

Escucha Creativa Cecrea Pichidegua

Informe final

Pichidegua, Noviembre de 2016

ESCUCHA CREATIVA Cecrea Pichidegua
Informe final

Informe a cargo del programa Cecrea, Departamento de Educación y Formación en Artes y Cultura, Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.

Ejecución: La Matriz Arte y Cultura

© Consejo Nacional de la Cultura y las Artes

¿Cómo citar este informe?

Programa Cecrea, Consejo Nacional de la Cultura y Las Artes. “Escucha Creativa Cecrea Pichidegua”. Web: www.centrosdecreacion.cl. Publicado: Noviembre 2016.

Se autoriza la reproducción parcial citando la fuente correspondiente.

Índice

1. Portada	1
2. Índice	2
3. Introducción	3
4. Escucha creativa Cecrea	4
5. Metodología Escucha Creativa	6
6. Herramientas de levantamiento de información	7
7. Presentación de principales resultados	7
8. Principales resultados y orientaciones de implementación	22

3. INTRODUCCIÓN

¿Cuáles son las principales características identitarias de los niños, niñas y jóvenes de Pichidegua? ¿Qué aspectos de su territorio valoran? ¿Cuáles son las problemáticas que identifican? ¿Cómo perciben el ejercicio de sus derechos? ¿Cuáles son sus intereses y sus posibilidades de desarrollarlos en el lugar dónde viven?

Con estas preguntas en mente, Cecrea Pichidegua realizó su Escucha Creativa de Apropiación, primer hito del programa en el territorio, con niños, niñas y jóvenes, que busca dar una orientación general y específica al proceso de implementación de Cecrea, a partir de las voces de sus participantes.

Desde 2014, el programa Cecrea del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, promueve procesos creativos de aprendizaje con enfoque de derechos, para ciudadanos y ciudadanas de 7 a 19 años, en las 15 regiones del país. El programa apuesta a la construcción de una “ciudadanía creativa”, a partir de experiencias creativas y ciudadanas que se caracterizan por el co-protagonismo de niños, niñas y jóvenes, el desbloqueo creativo, el trabajo colaborativo, y la convergencia disciplinar y sociocultural.

La Escucha Creativa es una metodología participativa, que forma parte del sistema de participación permanente de Cecrea. Busca promover una participación activa y lúdica de niños, niñas y jóvenes, a través de estrategias de consulta y trabajo colaborativo y democrático.

A partir de esta metodología, los y las participantes de los Centros de Creación realizan un efectivo ejercicio de sus derechos, el que se proyecta a nivel territorial como ciudadanos activos y capaces de influir sobre las decisiones locales. Por ello, a partir de Cecrea, ellos/as aportan directamente al desarrollo social y comunitario, apropiándose de los espacios e irradiando a la comunidad donde el Centro se emplaza.

Existen dos tipos de Escuchas Creativas. La Escucha Creativa de Apropiación recoge la visión que tienen niños, niñas y jóvenes de su territorio; cómo lo proyectan en el tiempo; y cómo se imaginan un lugar para crear. Previo a la Escucha Creativa se realiza un proceso con adultos de la comunidad creativa local, quienes se preparan para escuchar a los niños, niñas y jóvenes, a través de encuentros y jornadas de formación.

En Pichidegua, la Escucha Creativa de Apropiación se realizó el 19 de Octubre del 2016, en la Casona Cultural de Pichidegua..

4. ESCUCHA CREATIVA CECREA, COMUNA DE PICHIDEGUA, REGIÓN DE O'HIGGINS.

La Escucha creativa del Centro de Creación de Pichidegua se realizó el día miércoles 19 de octubre de 2016 en la Casona Cultural de la comuna, jornada que se desarrolló entre las 10 am y las 17 pm.

La escucha creativa fue diseñada y realizada por el centro Cultural La Matriz Arte y Cultura, espacio cultural de la región abocado al desarrollo educativo-artístico y a la producción cultural, se contó con 6 facilitadores y 3 observadores.

