

# Primera Escucha Creativa 2024

## Cecrea Vallenar



**cecrea**  
centros de creación



**Producción Escuchas Creativas Cecrea 2024:** Lupa Consultoras.  
**Coordinación Escuchas Creativas, gestión y sistematización de informe:** Fernanda Casorzo Pino.  
**Producción Escuchas Creativas:** Romina Aguirre Villarroel.  
**Coordinación Escucha Creativa Cecrea Vallenar:** Matías Hernández Brauer, Inti Carrizo Ortiz.  
**Orientaciones y recomendaciones para la programación:** Paula Villarroel Carvajal.  
**Edición informe y coordinación nacional Escuchas Creativas:** Teresita Calvo Foxley.

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, junio 2024. 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. Luego, con la información obtenida, se planifica la programación de los Cecrea.

Al mismo tiempo, una Escucha es una metodología participativa, de carácter cualitativo, que utiliza herramientas creativas y lúdicas, posibilitando que quienes participan ejerzan su derecho a ser escuchados y a tomar decisiones en cada espacio. En ella, niños, niñas y jóvenes ejercen su ciudadanía creativa.

## ¿Cómo se hace?

Cada Escucha dura tres horas. Para su realización, se cuenta con un equipo de facilitadores/as, quienes guían las actividades, y hacen las 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 niños, niñas y jóvenes, para luego sistematizarlo en el informe de resultados que estás leyendo.

## Primer ciclo Escuchas Creativas Cecrea 2024

En el año en que Cecrea cumple 10 años, quisimos detenernos a **profundizar en quiénes son los niños, niñas y jóvenes que participan en el Programa**. Si bien el tiempo que llevan en Cecrea es dispar, dependiendo de cada participante y cada territorio, hay muchos/as que conocemos y han participado de otras Escuchas; no obstante, más allá de las individualidades, quisimos aprovechar esta instancia para **construir, colectivamente, una noción de identidad**, que nos permita observar cómo son, qué les caracteriza, qué les moviliza, **qué les diferencia y les asemeja entre territorios**.

Sabemos que las identidades son dinámicas, por tanto, no buscamos establecer etiquetas, ni definiciones cerradas. Más bien este ejercicio de Escucha buscó sacar una fotografía de sus participantes, incluyendo en ella sus características, para a partir de ello, pensar colectivamente en ideas que enriquezcan la programación.

## ¿Cuál es la noción de identidad que está detrás de este ejercicio de Escucha?

Concebimos la identidad como un proceso de construcción complejo, que involucra múltiples factores, tanto individuales como sociales. En ese contexto, hemos considerado el planteamiento de la Escuela de Birmingham que propone *un análisis de la identidad y las nuevas identidades en una sociedad post-industrial compleja y multiculturalista*, incorporando en éste la idea de que *lo cotidiano remite al entramado no sólo de las relaciones productivas cuanto a unas formas compartidas de entender la realidad (...) destacándose de una forma preferente lo valorativo frente a lo productivo. El viraje hacia lo cultural como alternativa a un estrecho materialismo histórico significa diluir las relaciones económicas y destacar los elementos familiares, educativos, urbanos, festivos (...) la memoria colectiva se hace práctica cotidiana*<sup>1</sup>.

Para abordar la noción de identidad en el proceso de Escucha, se han considerado algunos elementos claves, tales como<sup>2</sup>:

---

1 Muñoz, B. (2009).

2 Portal Ariosa, M. (1991).

- *Experiencias personales*: las experiencias vividas a lo largo de la vida de un individuo, como eventos significativos, relaciones interpersonales y logros personales, contribuyen a la formación de su identidad única.
- *Contexto cultural y social*: el entorno en el que una persona se desarrolla desempeña un papel fundamental en la construcción de su identidad. Normas culturales, valores, tradiciones y expectativas sociales influyen en cómo una persona se percibe a sí misma y cómo es percibida por los demás.
- *Relaciones interpersonales*: las interacciones con familiares, amigos, colegas y otros individuos en la comunidad también influyen en la construcción de la identidad de una persona. Las relaciones interpersonales proporcionan retroalimentación, apoyo emocional y oportunidades para explorar diferentes aspectos de la identidad.
- *Autoconcepto y autopercepción*: la forma en que una persona se ve a sí misma, sus creencias, valores y metas personales, también contribuyen a la construcción de su identidad. El autoconcepto se forma a través de la reflexión personal y la autoevaluación continua.

La identidad se construye a lo largo del tiempo a través de la interacción dinámica de estos elementos. Es un proceso continuo y en constante evolución, y tiene un papel central en la creación de significados y discursos compartidos dentro de las micro comunidades, así como en la construcción de la realidad cotidiana.

### **Objetivo Escucha Creativa Cecrea Vallenar**

Observar e identificar aspectos identitarios de los niños, niñas y jóvenes que participan de Cecrea para, a partir de ello, co-construir propuestas para la programación<sup>3</sup>.

### **¿Quiénes participaron?**

Esta Escucha Creativa se realizó en Cecrea Vallenar, y participaron 32 niñas, niños y jóvenes de entre 7 y 19 años.

---

<sup>3</sup> Para más información sobre el modelo de implementación del programa revisar: [Modelo pedagógico](#).

Primera  
**Escucha Creativa 2024**



## Cecrea Vallenar

- Sábado 01 de junio de 2024
- Cecrea Vallenar
- Desde las 10:00 hasta las 13:00 hrs.

### FACILITADORES

Javiera Arenas  
Francisca Berríos  
Sebastián Brizuela

Stephany Flores  
Sebastián Gajardo  
Arturo Quintero

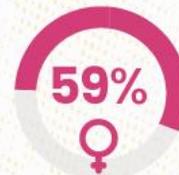
### OBSERVADORES

Luis Henríquez  
Pilar Torres  
José Villalobos

### PARTICIPACIÓN



### GÉNERO

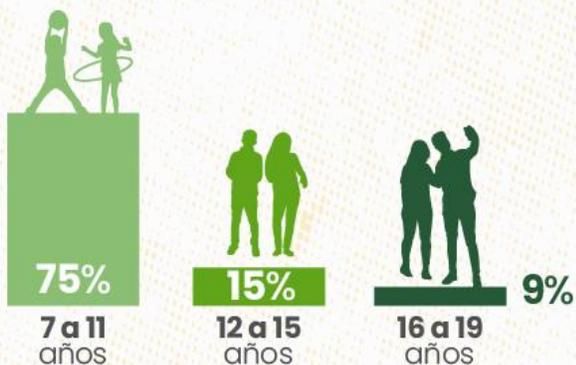


Se identifica  
**femenino**



Se identifica  
**masculino**

### RANGO ETARIO



### NACIONALIDAD

**32** Chilenas/os



Expresa pertenecer a un  
**pueblo originario**



# Síntesis de resultados

## Cecrea Vallenar

Primera  
**Escucha Creativa 2024**



### ¿Qué observamos de niños, niñas y jóvenes participantes?

- Los **estados emocionales** que primaron fueron **comodidad, entusiasmo, curiosidad, concentración, respeto y alegría**.
- Se evidenció **compañerismo y colaboración** entre NNJ. Con **facilitadores/as** demostraron **familiaridad, confianza, y sentido de pertenencia**.

