primera aproximación al espacio: “Primera vez que vengo y me divertí mucho”, mientras otros destacaron lo cotidiano y afectivo: “Me gusta venir y comer”.

En el plano relacional, valoraron el trabajo conjunto: “Me gustó el trabajo en parejas”, y apareció con claridad el deseo de ampliar la participación: “Darse la oportunidad de conocer a otros, no juntarse con los mismos”, comentó un NNJ, mientras otro añadió: “Sería importante que más

niños participaran de esto para que no sean siempre los mismos y así ir conociendo más gente”; “Sí, es verdad, tiene que venir más gente”.