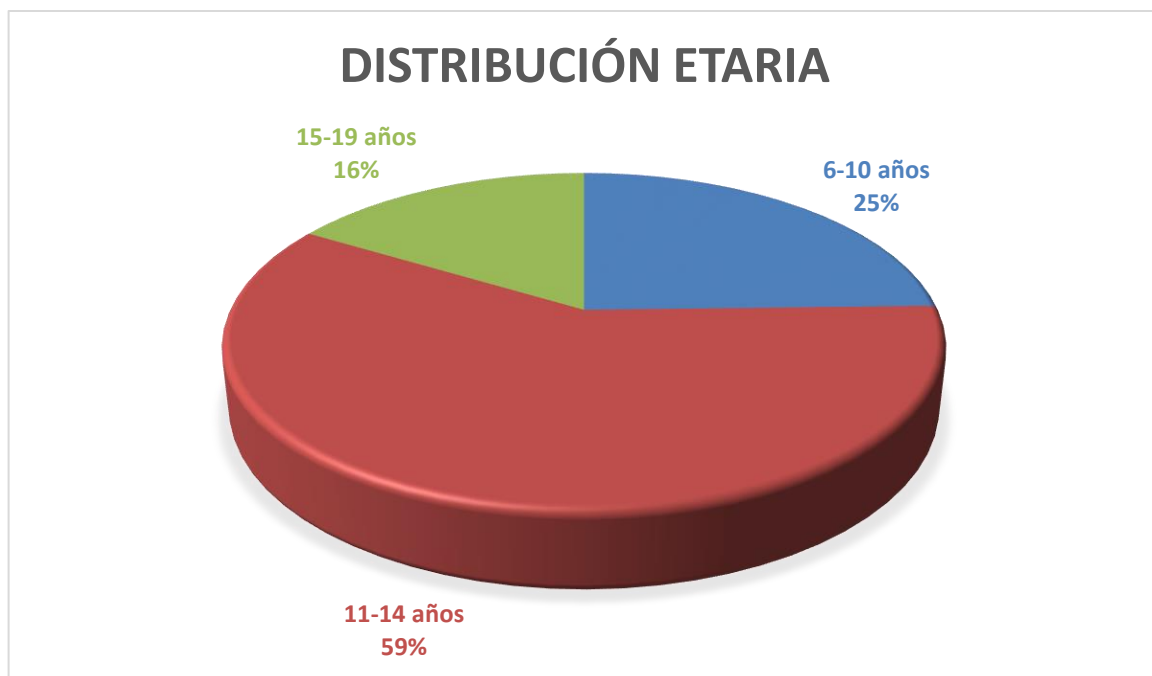
Los participantes estuvieron distribuidos entre los 7 (6)? y 17 años de edad, provenientes de 6 escuelas y liceos municipales de la comuna: participaron 61 niños, niñas y jóvenes (NNJ) de los cuales existía una inmigrante y dos pertenecientes a pueblos originarios. El sexo de los NNJ se distribuyó de la siguiente forma:

CUADRO N°1: "DISTRIBUCIÓN POR GÉNERO"



El grupo tuvo una distribución etaria representada en el siguiente gráfico:

CUADRO N°2: “DISTRIBUCIÓN ETARIA”



Los establecimientos educacionales participantes, todos de la comuna de Pichidegua y de dependencia municipal, fueron los siguientes:

CUADRO N°3: ESTABLECIMIENTOS EDUCACIONALES PARTICIPANTES

Nombre establecimiento	Número de niños, niñas y jóvenes
Liceo Latinoamericano	10
Escuela Larmahue	10
Escuela Básica Patagua Cerro	11
Centro Educativo Siglo XXI	10
Escuela San Roberto	10
Escuela Enrique Serrano	10

5. METODOLOGÍA ESCUCHA CREATIVA DE APROPIACIÓN

La Escucha Creativa consta de etapas para su desarrollo instauradas desde el Nivel Central del Consejo de la Cultura, en cada caso la realización en la práctica se ve influenciada por el contexto en el que se desarrollan y la planificación de estas con el equipo humano a cargo de la experiencia.

En el caso de la Escucha realizada en Pichidegua se respetaron todos los momentos establecidos modificando los modos en los que se desarrollaron:

RECEPCIÓN: Se desarrolló una etapa de recepción en la cual se inscribió a NNJ y se les invitó a realizar juegos lúdicos como primer reconocimiento del espacio y de sus demás compañeros.

UMBRAL: Se propone un espacio que nos permita entrar a un nuevo espacio generando una diferencia entre el interior y el exterior. El umbral diseñado en este caso incluía un túnel sensorial en cuanto a la visualidad y al tacto en el cual NNJ debían movilizar su cuerpo para transitar por él, encontrando al final una instalación donde podían sentir diversas texturas. El Umbral, en este caso, se propone como un espacio de sensibilización, de confianza y principalmente de juego creativo.

RECEPCIÓN 2: Luego de transitar por el Umbral se les invita a una instancia grupal en la que se realiza una bienvenida por parte de los organizadores de la jornada, se desarrollan juegos grupales, se dividen los grupos, y se les cuenta en qué consistirá la jornada.

MAESTRANZAS: En esta instancia se desarrolla un trabajo de creatividad individual y colectivo guiado por facilitadores. Se realizaron tres maestranzas: IMAGEN, SONIDO Y MOVIMIENTO, que tuvieron como eje central la búsqueda de aquellos que NNJ observan de su ciudad ¿Qué me gusta y qué no? ¿Cómo lo mejoraría?

Cada una de las maestranzas se desarrolla en torno a una materialidad, en este caso, otorgada por las llamadas “Ruedas de Larmahue” o Azudas, patrimonio de la zona, y que fueron intervenidas desde las tres especialidades establecidas, integrando de manera transversal los campos de acción propuestos por el programa: arte, ciencia, tecnología y sustentabilidad. En todos los grupos se pone en valor la capacidad de tomar decisiones de manera colectiva resolviendo dos ideas, el cómo intervenimos la rueda y el cómo plasmo la visión que tenemos sobre mi localidad.