### ¿Qué entienden por identidad?

- NNJ perciben la identidad como una **construcción multifacética** que incluye **atributos tangibles** (nombre, apariencia), **intangibles** (personalidad), y **afiliaciones** (ideas, intereses, grupos).

### ¿Cómo son los niños y niñas de Vallenar?

- Poseen una **autopercepción positiva** (amigables, divertidos, motivados, alegres, respetuosos, baka-nes, seguros), lo que fortalece la **cohesión grupal**.

### ¿Qué les gusta?

- Los **espacios cotidianos** (pertenencia y seguridad), la **expresión artística** (autoexpresión, creatividad), **experiencias alimentarias** (preferencias culturales y personales), **entorno físico/natural** (conexión con el mundo).

### ¿Qué les carga?

- Los **conflictos familiares**, las **restricciones y el control**, los **problemas tecnológicos** y las **sensaciones físicas negativas** son fuentes de desagrado, angustia.

### ¿Cómo definen Cecrea?

- Como un espacio integral, donde experimentan la **creatividad, diversión, relaciones saludables, bienestar físico y emocional, y esfuerzo**.

### ¿Qué es para NNJ participar en Cecrea?

- Es un espacio para su **desarrollo**, donde construyen identidad a través de **experiencias positivas, relaciones afectuosas y valores fundamentales**.

### ¿Qué ideas propusieron para futuros laboratorios?

- **Formas de expresión** (danza, canto, música, youtubers, murales, vestuario, cortometraje, cine, escritura), **juegos** (hotwheels, ninja americano, suelo de lava), **temas** (animales, reciclaje), **aspiraciones** (ser héroe, policía, motociclista, detective, Hogwarts).

### ¿Cuál fue el objetivo de la Escucha?

*Observar e identificar aspectos identitarios de los niños, niñas y jóvenes que participan de Cecrea, para co-construir propuestas para la programación.*



### Frases significativas de la Escucha

😊 Identidad son las características de alguien. (Josefa, 12 años).

😊 Identidad es la personalidad de una persona. (Martina, 13 años).

😊 Me gusta venir a Cecrea y poder jugar, compartir, comer. (Pía, 8 años).

😊 Me gusta sociabilizar (Emilia, 15 años).

😊 Me gusta leer, ver películas. (16 años).

😊 Me carga que me manden todo el rato, que pierda el control y que me den consejos que no me gustan. (Antonia, 10 años).

😊 Me gustó lo de la palabra, Cecrea también es amor. (Trinidad, 9 años).

😊 Para mi Cecrea es escapar de la realidad. (Violeta, 13 años).

## ¿Qué hicimos?

Cada Escucha tiene 3 fases metodológicas: Recepción – Maestranza – Consejo. A continuación, se presentan las actividades llevadas a cabo en la Escucha Creativa de Cecrea Vallenar:

MOMENTO	ACTIVIDAD	PREGUNTAS ORIENTADORAS
<p><b>RECEPCIÓN</b></p> <p>-Todos/as los/as participantes, separados en rangos etarios.</p>	<p><i>Bienvenida:</i> se les explicó a los y las participantes qué es Cecrea y en qué consistiría la actividad. Luego, se les identificó con sus nombres en una pegatina, les presentaron a facilitadores, observadores y camarógrafo, y les indicaron que trabajarían en grupos según el rango etario.</p> <p><b>Rango etario de 7 a 11 años</b>  <i>Manos y pies:</i> niños y niñas avanzaron por un circuito poniendo pies y manos en la lámina indicada, sin dejar que el cuerpo tocara el suelo.</p> <p><b>Rango etario de 12 a 15 años</b>  <i>Desbloqueo: Weichafe:</i> cada participante tenía un poder imaginario en sus manos, el que iba traspasando a sus compañeros/as. Al momento en que un NNJ decía “weichafe”, el resto adoptaba la postura de su poder.</p> <p><i>Contextualización:</i> sentados en círculo, respondieron las preguntas guía, vieron un video con diferentes laboratorios realizados en Cecrea, e iban relatando de qué se trataba.</p> <p><b>Rango etario de 16 a 19 años</b>  <i>Círculo de palabra:</i> en círculo, mencionaron cómo preferían ser nombradas/os, y conversaron sobre sus gustos e intereses.</p> <p><i>Juego de damas tamaño humano:</i> en un tablero de damas de 3x3 ubicado en el suelo, jóvenes y facilitadores imitaron el juego de mesa.</p> <p><i>Autorretrato de intereses:</i> se dispuso</p>	<p>Mi nombre es ... y el guerrero en la dinámica del Weichafe es por...</p> <p>a) ¿Qué es una escucha?  b) ¿Para qué la hacemos?</p> <p>¿Cuáles son sus intereses?</p> <p>Si tuviera que confeccionar un</p>

	material recortable sobre la mesa, y se les invitó a realizar un collage de intereses.	collage sobre mí y mis intereses ¿cómo sería?
<b>MAESTRANZA</b>  -Todos/as los/as participantes, separados en rangos etarios.	<b>Rango etario de 7 a 11 años</b> <i>Dados narrativos:</i> en papelógrafos respondieron las preguntas guías mediante dibujos y palabras. En dados de gran formato incluyeron aquellas que más les identificaban, y crearon historias que representaron con diversos materiales.  <i>Ruleta de caracol:</i> lanzaron dados y realizaron las acciones indicadas en un tablero con forma de caracol, ubicado en el suelo.  <i>Irrradiación:</i> no se llevó a cabo como tal, sin embargo, cada grupo expuso sus historias.  <b>Rango etario de 12 a 15 años</b> <i>Actividad sobre el concepto de identidad:</i> NNJ escribieron en papel lustre sus respuestas a las preguntas guías, y las pegaron con en un muro. Luego hicieron un diorama representando una escena Cecrea.  <i>Crucigrama:</i> a partir de la frase “Cecrea Vallenar”, NNJ escribieron conceptos clave de las actividades anteriores en un crucigrama gigante.  <b>Rango etario de 16 a 19 años</b> <i>Cecrea en un minuto:</i> respondieron la pregunta guía mediante sustantivos y adjetivos escritos en papeles de colores.  <i>Esquema Cecrea:</i> en un esquema de anillos concéntricos dibujado en el suelo, pegaron los papeles de colores con los conceptos más representativos que surgieron de la actividad anterior.	a) Ser de poder (animal, persona) b) Lugar importante c) ¿Qué nos gusta? d) ¿Qué nos carga? e) Emociones f) Sueños (¿qué quiero ser?)  ¿Cuál es la palabra que mejor define a Cecrea?           a) ¿Qué es identidad? b) ¿Qué elementos de la canción nos hablan de identidad? c) ¿Cómo son l@s NNJ de Cecrea? Características, qué nos gusta, qué nos carga.           ¿Qué es para mí venir a Cecrea?           a) La palabra que mejor define a la comunidad de NNJ Cecrea b) Conceptos que nos caracterizan c) Lo que nos gusta d) Lo que nos carga e) Lo que nos gustaría
<b>CONSEJO</b>  -Todos/as los/as	<b>Rango etario de 7 a 11 años</b> <i>Síntesis y propuestas de nuevas actividades en Cecrea:</i> niñas y niños acordaron qué les	¿Qué te gustaría hacer en el Cecrea y que no hayas hecho antes?

participantes, separados en rangos etarios.	gustaría realizar en el Centro.  <b>Rango etario de 12 a 16 años</b> <i>Colación y despedida:</i> se invitó a NNJ a compartir una colación y se planteó la primera pregunta guía.  <b>Rango etario de 16 a 19 años</b> <i>Juguera de laboratorios:</i> utilizando los conceptos surgidos durante la sesión, escribieron ideas de laboratorios.	a) ¿Cómo lo pasaron en la Escucha? b) ¿Qué se llevan de esta experiencia? c) ¿Cómo se sintieron?  a) Nombre del laboratorio b) Conceptos elegidos c) Áreas Cecrea d) Breve descripción
---	--	---

## ¿Qué observamos?

En este apartado, se da cuenta de lo observado en la Escucha Creativa en función de: las emociones percibidas, las dinámicas de participación de niños, niñas y jóvenes en cada una de las etapas, y las relaciones interpersonales

### ➤ Estados emocionales y dinámicas de participación

#### **Rango etario de 7 a 11 años**

A su llegada, durante la *Recepción*, algunos niños y niñas que se conocían entre sí utilizaron el espacio para jugar, mientras los demás esperaban tranquilos/as y expectantes las instrucciones. Una vez que les reunieron para iniciar la Escucha, todos/as se mostraron curiosos ante los materiales dispuestos para las actividades. Durante la *Maestranza*, se mantuvieron atentos/as y enérgicos compartiendo sus ideas en voz alta, mientras escribían y/o dibujaban de manera individual. Al crear los dioramas, reportaron un ánimo más calmo, menos bullicioso y de mayor concentración. Finalmente realizaron la Ruleta de caracol motivados y coordinados, sorteando las dificultades y vitoreándose frente a cada logro. En el *Consejo*, reflexionaron colectivamente y acordaron qué nuevos laboratorios les gustaría realizar. El entusiasmo por la actividad empezó a diluirse, hasta que el anuncio de una convivencia les motivó nuevamente.

#### **Rango etario de 12 a 15 años**

En este rango etario había NNJ que participan activamente en Cecrea y otros/as que provenían de un colegio y no conocían el Programa. Los primeros se mostraron entusiasmados al ingresar al Centro y compartir alegremente con sus amigos/as. Durante el desbloqueo, los segundos, de a poco comenzaron a perder la timidez y ser más participativos, gracias al ambiente lúdico. Al iniciar la *Maestranza*, NNJ se motivaron con la actividad sobre identidad, se les observó entretenidos escribiendo, dibujando y conversando, en un ambiente de confianza y cohesión grupal. Se interesaron por la creación de los dioramas, aunque no alcanzaron a terminarlos. Posteriormente, trabajaron alegres y concentrados en el crucigrama. Durante el *Consejo* realizaron una convivencia, y al preguntarles cómo lo habían pasado, nadie quiso responder.

## Rango etario de 16 a 19 años

Este grupo contó con la participación de sólo tres jóvenes participantes de Cecrea, quienes manifestaron sentirse entusiasmadas/os por compartir sus intereses y escuchar a sus compañeros/as. Al realizar la Maestranza, expresaron sus ideas respecto a lo que valoran de Cecrea y cómo influye en su bienestar y desarrollo personal. Finalmente, durante el *Consejo*, participaron activamente proponiendo ideas para futuros laboratorios. Compartieron algunas impresiones sobre la Escucha, señalando que la disminución en la participación podría deberse a la falta de difusión.

- Fotografías del momento de *Recepción*<sup>4</sup>



<sup>4</sup> Las fotografías fueron tomadas por los observadores Luis Henríquez, Pilar Torres Saavedra y José Villalobos.

- Fotografías de la Maestranza



- Fotografías del Consejo



### ➤ Relaciones interpersonales

*Entre pares:* se observó una buena convivencia entre compañeros/as, el desenvolvimiento grupal fue fluido y con ausencia de conflictos. Primaron el respeto, el compañerismo y la colaboración.

*Con facilitadores y observadores:* NNJ se vieron cómodos, en un ambiente de complicidad con facilitadores, quienes les acogieron y guiaron, haciéndoles sentir seguridad, confianza y pertenencia.

## ¿Qué escuchamos?

Considerando el objetivo general de la primera Escucha Creativa 2024, en este apartado se exponen los resultados más relevantes obtenidos en las dinámicas de participación. Asimismo, se presenta un análisis de dichos resultados, con el fin de orientar la construcción de una nueva programación en torno al concepto de identidad. Se utilizó el análisis fenomenológico, un enfoque de investigación cualitativa que se enfoca en la experiencia subjetiva y en cómo las personas perciben y viven su mundo.

Al categorizar estas ideas, se puede analizar cada aspecto desde esta perspectiva, considerando cómo estos elementos influyen en la vivencia y percepción de la identidad y la realidad personal<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> Duque, H. y Aristizábal Diaz-Granados, E. (2019).

➤ ¿Qué entienden por identidad?

- Ser o animal de poder que les representa (rango etario de 7 a 11 años)

Respuestas de NNJ	Análisis	Significados asociados
<b>Animales de poder:</b> Gato Perro León Escorpión	Los animales de poder son figuras arquetípicas que representan cualidades y energías específicas. Estos pueden ser percibidos como guías espirituales o símbolos de ciertas características.	<b>Gato:</b> Independencia, misterio, agilidad. <b>Perro:</b> Lealtad, protección, amistad. <b>León:</b> Coraje, fuerza, liderazgo. <b>Escorpión:</b> Transformación, defensa, intensidad.
<b>Animales de poder con nombres específicos:</b> Gato “Coco” Gato “León” Perro “Bingo” Hamster Richard (2020-2022)	Nombrar a los animales de poder personaliza la relación con ellos, atribuyéndoles individualidad y creando una conexión emocional más profunda.	<b>Gato “Coco”:</b> Puede representar una conexión afectiva específica, quizás suavidad y ternura. <b>Gato “León”:</b> Refuerza la cualidad de liderazgo y coraje, con un toque de familiaridad. <b>Perro “Bingo”:</b> Sugiere una relación de lealtad y alegría compartida. <b>Hamster Richard (2020-2022):</b> Marca un periodo específico y una relación única, resaltando la importancia del tiempo vivido con él.
<b>Personajes de ficción:</b> Pokémon Harry Potter	Los personajes de ficción pueden encarnar aspiraciones, deseos y características ideales que las personas buscan o admiran.	<b>Pokémon:</b> Aventuras, crecimiento personal, diversidad de habilidades. <b>Harry Potter:</b> Magia, superación de adversidades, amistad y valor.
<b>Imágenes o situaciones:</b> Niño surfeando Niña sobre un tanque de guerra	Estas imágenes evocan experiencias y sentimientos específicos, representando situaciones que pueden ser tanto metafóricas como literales.	<b>Niño surfeando:</b> Libertad, dominio de habilidades, conexión con la naturaleza. <b>Niña sobre un tanque de guerra:</b> Fortaleza en la adversidad, inocencia en contextos de conflicto, poder inesperado.