ENSAMBLE: Se instaura como una instancia de intercambio bajo la idea de conocer qué hicieron los otros y dar a conocer el trabajo de mi grupo. Se transita por el trabajo realizado por la maestranza de movimiento en el cual NNJ cuentan en qué consiste su intervención y qué quisieron expresar, abriendo el espacio a que se hagan preguntas sobre el trabajo. En la maestranza de movimiento se muestra la intervención física de la rueda y además se presentan trabajos de movimientos y teatrales en los cuales se puso como protagonista la rueda como un objeto cotidiano. Finalmente, en la maestranza de sonido se muestra la intervención sonora y de búsqueda de musicalidades representativas de los NNJ, son ellos mismos quienes comparten con sus pares la experiencia.

CONSEJO: La última instancia que se realiza es el Consejo, un espacio en que se convoca a todos los participantes y se conversa de manera abierta sobre lo vivido, expresando sensaciones y

gustos. Se plantea como un espacio de reflexión y resumen del día. NNJ pueden también expresar lo vivido en un Dazibao de salida.

6. HERRAMIENTAS DE LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN

Durante el desarrollo de la Escucha Creativa se emplearon diferentes herramientas que permiten recabar información desde diferentes ámbitos, los cuales fueron:

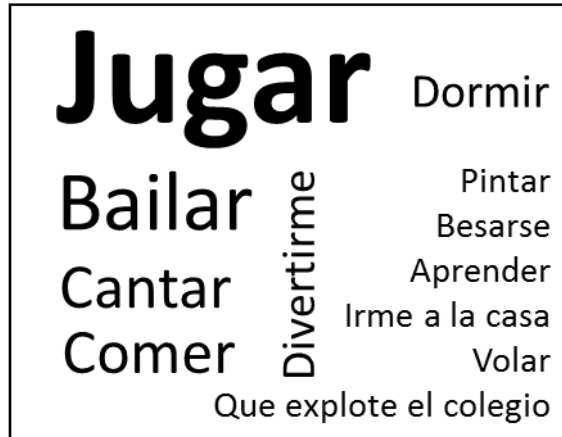
1. **DAZIBAO:** Entendido como un muro (pizarra) de libre expresión de expectativas (inicio) y de opiniones o sensaciones (cierre). Allí se acumulan ideas, palabras o frases de los NNJ que luego serán analizadas.
2. **VOTACIÓN:** Instancia de participación ciudadana en que los NNJ podían acercarse de manera voluntaria a contestar tres interrogantes ¿cómo son los niños, niñas y jóvenes de Pichidegua? ¿Cómo describirías tu lugar preferido? ¿qué cosas más te interesan o te gustan?
3. **ENTREVISTAS AUDIOVISUALES:** Dentro del registro audiovisual de la Escucha Creativa se establecieron dos preguntas generales ¿Qué te gusta hacer? ¿Con quién te gusta estar?, además de eso se generaron preguntas que apuntaban a la realización audiovisual, considerando las expectativas puestas en la jornada por los NNJ (¿Qué esperas de lo que viviremos hoy?) y las sensaciones luego de haberlo experimentado (¿Qué te pasó hoy)
4. **BITÁCORA- MAESTRANZA:** En cada maestranza se grabó el audio del trabajo y se realizaron bitácoras desarrolladas por observadores presentes en las tres instancias. Se observan principalmente cuestiones de tipo cualitativos.

7. PRESENTACIÓN DE PRINCIPALES RESULTADOS

DAZIBAO DE ENTRADA

Al inicio de la jornada (y antes de ingresar al umbral) se coloca una pizarra a modo de lienzo en el que se les invita a contestar la pregunta ¿qué te gustaría que pasara hoy? Frente a esto los NNJ fueron plasmando de manera libre sus expectativas de la jornada. En la siguiente imagen de las palabras se pueden observar de mayor tamaño las más repetidas y de manera más pequeña los que fueron nombrados por algunos pero que son igualmente importantes.

CUADRO N°4: DAZIBAO DE ENTRADA.



Podemos interpretar esta primera instancia basándonos en dos sensaciones que se expresan luego en las maestranzas y otras instancias de participación: una sensación de libertad y como opuesto a esto un rechazo la institución escolar.

Se valora fuertemente y de manera reiterativa la posibilidad de encontrar un espacio donde se les permita jugar de manera libre y este jugar incluye como acciones el bailar, comer, cantar, es decir un espacio de esparcimiento y de diversión. Todas estas características como un opuesto a aquello que los presiona: la casa, el colegio, la imposibilidad de tomar descansos.

Nos parece importante destacar la oportunidad que ofrece esta necesidad de juego como motor de creación y estimulación sensorial para todo el proceso Cecrea, aquello puede hablar de la posibilidad de explorar de manera libre que tienen los NNJ de la comuna de Pichidegua.