➤ ¿Con qué relacionan el concepto de identidad? (rango etario de 7 a 11 años)

Respuestas de NNJ	Análisis
<b>1. Concepto general de identidad</b>	
<p>Identidad es algo que tenemos como un nombre, apariencia, personalidad.</p> <p>Lo que eres</p> <p><i>Identidad son las características de alguien. (Josefa, 12 años).</i></p> <p><i>Identidad es lo que eres (Christopher, 14 años).</i></p>	<p>La identidad se percibe como una construcción multifacética que incluye atributos tangibles (nombre, apariencia) e intangibles (personalidad). Estos configuran la manera en que nos vemos a nosotros mismos y cómo nos perciben los demás.</p> <p>La identidad es la suma de todas las experiencias, creencias y características que definen a una persona.</p>
<b>2. Elementos que la conforman</b>	
<p>El nombre</p> <p>Personalidad</p> <p>Es con lo que se identifica alguien</p> <p>Algo que te identifica</p> <p><i>La identidad es el nombre. (María, 13 años).</i></p> <p><i>Identidad es la personalidad de una persona. (Martina, 13 años).</i></p> <p><i>Identidad es algo que te identifica. (Violeta, 13 años).</i></p>	<p>El nombre individualiza a una persona dentro de un contexto social. Está cargado de significado cultural y personal, reflejando historia, tradición y expectativas.</p> <p>La personalidad comprende los rasgos y patrones de comportamiento que distinguen a una persona. influyendo en cómo interactuamos con el mundo y cómo nos relacionamos con los demás.</p> <p>Este aspecto destaca los objetos, ideas o grupos con los que una persona se asocia o siente afinidad.</p> <p>Los elementos identificadores pueden ser tanto físicos como simbólicos, contribuyendo a la singularidad de la identidad personal.</p>

<b>3. Descripción del sujeto</b>	
Es una persona  <i>Identidad es una persona. (Alexander, 13 años).</i>	La afirmación básica de humanidad y subjetividad, ligada a la condición de ser humano, abarcando la totalidad de la experiencia personal y social.
<b>4. Intereses y actividades que pueden influir en la identidad</b>	
Skate  Volley	Más allá de ser un pasatiempo, el skate puede representar una subcultura, un estilo de vida y un medio de autoexpresión, influyendo en la percepción de uno mismo y en la identidad social.  El voleibol, como actividad deportiva, puede influir en la identidad a través de la participación en equipos, competencias y la cultura deportiva.

➤ ¿Qué elementos de la canción les hablan de identidad?

<b>Respuestas de NNJ</b>	<b>Análisis</b>
<i>Que no se da por vencido</i>	Este rasgo muestra la determinación y fortaleza de una persona para no rendirse. Puede influir en cómo NNJ se perciben a sí mismos y en cómo esperan ser percibidos por los demás.
Que tiene un grupo para jugar a la pelota	Pertenecer a un grupo o equipo puede ser una parte importante de la identidad social de una persona. Este grupo puede proporcionar un sentido de inclusión, pertenencia y comunidad, lo cual es esencial para fortalecer la identidad social y personal.
<i>El niño intenta cambiar para poder encajar en su barrio</i>	Este comportamiento refleja cómo las personas pueden modificar aspectos de su identidad o comportamiento para adaptarse a un nuevo entorno social. La identidad puede ser influenciada por el deseo de aceptación y pertenencia en una comunidad específica.
<i>Que era nuevo y no tenía amigos</i>  <i>Que es nuevo y no es tan sociable</i>	La situación de ser nuevo en un lugar y no tener amigos afecta la identidad de una persona al influir en su sentido de pertenencia y aceptación social. Este estado puede llevar a la búsqueda de nuevas conexiones y amistades, que forman parte de la construcción de la identidad social.

➤ ¿Qué les gusta?

Respuestas de NNJ	Análisis
<p><b>Espacios cotidianos:</b></p> <p>Cecrea</p> <p>Mi casa</p> <p>Mi pieza</p>	<p>Cecrea es percibido como un lugar de desarrollo creativo y aprendizaje, donde NNJ pueden explorar y expandir sus habilidades artísticas e intelectuales. La identidad se ve influenciada porque allí pueden fomentar un sentido de pertenencia y aprendizaje en actividades creativas e innovadoras.</p> <p>La casa se percibe como un lugar de seguridad y confort. Puede influir en la identidad al ser el núcleo de las experiencias familiares y personales, moldeando valores y comportamientos.</p> <p>La habitación es un espacio personal e íntimo de descanso y reflexión, donde se puede expresar individualidad y buscar privacidad. La identidad se ve reflejada en la organización y decoración de la habitación, que representa gustos, intereses y aspectos personales de NNJ.</p>
<p><b>Formas de expresión artística:</b></p> <p>Pintar</p> <p>Cantar</p> <p>Música</p> <p>Foto</p> <p>Jugar</p>	<p>La pintura se vive como una forma de expresar pensamientos y emociones. Puede fortalecer la autopercepción como artista y fomentar una conexión profunda con la creatividad personal.</p> <p>Cantar se percibe como una forma de expresión emocional y artística, compartida o en solitario. La identidad se ve influenciada por la habilidad y el placer de cantar, que puede reforzar la autoestima y el sentido de pertenencia a grupos musicales.</p> <p>La música puede ser una actividad creativa y una forma de conexión con los demás. Forma parte integral de la identidad, ya que puede definir gustos, influir en estados de ánimo y proporcionar un medio de autoexpresión.</p> <p>La fotografía se percibe como una manera de capturar momentos, expresar creatividad y narrar historias visuales. Puede influir en la identidad al desarrollar una mirada artística y documental, y al fomentar la autoexpresión a través de imágenes.</p> <p>Jugar es una actividad lúdica que permite la exploración, la diversión y la interacción social. Puede influir en la identidad al promover habilidades sociales, creatividad y la capacidad de resolver problemas de manera imaginativa.</p>