VOTACIÓN

Se desarrolló una votación abierta y voluntaria en que cada participante tuvo la posibilidad ingresar sus preferencias en urnas distribuidas en tres tópicos: cómo somos, lugares preferidos, y cosas que te interesan o gustan. La participación fue de un 70% (43 participantes) de los cuales el 63% fueron participantes mujeres.

Dentro preguntas realizadas en la votación nos parece importante partir por aquellas preguntas cerradas en las que los NNJ debían marcar una entre diversas alternativas. Las tendencias frente a la pregunta ¿Cómo describirías tu lugar favorito” se encuentran expresadas en el CUADRO N°4.

CUADRO N°5: “LUGAR FAVORITO”

¿Cómo describirías tu lugar favorito?

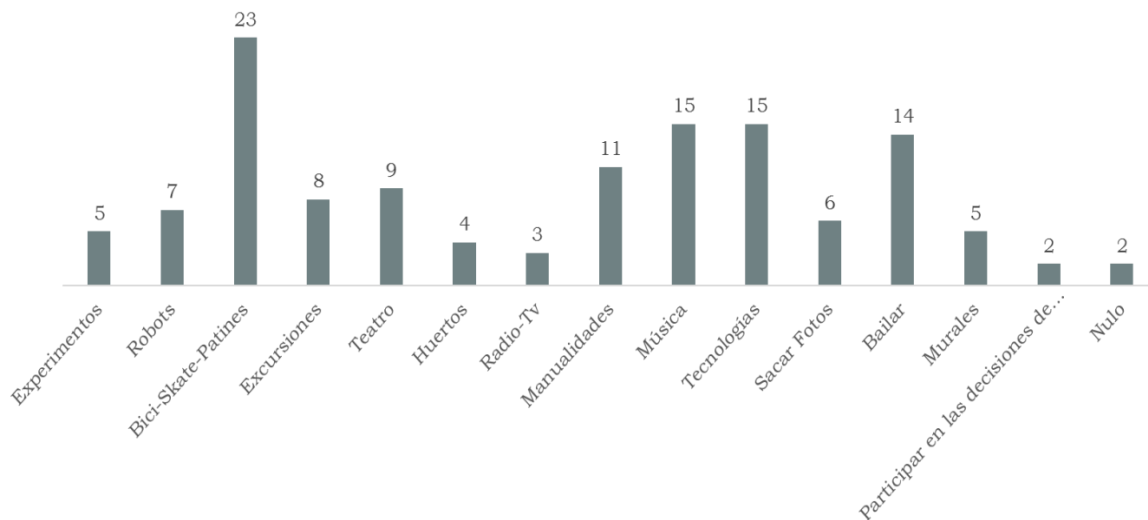


Como se puede observar, la primera preferencia es un lugar donde “jugar y pasarlo bien” seguida por un lugar para “hacer amigos”, nos parece importante rescatar estas dos preferencias como un motor explicativo permanente que ya fue expresado en la interpretación del Dazibao de entrada, pero que termina por caracterizar el ser niños o niñas con la posibilidad sencilla pero necesaria de jugar.

Si observamos la segunda pregunta cerrada realizada “Del siguiente listado, selecciona las 3 cosas que más te interesan o te gustan” se pueden apreciar las preferencias en el cuadro N°5.

CUADRO N°6: “GUSTOS O INTERESES”

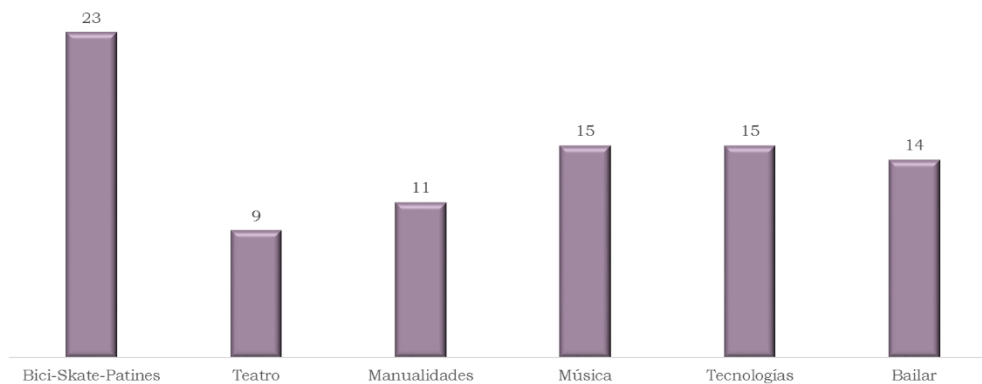
Cosas que te gustan o interesan



Si bien el Cuadro N°5 nos permite observar tendencias, en las que podemos principalmente comprender que a los NNJ de Pichidegua les interesa en menor cantidad “participar en las decisiones para el desarrollo de mi ciudad” y hacer “teatro y televisión”, nos parece importante presentar los resultados de manera más limpia y con los indicadores con mayores tendencias expresados en el Cuadro N°6.

CUADRO N°7: PRINCIPALES PREFERENCIAS: GUSTOS E INTERESES

Preferencias (gustos e intereses)



Podemos presentar algunos indicios observables en estas preferencias, lo primero es que la principal actividad que les gusta realizar (andar en bicicleta, skate o patines) tiene relación directa con la vida al aire libre y que todas las demás alternativas responden de manera directa a aquello que propone el programa de Cecrea de manera transversal: el arte, la ciencia, la tecnología y la sustentabilidad. Estas dos primeras ideas nos conducen a la necesidad de que, la creación de un espacio de esparcimiento y de creatividad tiene que contar con una infraestructura o modalidad no coercitiva, que refuerce las ideas expresadas en el Dazibao de volar, lo que finalmente desestructure la sensación coercitiva que puedan tener de la institución escolar entendiendo de esta forma que este es un espacio de desarrollo diferente.

La tercera pregunta de esta votación era una pregunta abierta ¿Cómo somos los niños, niñas y jóvenes de Pichidegua? Como se trataba de una pregunta en que se podía escribir de manera libre el proceso de sistematización fue diferente, separando las respuestas en los tres grupos etarios que representaban y diferenciándolos por género:

CUADRO N°8: ¿CÓMO SOMOS LOS NIÑOS, NIÑAS Y JÓVENES DE PICHIDEGUA?

	6- 10 años	11-14 años	15-19 años
HOMBRE	- somos atrevidos, <i>flaites</i> y gritones. - somos amistosos y simpáticos.	- somos tranquilos y solidarios - son alegres, les gusta salir a carretear. - son muy buenos. - algunos sedentarios y no pierden la cultura. - somos muy flojos algunos y otros muy estudiosos. - <i>flaites</i>, algunas veces son muy choros. - divertidos, participativos, buenos para el deporte. - simpáticos. - tranquilos, divertidos. - amables, alegre, feliz. - muy bueno y simpático. - son muy divertidos - buenos	- alegres, llenos de energía, humildes, creativos, amorosos.

	6- 10 años	11-14 años	15-19 años
MUJER	- las niñas son bonitas. - somos peleadores y otros amables, otros pasan en el celular. - activos y entretenidos. - algunos envidiosos y groseros. - somos divertidos, creativos, somos inteligentes. - son malos y pesados con los niños de otras escuelas. - somos buenas personas. - simpáticos y alegres.	- somos comprensivos, divertidos, creativos. - les gusta salir y divertirse, son locos pero hacen falta más lugares de entretenición. - somos poco respetuosos con los mayores. - somos divertidos, comprensivos y creativos. - yo creo que somos muy buenos pichideguanos. - muy entretenidos y felices con todas las actividades que hacemos. - buenas personas. - algunos son simpáticos y otros son muy pesados. - buenos porque nunca hacen algo malo. - a veces son pesados, a veces son simpáticos. - simpáticos. - soy niña y soy alegre. - alegres - muy buenos porque a veces juegan.	- algunos tranquilos, otros no. - los jóvenes a veces son muy divertidos, pero a veces se ponen pesados y groseros. - los niños son tranquilos y los jóvenes un poco rebeldes. - los niños y niñas son tranquilos pero los jóvenes algunos son rebeldes en todos los sentidos.

Podemos observar que las respuestas antes el cómo son se agrupa en dos ideas: una visión positiva ligada a la sensación de alegría, tranquilidad, simpatía y buenas personas que son los pichideguinos; y una visión negativa que caracterizan como *flaites*, atrevidos, gritones, sedentarios, entre otros rasgos. Dentro del grupo de 15 a 19 años mujeres, se destaca el reconocimiento de la rebeldía como una característica propia de los jóvenes. Es importante agregar que la mayoría de las respuestas tienen relación con este carácter positivo de los niños, niñas y jóvenes de la comuna.

MAESTRANZAS

MAESTRANZA DE SONIDO (6 A 11 AÑOS)

La maestranza de sonido realizada perseguía la necesidad de responder a dos preguntas ¿qué sonidos son de tu agrado?, ¿qué sonidos te desagradan? Ambas preguntas con la intención de conocer las visiones de NNJ de su comunidad por medio del sonido, y desde allí detonar otras sensaciones del grupo sobre el lugar que habitan y el que desean.

IMAGEN N°1: MAESTRANZA DE SONIDO.



Lo primero que se realizó fue un encuadre que permitió fijar acuerdos elegidos de manera conjunta con los cuales se iba a trabajar: la no agresión, escuchar las opiniones de los otros y la participación activa.