<p><b>Comer / alimentarse:</b> Pizza, completos</p>	<p>Comer se vive como una experiencia placentera, asociada a momentos de ocio y disfrute. Las preferencias alimentarias, pueden formar parte de la identidad cultural y personal, reflejando hábitos y gustos.</p>
<p><b>Entorno físico / natural:</b> Planeta</p>	<p>El planeta es percibido como el entorno global en el que vivimos. La relación con este puede influir en la identidad ecológica y la conciencia ambiental, promoviendo valores de sostenibilidad y responsabilidad global.</p>
<p>El mar (con tiburones)</p>	<p>El mar, especialmente con la presencia de tiburones, se vive como un entorno de belleza y peligro. Evoca sentimientos de admiración y respeto por la naturaleza. Puede influir en la identidad al fomentar una conexión con la naturaleza y una conciencia de los ecosistemas marinos, así como sentimientos de aventura y exploración.</p>

➤ ¿Qué les carga

Respuestas NNJ	Análisis
<p><b>Conflictos familiares:</b> Odio que mis papás peleen</p>	<p>Escuchar o presenciar peleas entre los padres se vive como una fuente de angustia y estrés. Puede afectar la percepción de seguridad y estabilidad en el hogar, influyendo en la autopercepción y en la relación con ambos padres.</p>
<p>Que me reten</p>	<p>Ser reprendido se percibe como una experiencia negativa que puede generar sentimientos de vergüenza, injusticia o rebeldía. Puede influir en la autopercepción, y afectar la relación con la autoridad.</p>
<p><b>Control y autoridad:</b> Que me manden todo el rato</p>	<p>Sentir que las figuras de autoridad están constantemente dando órdenes se vive como una pérdida de autonomía y libertad. La identidad puede verse afectada por un sentimiento de impotencia y rebeldía contra la autoridad, impactando la autoconfianza.</p>
<p>Que me digan que no juegue</p>	<p>Prohibir el juego se percibe como una negación de la libertad y la diversión, generando frustración y resentimiento. Puede afectar la identidad al limitar la autoexpresión, el ejercicio de este derecho y el desarrollo de habilidades lúdicas y sociales.</p>
<p><b>Tecnología y conectividad:</b> Que no haya WIFI</p>	<p>Estas situaciones se viven como una desconexión del mundo</p>

<p>Que se agote la batería Que me quiten la Tablet</p> <p><b>Sensaciones físicas:</b> Cuando me da hambre y no me dan comida</p> <p><b>Entorno y ambiente:</b> Mucho ruido</p> <p><b>Pérdida de autonomía:</b> Que pierda el control</p>	<p>digital, limitando el acceso a información, entretenimiento y socialización. Pueden impactar la identidad digital y social, afectando la manera en que el individuo se conecta con el mundo y con los demás.</p> <p>La sensación de hambre no satisfecha se vive como una necesidad básica insatisfecha, generando irritabilidad y malestar. Puede afectar la percepción del cuidado y la seguridad, influyendo en la confianza y en la percepción de las relaciones con cuidadores.</p> <p>El exceso de ruido se vive como una sobre-estimulación sensorial que genera estrés e incomodidad. Puede influir afectar la capacidad de concentración y la paz mental.</p> <p>Perder el control se percibe como una experiencia de vulnerabilidad y ansiedad, donde se siente una pérdida de agencia sobre las propias acciones o entorno.</p>
--	---

➤ [¿Cómo son NNJ de Cecrea Vallendar?](#)

Respuestas de NNJ	Análisis
<p><b>Características con connotación favorable:</b></p> <p>Amigables</p>	<p>Interactuar con personas amigables se vive como una fuente de confort y confianza. Genera un ambiente positivo y acogedor. La percepción de los demás como amigables puede influir en la autoconfianza y en el sentido de pertenencia, reforzando la identidad social y la cohesión grupal.</p>
<p>Divertidos</p>	<p>Relacionarse con personas divertidas y entretenidas, sube el estado de ánimo. La diversión compartida fortalece las relaciones interpersonales y crea recuerdos positivos, influyendo en la percepción de grupo y en la identidad social.</p>
<p>Motivados</p>	<p>Rodearse de personas motivadas se vive como una experiencia energizante. Puede fomentar un ambiente de apoyo y logro. Esta motivación puede contagiarse, fortaleciendo la autopercepción de competencia y determinación, y promoviendo un sentido de propósito compartido.</p>
<p>Alegres</p>	<p>La alegría en el entorno se vive como una fuente de energía</p>

Respetuosos	positiva y bienestar emocional. Refuerza la percepción de un grupo cohesionado y feliz, influyendo en la identidad colectiva.
Bakanes	Relacionarse con personas respetuosas promueve el respeto mutuo. Se fortalece la confianza y la autoestima, contribuyendo a un sentido de seguridad y valoración personal.
Seguros	Percibir a los demás como "bakanes" (geniales) se vive como una admiración y aprecio hacia ellos. Puede influir en la autopercepción y en el deseo de emular esas cualidades, reforzando la identidad social positiva.
Expresiones informales y de afecto:	La sensación de seguridad se vive como una tranquilidad y confianza en el entorno, y contribuye a una autopercepción de estabilidad y confianza, influyendo positivamente en la identidad personal y social.
- <i>Insanos</i> - <i>Papus</i>	La <i>insanos</i> es una forma afectuosa de describir a personas que son muy divertidas o audaces. <i>Papus</i> se usa de manera amistosa para dirigirse a otros, generando una sensación de cercanía y complicidad. Este tipo de slang refuerza la identidad de grupo y la amistad, creando un sentido de pertenencia y fortaleciendo los lazos.
Características con connotación menos favorable:	Percibir a otros como "raros" se vive como una sensación de incomodidad o desalineación con las normas sociales o expectativas. Por otra parte, el desorden puede ser una fuente de estrés y caos, afectando la capacidad de concentración y bienestar. Ambas percepciones pueden generar una sensación de distanciamiento o desconexión, afectando la cohesión grupal y la identidad social.
- Son raros - Muy desordenado	

- ¿Cuál es la palabra que mejor define a Cecrea?

Respuestas de NNJ	Análisis
<b>Creatividad e Imaginación:</b> Creatividad Imaginación Volar Dibujar	La creatividad y la imaginación son vistas como puertas a nuevas posibilidades y como medios para la autoexpresión y el autoconocimiento. La acción de "volar" y "dibujar" simboliza la libertad y la capacidad de soñar y crear.
<b>Diversión y Aventura:</b>	La diversión y la aventura son esenciales para el

Diversión Aventura Encanto	disfrute y el crecimiento personal. El encanto añade un componente de magia y atracción, haciendo que las experiencias sean memorables y emocionantes.
<b>Relaciones interpersonales y valores:</b> Respeto Cariño Amistad	El respeto y el cariño son pilares de las relaciones interpersonales, promoviendo un ambiente de confianza y seguridad. La amistad se valora como una fuente de apoyo y alegría.
<b>Entorno físico y bienestar:</b> Calor Limpieza Comida	El calor se asocia con la sensación de acogida y comodidad. La limpieza se percibe como un indicador de orden y salud. La comida es fundamental para el bienestar físico y también puede tener connotaciones sociales y afectivas.
<b>Identidad y normalidad:</b> Nombre Juanito (perro Cecrea) Normal	"Nombre" y "Juanito" destacan la importancia de la identidad personal, mientras que "normal" se percibe como una medida de aceptación social y pertenencia.
<b>Esfuerzo y participación:</b> Intentar Taller	El esfuerzo es valorado como un componente esencial del aprendizaje y el desarrollo personal. Los talleres se ven como oportunidades para la educación práctica y la mejora de habilidades.