El primer juego realizado tuvo relación con la interacción con un globo que permitió a los niños y niñas conocerse, además de establecer instancias de respeto e interacción por medio de la música (cuando suene la música mantenemos silencio). El juego sencillo que implica el globo fue una instancia de relajación, de reconocimiento del otro y del espacio. Una de las primeras observaciones de este ejercicio es que, en general el grupo se integra a la dinámica de trabajo y son capaces de ayudarse cuando uno de ellos no puede o no entiende una instrucción, además la niña colombiana es parte del grupo de manera íntegra, y, por otra parte, a pesar

de mencionarles en una primera instancia que podían a los adultos tratarlos por su nombre insisten en nombrarlos como *tías y tíos*, propio de la institución escolar.

En una segunda instancia, a los niños y niñas se les invita a explorar instrumentos musicales diversos con la premisa de “elijan un instrumento que represente el lugar donde les gusta estar y lo que sienten allí”. Sobre esta elección ejecutan los instrumentos musicales de manera libre, esta instancia de improvisación dio lugar a una conversación en la que se verbalizó el lugar en el que pensaban, las personas con las que estaban y con quienes estaban allí, dentro de las diversas respuestas nos parecen relevantes las siguientes:

- “Estaba en la playa bañándome y mi familia me estaba mirando [¿quiénes son tu familia], mi mamá, mi papá, mi abuela y mis primos” Sara.
- “Yo estaba en la sala de clases con mis compañeros y elegí ese instrumento porque hace bulla igual que nosotros” Cintya.
- “Sonaban a mi alrededor tambores, estábamos en la fiesta del We Tripantu, de los mapuches. Me gusta porque es felicidad” Jordan.
- “Los sonidos de los animales, del viento, de los conejos, de los pájaros, de los lobos, en el bosque, en Colombia” Natalia.

Nos parece importante rescatar de estas impresiones de los niños y niñas algunas cuestiones: primero la importancia de la familia como el lugar donde les gusta estar y como de manera reiterada nombran a sus abuelos como parte de sus familias, lo que indica una cercanía con ellos como referentes y además como sujeto presente en sus vidas. Por otra parte, lo importante que son sus compañeros de curso como componentes de su cotidianeidad, y por último el sentimiento identitario creado casi de manera innata cuando sus referencias tienen relación con sus ancestros o con sus lugares de procedencia.

Luego de esta instancia se les invita a intervenir una rueda de Larmahue, plasmando en grupos los sonidos que ellos han ido describiendo, se les entrega un baúl donde encuentran diversos materiales para crear sonoridades. En esta instancia los niños y niñas se muestran mucho más entusiasmados buscando por sí solos materiales para producir sonidos, los grupos se dividen de manera espontánea entre niños y niñas solo generándose un grupo mixto. Algo interesante que sucede en esta etapa del trabajo es que los y las participantes, sin haber recibido instrucción en relación a esto, construyen sonidos que se puedan ejecutar con el solo movimiento de la rueda entendiendo su funcionamiento como algo cotidiano y que reconocen como parte de su vida.

MAESTRANZA DE MOVIMIENTO (12 A 13 AÑOS)

La maestranza de movimiento estaba guiada por dos preguntas para su desarrollo, en este caso ¿qué me agrada de mi ciudad? ¿qué me desagrada? La intención de estas preguntas era conducirlos al trabajo relacionado con el movimiento y que por medio de estas detonar sus nociones e impresiones sobre el lugar que habitan.

IMAGEN N°2: MAESTRANZA DE MOVIMIENTO



En el caso de esta maestranza se establece de manera conjunta un acuerdo de convivencia que es la noción del trabajo colaborativo y la cooperación mutua.

Se introduce el trabajo de maestranza por medio de una dinámica de presentación basado en la construcción de un pulso sonoro y el movimiento que cada uno propone para presentarse. En esta primera instancia se pueden observar dificultades para crear movimientos diferentes, se expresan vergüenzas y dificultades para ejecutar instrucciones. En estas primeras palabras surgen en las presentaciones además de los nombres aquello que les gusta hacer: pintar, dibujar, jugar a la pelota, bailar, andar a caballo, cantar, jugar. Se pueden interpretar dos cosas, primero, que existe una vergüenza y energías más bajas por parte del grupo lo que podemos ligarlo a esta edad transitoria entre la niñez y la adolescencia, pero que a pesar de esto y como segunda cuestión, aquello que les gusta hacer aún tiene como motor el juego en todas sus formas (el baile, el canto, la pelota, el caballo).

Consecutivo a esto se realizan diversas dinámicas ligadas al movimiento, los NNJ participan de manera activa en los momentos cuando se les deja intervenir de manera libre, sin estar expuestos a la mirada del grupo y cuando lo que se les propone es un juego sin normas tan establecidas. El trabajo exploratorio les llama la atención y se prestan a trabajar en torno a esto.

Con relación a los comportamientos del grupo, se observa un liderazgo positivo desarrollado por José, de 13 años, quien incita a sus compañeros a participar de manera

permanente. Por otra parte, existen dos de los participantes que incitan permanentemente a la violencia, por lo que se aíslan en momentos del grupo, pero cuando se presentan actividades se integran a participar.