➤ ¿Qué es para NNJ participar en Cecrea?

Respuestas de NNJ	Análisis
<p><b>Importancia de la diversión y actividades:</b> <i>Es importante divertirse en el Cecrea porque así nos podemos calmar y estar menos enojados. (Vanessa, 11 años).</i> <i>Es importante divertirse aprovechando muchas actividades y conocerse entre grupos. (Alonso, 9 años).</i></p>	La diversión puede verse como un medio para alcanzar el bienestar emocional y la calma. Cecrea es visto como un espacio lúdico y terapéutico donde la recreación alivia las tensiones. También se valora como una oportunidad para la diversión y la socialización, promoviendo la integración y la cohesión social.
<p><b>Cuidado y amor entre amigos:</b> <i>Cecrea es un lugar donde siempre cuidar a los amigos. (Mateo, 10 años).</i> <i>Me gustó lo de la palabra, Cecrea también es amor. (Trinidad, 9 años).</i></p>	Se ve a Cecrea como un espacio de protección y apoyo mutuo, resaltando la importancia de las relaciones basadas en el cuidado y la lealtad, y donde el cariño y la expresión de afecto son valores fundamentales.
<p><b>Sentirse acompañado:</b></p>	Se asocia Cecrea con la compañía, lo que genera un

<p><i>Cecrea es sentirse acompañado.</i> (Josefa, 12 años).  <i>Los niños de Cecrea me hacen sentir segura.</i> (Andrea, 12 años).</p> <p><b>Actividades y socialización:</b>  <i>Me gusta venir a Cecrea y poder jugar, compartir, comer.</i> (Pía, 8 años).</p> <p><b>Escapar de la realidad:</b>  <i>Para mí, Cecrea es escapar de la realidad.</i> (Violeta, 13 años).</p> <p><b>Valores y actitudes promovidos en Cecrea:</b>  <i>Ser más feliz cada día.</i> (Salvador).  <i>Abierto a gente nueva.</i> (Emilia).  <i>Aceptación y la tolerancia.</i> (Santiago).</p>	<p>sentimiento de pertenencia, y donde las relaciones con otros niños fortalecen la confianza y la sensación de protección.</p> <p>Las actividades cotidianas y lúdicas, compartidas, fomentan la interacción y la camaradería.</p> <p>Cecrea es visto como un refugio, un espacio de evasión positiva, donde NNJ pueden desconectarse de los problemas cotidianos y sumergirse en un entorno más libre y creativo.</p> <p>La experiencia en Cecrea les otorga felicidad, lo ven como un espacio donde se promueve un ambiente positivo y alegre.</p>
---	---

➤ ¿Qué nuevos laboratorios propusieron? (rango etario de 12 a 15 años)

Respuestas de NNJ	Análisis
<b>Formas de expresión:</b>	
Danza	Permite a NNJ comunicar sentimientos y pensamientos a través del movimiento. Representa libertad, creatividad y capacidad de conectarse con uno mismo y con los demás de una manera no verbal.
Canto	Simboliza libertad de expresión, conexión emocional y creatividad. Es una herramienta para la comunicación y la expresión de la identidad personal.
Música	A través de la creación o la interpretación, permite explorar y comunicar aspectos profundos de la identidad. Fomenta la autoestima y el sentido de pertenencia a una comunidad artística o cultural.
YouTubers	Permite la autoexpresión, la creatividad digital, compartir intereses, habilidades y experiencias con una audiencia global. Representa la modernidad, y la capacidad de construir una

Pintar murales	<p>identidad pública.</p> <p>Involucra la creación de arte en espacios públicos. Permite dejar una huella visible en su comunidad, afirmando su presencia y sus ideas, y fomenta el sentido de pertenencia.</p>
Creación e intervención de prendas	<p>Personalizar y crear prendas permite expresar su estilo y creatividad a través de la moda. Esa autoexpresión tangible y visible, puede reflejar aspectos únicos de la personalidad y la identidad cultural.</p>
Cortometraje	<p>Este proceso creativo refuerza la identidad narrativa, permitiendo una autoexploración profunda y la proyección de una visión personal al mundo.</p>
Análisis cinematográfico	<p>Implica conectar sus propias experiencias y perspectivas con las historias y temas presentados. Fomenta la autoexploración y la comprensión cultural.</p>
Escritura	<p>Es una forma de expresión reflexiva y creativa que refuerza la identidad mediante la exploración de los propios valores, creencias y experiencias.</p>
<b>Juegos:</b>	
Hotwheels	<p>Jugar con Hotwheels es una forma de recreación que permite a los niños explorar la creatividad en el diseño de pistas (pensamiento espacial). Simbolizan la aventura, la imaginación y el disfrute de la competencia amistosa.</p>
Ninja americano	<p>Este juego es una forma de recreación física que implica desafíos de agilidad, fuerza, resistencia y estrategia. Representa la superación personal y la competencia.</p>
Suelo de lava	<p>Es una actividad lúdica que desafía la imaginación y la destreza física. Simboliza la creatividad, la diversión y la capacidad de inventar mundos ficticios.</p>
<b>Temas:</b>	
Animales	<p>El interés en los animales refleja una curiosidad y una conexión con la naturaleza y el mundo viviente. Los animales simbolizan la vida, la diversidad y la relación del ser humano con el entorno natural. Fomentan la empatía y el aprendizaje sobre el medio ambiente.</p>
Reciclaje	<p>Influye en la identidad en dimensiones: ecológica (compromiso con medio ambiente, ética (responsabilidad social), comunitaria (fortalece lazos y sentido de pertenencia), acción (agentes de cambio positivo).</p>

<b>Aspiraciones:</b>	
Quiero ser un héroe en el futuro	Refleja un deseo de ser valiente, útil y admirado, ayudando a los demás y haciendo el bien.
Ser policía	Refleja un deseo de proteger y servir a la comunidad. Simboliza la valentía, justicia, el compromiso con la seguridad pública.
Encontrar Hogwarts	Refleja un deseo de aventuras extraordinarias y magia, inspirado en el mundo ficticio de Harry Potter.
Ser motociclista	Refleja un deseo de libertad, aventura y velocidad. Simboliza la capacidad de explorar el mundo de una manera libre y emocionante.
Ser detective	Refleja interés en resolver misterios, encontrar la verdad y utilizar habilidades analíticas. Simboliza la inteligencia, la curiosidad y la justicia. desarrollo personal.