Una siguiente actividad fue un trabajo ligado al juego de sombras, se presenta una tela blanca con una luz potente posterior, y NNJ espectadores se sientan y observan las diferentes representaciones que presentan sus compañeros. La actividad se inicia preguntando ¿han ido alguna vez al teatro? De los asistentes (22 personas) solo 11 han asistido al teatro alguna vez, y frente a la pregunta ¿en el colegio les hacen teatro? La mayoría contesta que no.

Se proponen diferentes consignas para desarrollar con trabajo de sombras; la primera de ellas fue las acciones cotidianas que cada uno realiza (comer, andar en bicicleta, ir al baño, nadar, jugar a la pelota, entre otras); juego de fotos e imágenes fijas en relación al cómo me siento hoy (cansada, enojada, feliz, durmiendo, entre otras); representar con qué juego habitualmente (pelear, pingpong, jugar a la pelota); representar qué es lo que más me gusta de Pichidegua (pescar, las ruedas de Larmahue, andar a caballo). En esta instancia la participación se monopoliza en un grupo de unos 8 NNJ, existiendo un grupo que permanece solo de espectador.

Luego de esta instancia se crea un momento de conversación guiada por la pregunta ¿qué hacen en su tiempo libre? Entre las principales respuestas están: andar a caballo, comer, jugar en el computador o con el teléfono, estudiar, chatear, dormir, jugar a la pelota, a las peleas, rodeo, entre otras ¿Qué es lo que más les gusta del lugar donde viven? Ir al cerro, pillar conejos o liebres, e ir a las viñas. ¿cosas que no les gustan de su ciudad? Que llega poca señal y no podemos jugar, nos gustaría que existieran más atracciones porque el único lugar es salir a comprar.

Posterior a esto se les da la posibilidad de continuar trabajando en movimiento o en pintura para la intervención de las ruedas, se les divide en tres grupos y se les da a escoger en que trabajar. Nos parece importante señalar que a pesar de que es significativo permitirles elegir, la maestranza que estaba enfocada en el movimiento debió seguir trabajando en este ámbito, esto fundamentado en las mismas palabras de los NNJ que no tenían ninguna familiaridad con las artes escénicas por lo que había costado incentivarlos y ya se habían integrado al trabajo por lo que podían seguir explorando. En este sentido la pintura, que es algo que hacen regularmente en sus escuelas, se debió utilizar como recurso enfocado siempre en el movimiento y las artes escénicas.

El grupo que eligió movimiento fue más pequeño (2) pero cuando comenzaron a explorar en el qué iban a hacer el grupo creció hasta 7 niños (todos varones).

MAESTRANZA DE IMAGEN (13 A 17 AÑOS)

En la maestranza de imagen participaron el grupo de edad más grande, jóvenes entre 13 y 17 años tuvieron las preguntas centrales de trabajo ¿qué me agrada de mi ciudad? ¿qué me desagrada? En este sentido la imagen y sus diferentes formas de expresarla eran la herramienta por medio de la cual eran capaces de enunciar aquello que sentían del lugar en el que viven.



IMAGEN N°3: MAESTRANZA DE IMAGEN

En este caso el acuerdo que se fijó de manera común fue que no había que tener las manos en los bolsillos. Posterior a esto se realizó un ejercicio de presentación grupal, además de esto se crearon dinámicas de trabajo para activar el cuerpo y entrar en calor. Se desarrollan ejercicios relacionados con la imagen de sí mismo, cómo se mueven en el espacio y qué representan desde el cuerpo.

Se genera una conversación ¿cómo es mi ciudad de Pichidegua? “Vivimos en una ciudad tranquila, es verde”, “a Pichidegua le falta alegría, es fome”, “mucha tranquilidad en Pichidegua”, “nos identifica el campo”. En una palabra, qué es lo que más les gusta de su ciudad: campo, naturaleza, belleza, familia, gente humilde y buena, solidaria. Y ¿qué no te gusta?: hacen falta espacios recreativos, más plazas. Se observa en las respuestas una cercanía con el lugar en el que habitan, reconociendo de manera fácil características positivas y pidiendo mejoras en base a lo mismo que tienen.

Luego de esto se realiza una dinámica más en la que se dividen dos grupos de 9 participantes cada uno, entre ellos se crean fotogramas de algo representativo de la ciudad a ilustrarse en 7 fotos. El primer grupo trabaja en la representación de la pesca y el segundo en el

rodeo. Es importante señalar que todos participan de manera activa en las actividades sin liderazgos avasalladores.

Posterior a esto se les invita a intervenir la Rueda de Larmahue por medio de la imagen, pensando en aquello que les gusta, lo que les representa y como dar a conocer a otro su comuna. En esta etapa trabajan de manera colaborativa integrando grupos de manera indistinta y sumándose al trabajo de los demás en la medida que van terminando. Se manejan en un ambiente desordenado pero en un clima de respeto y son capaces de escucharse, la pintura y la intervención manual es un espacio familiar por lo que no se dificulta el trabajo, es necesario además precisar que cuando se les proponen trabajos desde el cuerpo y las artes escénicas estos participan de forma activa, sin tapujos, y con disposición al aprendizaje.