## Conclusiones

Una vez realizada la Escucha en Cecrea Vallenar, y considerando el objetivo principal (profundizar en quiénes son NNJ que participan en el Programa para construir, colectivamente, una noción de identidad), se ha llegado a las siguientes conclusiones:

Desde su llegada, NNJ que se conocían entre sí mostraron familiaridad con el espacio, a la vez que curiosidad y entusiasmo por participar. Aquellos que asistían por primera vez, de a poco fueron adquiriendo confianza, superando la timidez e integrándose a las actividades. Durante la Escucha, en general se mantuvieron concentrados y alegres, disfrutando de las actividades y compartiendo sus opiniones con los demás. Hacia el final la energía decayó, debido al cansancio.

Se observó una buena convivencia entre pares, primando el compañerismo y la colaboración. Las y los facilitadores les acogieron y guiaron, generándose un sentido de comunidad y pertenencia. Con observadores: la relación fue cordial y respetuosa. Se percibió una sensación general de comodidad por parte de NNJ ante la presencia de observadores.

A continuación, se resumen los resultados obtenidos en los dispositivos de participación, que servirán como base para gestión programática:

- Los **animales de poder y los personajes de ficción** representan **cualidades arquetípicas y aspiraciones**, mientras que los **animales con nombres y las situaciones** proporcionan un **contexto emocional** y una **narrativa personal**. Estos elementos revelan la complejidad de la identidad y las conexiones emocionales que NNJ establecen con diferentes símbolos y experiencias en su vida.

- Perciben la **identidad** como una **construcción multifacética** que incluye tanto **atributos tangibles** (nombre, apariencia) como **intangibles** (personalidad), y **afiliaciones** (ideas, intereses, grupos).
- Los **elementos identitarios** señalados, abarcan sus **experiencias personales y sociales**, reflejan sus **valores y creencias**, y conforman la **manera en que se ven a sí mismos y cómo les perciben los demás**.
- A partir de la canción escuchada, relevaron aspectos como la **resiliencia y la pertenencia**, que contribuyen a una **autopercepción positiva y fortalecen la identidad**, mientras que la **adaptación y el aislamiento** pueden generar tensiones internas y **desafíos en la autoidentificación**.
- En relación con lo que **les gusta**, los **espacios cotidianos** proporcionan un sentido de pertenencia y seguridad, las **formas de expresión artística** permiten la autoexpresión y el desarrollo creativo, las **experiencias alimentarias** reflejan preferencias culturales y personales, y el **entorno físico/natural** evoca una conexión con el mundo y la naturaleza.
- Respecto a lo que **les carga**, los **conflictos familiares**, las **restricciones y el control**, los **problemas tecnológicos** y las sensaciones físicas negativas son fuentes de desagrado, angustia y frustración que impactan la autopercepción y la relación con el entorno.
- ¿Cómo se ven **a sí mismos**? Las **características de connotación favorable**, las expresiones informales y de afecto, y las **características de connotación menos favorable** contribuyen a la formación y comprensión de la identidad personal y social. Las experiencias positivas fortalecen la cohesión grupal y la autopercepción positiva, mientras que las experiencias negativas pueden generar distanciamiento y estrés, afectando la percepción del entorno y las relaciones interpersonales.
- ¿Cómo **definen a Cecrea**? Los conceptos que destacaron reflejan una visión integral del Programa, donde la **creatividad**, la **diversión**, las **relaciones saludables**, el **bienestar físico y emocional**, y el **esfuerzo**, se entrelazan para formar experiencias y valores significativos.
- ¿Qué es para NNJ **participar en Cecrea**? Cecrea no solo es un espacio de recreación, sino un **entorno vital para su desarrollo emocional, social y personal**, donde la **identidad se construye** y fortalece a través de **experiencias positivas, relaciones afectuosas y valores fundamentales**.
- En relación con las ideas de **nuevos laboratorios**, sus intereses y aspiraciones reflejan aspectos clave en la formación de la identidad de NNJ, y se inscriben en las diversas áreas de Cecrea, entre ellos:
  - **Formas de expresión:** importancia de la creatividad y la comunicación en la formación de la identidad, mostrando cómo pueden explorar y afirmar quiénes son a través de diversas actividades expresivas.
  - **Juegos:** representan diversión, interacción social y aprendizaje, fomentando el desarrollo cognitivo y social, y el conocimiento de sí mismos/as.
  - **Temas de interés y aspiraciones:** reflejan diversos aspectos de quiénes son y quiénes quieren ser. Permiten explorar diferentes partes de sí de sí mismos/as, conectarse con otros y construir una identidad que en consonancia con sus valores, sueños y pasiones.

La identidad se revela como una intersección dinámica de características personales, experiencias vividas y actividades significativas, que juntas forman una imagen completa y rica de niñas, niños y jóvenes.

Finalmente, es importante señalar que todas las opiniones y respuestas de NNJ, se encuentran estrechamente interrelacionadas. Durante todos las dinámicas y dispositivos de participación se hizo referencia a conceptos e intereses similares, lo que da cuenta de una mirada bastante clara de cómo NNJ

se ven a sí mismos/as, lo que facilita abordar lineamientos para construir una programación que refuerce aquellas nociones.

## ¿Qué haremos con esta información?

Este informe más los comentarios de los niños, niñas y jóvenes participantes nos permite identificar intereses, inquietudes y necesidades clave. Detectamos de este análisis áreas de interés y necesidades específicas: muchos participantes mencionaron la importancia de contar con espacios abiertos, verdes, donde puedan estar en contacto con la naturaleza. Esto sugiere la posibilidad de crear laboratorios en contextos externos, fuera del espacio cerrado del Centro, aprovechando entornos naturales y nuestro patio. A su vez, muchas de las inquietudes recogidas muestran una intersección natural y orgánica entre arte, tecnología, ciencia y medioambiente. Estas convergencias ofrecen la oportunidad de diseñar actividades que integren múltiples disciplinas. Adjuntamos algunas actividades tentativas, inspiradas en lo recogido:

### Propuesta de temáticas:

#### 1. Laboratorios de Eco-arte: Naturaleza y Creatividad

- **Descripción:** Laboratorios donde los participantes trabajen con materiales reciclados o encontrados en la naturaleza dentro de nuestro territorio para experimentar con el Arte (sonoro, visual) explorando la relación entre el entorno natural y las distintas formas de expresión artística.
- **Objetivo:** Sensibilizar a los jóvenes sobre el medioambiente a través de la creación artística, promoviendo el reciclaje y la conservación de la naturaleza.
- **Posibles convergencias:** Artes Visuales + Experimentación Sonora + Sustentabilidad.

#### 2. Laboratorios de Tecnociencia: Exploradores del Futuro

- **Descripción:** Los participantes desarrollarán proyectos que combinen experimentación científica y tecnología para abordar problemas del futuro, como el cambio climático o las energías renovables. Explorar también temáticas de conversación patrimonial y paleontológica, diversificando la visión sobre la Ciencia.
- **Objetivo:** Fomentar el interés por la ciencia y la tecnología como herramientas para el cambio social y ambiental, con una mirada territorial.
- **Posibles convergencias:** Ciencia + Tecnología + Medioambiente + Patrimonio.

#### 3. Laboratorios de Realidad Extendida: Creación de Mundos Virtuales

- **Descripción:** Espacio para que los jóvenes puedan diseñar y explorar mundos virtuales usando tecnologías como la realidad aumentada o virtual, creando entornos que reflejen sus intereses, sueños e inquietudes.
- **Objetivo:** Introducir a los jóvenes en el mundo de la realidad extendida, fomentando la creatividad y la innovación tecnológica. Vincular formaciones de 2025 a estas nuevas herramientas.
- **Convergencia:** Arte + Tecnología.

Estas propuestas de laboratorios no solo responden a los intereses manifestados por los participantes en el informe de Escucha, sino que también fomentan una interacción enriquecedora entre diferentes disciplinas, promoviendo el aprendizaje desde una perspectiva colaborativa y creativa.

## Referencias, orientaciones, oportunidades y recomendaciones para la programación

En el marco de la primera Escucha Creativa Cecrea 2024 y la necesidad de construir, identificar y acompañar procesos identitarios de niñas, niños y jóvenes, creemos que es crucial considerar el pasado para imaginar y comprender el futuro.

A partir de lo señalado en el presente informe y del análisis del proceso de participación, además del trabajo programático anterior, presentamos tres enfoques para el trabajo local: teórico, práctico y conceptual.

**1.-Teórico:** Invitamos buscar y utilizar fuentes teóricas que acompañen el análisis de los datos del informe. Estas fuentes deberían ayudar a enfrentar los desafíos programáticos mediante recursos bibliográficos que faciliten un marco de comprensión e inspiración para nuestras interpretaciones.

Como referencia, sugerimos el texto “La presentación de la persona en la vida cotidiana”, de Erving Goffman, capítulo 1, *Las representaciones teatrales*, que puede ser una referencia para guiar el abordaje sobre temáticas identitarias. Pensamos en este texto, porque puesto en relación con los procesos de artes escénicas que se trabajan en el centro, podría ser de utilidad.

\*Este texto es sólo una referencia y busca motivar otras que, a juicio regional, sean más pertinentes.

**2.-Práctico:** Proponemos, a modo de referencia o sugerencia, establecer dos dimensiones para la indagación y creación programática: archivo expandido y Gestión Territorial.

a.-Archivo expandido: Como proceso de trabajo artístico multidisciplinario. Proponemos centrar una búsqueda analítica de programaciones anteriores. Sugerimos revisar registros de material programático generado entre 2018 y 2022 relacionado a la creación literaria, y promover a partir de su estudio, reconsideraciones y reformulaciones y, junto a equipos y también con niñas, co-diseñar procesos que permitan y faciliten la “*expresión reflexiva y creativa*” de las y los participantes de Cecrea Vallenar y promuevan la re-escritura de experiencias pasadas.

Ejemplos de laboratorios: “*Biblionautas*”, “*Relatos de Pique*”, “*Relatos jóvenes club de lectura*”.

Activar la participación y la divulgación de ejercicios y procesos que niñas tengan en este material (u otros) en Estación sensorial Cecrea (archivo Cecrea de NNJ), podría incentivar la comunicación y el reconocimiento entre pares.

<https://estacionsensorialcecrea.cultura.gob.cl>

Además de lo anterior, invitamos a revisar siempre los registros de manera anual, para que, a partir del ejercicio de memoria, nos permitamos identificar con claridad rasgos y evidencias relacionadas a la identidad de niñas existentes en programaciones de Cecrea Vallenar. Interrogar el archivo es un método que invitamos a realizar, para cuidar la coherencia y la pertinencia programática.

Finalmente, invitamos a revisar los desafíos expuestos en marzo 2024 y relevar ideas de programación que consideran la participación colectiva de niños, niñas y jóvenes, el contacto con la naturaleza y el cuerpo.

b.-Gestión territorial: En relación con las estrategias de trabajo creativo, es siempre necesario buscar alianzas estratégicas que nos permitan visibilizar y hacer de nuestras programaciones, haciéndolas más inclusivas y participativas. En esta dirección, podría ser de utilidad revisar posibles colaboradores regionales y nacionales, como por ejemplo, revisar el trabajo realizado por la *Fundación Plagio*.

A propósito del interés en la escritura, compartimos también material que podría ser de interés y/o motivación:

**Gabriela Mistral**, “*Desolación*” (exploración de representaciones del territorio y del paisaje con representaciones simbólicas relacionadas al desierto, por ejemplo, entre otras posibles inspiraciones).

Revisar en: [Biblioteca Nacional Digital](#).

Finalmente, recomendamos analizar posibles alianzas con actores vinculados a la **innovación**.

**3.Conceptual:** Invitamos a reflexionar sobre dos ideas para la provocación creativa: el *misterio* (identidad) y la *magia* (transformar y crear). Estas nociones podrían ofrecer nuevas rutas de contenido y enfoques innovadores en el trabajo con niñas, niños y jóvenes, vinculado por ejemplo al trabajo desde las artes escénicas, el juego y la escritura creativa.

## Bibliografía

- Duque, H. y Aristizábal Díaz-Granados, E. (2019). Análisis fenomenológico interpretativo. Una guía metodológica para su uso en la investigación cualitativa en psicología. *Pensando Psicología*, 15(25), 1-24. Disponible en: <https://doi.org/10.16925/2382-3984.2019.01.03>
- Echeita Sarrionandía, G. (2011). *La educación inclusiva como derecho. Marco de referencia y pautas de acción para el desarrollo de una revolución pendiente*. Universidad Autónoma de Madrid. Disponible en: [educacion\\_echeita\\_TEJUELO\\_2011.pdf\(uam.es\)](#)
- Martín-Baró, I. (1996). El concepto de identidad en psicología social: aproximaciones teóricas y retos empíricos. Editorial UCA. España.
- Muñoz, B. (2009). La Escuela de Birmingham: La sintaxis de la cotidianidad como producción social de la conciencia. *Revista Científica de Información y Comunicación*. I/C - 6, pp21-68. Universidad Carlos III de Madrid.
- Pérez Alonso-Geta, P. (2009). *Creatividad e innovación: una destreza adquirible*. Universidad de Valencia. Disponible en: [Creatividad e innovacion una destreza ad.pdf;jsessionid=77F6EB1161653AEC5B5781B6546F2C0C\(usal.es\)](#)
- Portal Ariosa, M. (1991). La identidad como objeto de estudio de la antropología. *Alteridades*, vol. 1, núm. 2, pp. 3-5. Universidad Autónoma Metropolitana de México.
- Quiroga, F., Capella, C., Sepúlveda, G., Conca, B., & Miranda, J. (2021). Identidad personal en niños y adolescentes: estudio cualitativo. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 19(2), 1-25. Recuperado de: (PDF) Identidad personal en niños y adolescentes: estudio cualitativo (researchgate.net)