ENTREVISTAS AUDIOVISUALES

Las entrevistas audiovisuales están dadas por dos necesidades de registro, la primera de ellas conocer el antes y el después de los participantes con respecto a la escucha, y las respuestas frente a dos preguntas ¿qué les gusta hacer? ¿con quién les gusta estar?

Es importante señalar que, al ser de carácter voluntario las entrevistas las respuestas se concentraron en los NNJ de 6 a 13 años, entrevistándose solo una mujer de la sección de 14 a 17 años. Para ejemplificar algunas de las respuestas más importantes las agrupamos según lo que se les estaba preguntando de la siguiente forma

CUADRO N°9: RESPUESTAS ENTREVISTAS AUDIOVISUALES.

¿QUÉ ESPERAN QUE PASE HOY?	¿QUÉ TE GUSTA HACER? ¿CON QUIÉN TE GUSTA ESTAR?	¿QUÉ FUE LO MÁS IMPORTANTE QUE TE PASÓ HOY?
“Aprender un poco más de lo que significa cultura” Natalia, 10 años, colombiana.	“Me gusta un lugar donde haya más silencio, donde esté más tranquilito” Benjamín, 10 años, mapuche.	“Hicimos un teatro de cómo era la vida cotidiana en Pichidegua [¿cómo te hizo sentir eso?] bien porque sentí que vi como trabajaba mi mamá, mi papá, mi abuelo, mi abuela, es importante para ver cuánto se esfuerzan” Abraham, 13 años.
	“Me gusta jugar a la pelota colegio versus colegio, y me gusta estar con mis amigos y con mi mamá” Jorge, 10 años.	“Lo que más me gustó del taller que hicimos en música fue que pudimos tocar instrumentos, nos divertimos todos, nos relajamos un rato”

		Jorge, 8 años.
	“Me gusta escuchar música, me gusta almorzar en familia, y en la escuela me gusta estar con mis amigos” Esteban, 13 años.	
	“Nosotros salimos al cerro, me gusta también estar con la familia por lo general los días domingo es el día de la familia porque el trabajador descansa, también me gusta estar con mi familia” Cristopher, 13 años.	
	“Me gusta jugar a la pelota, salir con mi papá a andar a caballo, subir el cerro, ver animales, en general cosas de campo” María, 14 años.	

De las respuestas a las entrevistas podemos reafirmar algunas de las tesis que se han venido desarrollando en el informe, primero la importancia de la familia como eje de construcción identitaria. Los NNJ nombran permanentemente a esta como el espacio y las personas con quienes les gusta más estar, además los incluyen dentro de sus aprendizajes y los vuelven una referencia de creación. Además se vuelven a indicar los espacios abiertos (cerro, andar a caballo, tranquilidad) como los lugares donde les gusta más estar. Por último, valoran la diversión y la posibilidad de recrearse de manera libre como el hito más importante de la experiencia vivida en la escucha creativa.

ENSAMBLE

En el proceso de ensamble el objetivo fue mostrar el trabajo de cada maestranza a todos los participantes, esto no solo como una etapa preconcebida, sino que también entendiendo la curiosidad expresada por los NNJ de saber qué hacían los demás y explorar en la posibilidad de haber estado en todas las instancias.

El primer grupo en presentar su trabajo fue la maestranza de imagen, quienes mostraron y explicaron lo que habían vivido durante el día, dando respuesta al por qué habían elegido esas formas de intervenir la rueda. Es importante señalar que a pesar de que este grupo participó de manera activa durante toda la maestranza en el momento de presentar fueron pocos los que se atrevieron a hablar sobre lo que habían realizado y fue mucho más desarrollado por las facilitadoras, agregar además que los niños y niñas más pequeñas de la maestranza de sonido hicieron preguntas, interactuaron con la rueda intervenida y ayudaron a explicar aquello que veían.

El siguiente grupo en presentar fue la maestranza de imagen, las facilitadoras mostraron primero la intervención plástica de la rueda para luego a modo de teatro los demás participantes se dispusieron como público y observaron una presentación de juego de sombras y actuación. El grupo presenta diferentes escenas relacionadas con la comuna: el cine debido a que no existe uno en Pichidegua; la siembra con la utilización de la rueda; y una representación de la sala de clases y los diferentes problemas que viven allí. Los participantes de esta muestra luego explican al público en lo que trabajaron y que representaba cada una de las ideas desarrolladas. Es preciso señalar como una debilidad que el grupo que trabajó en el área plástica no se visibilizó y por lo tanto no se identificaron a los participantes de esta área, se presenta como una debilidad en cuanto es necesario el reconocimiento del resto como una herramienta de afirmación de aquello que estoy realizando.

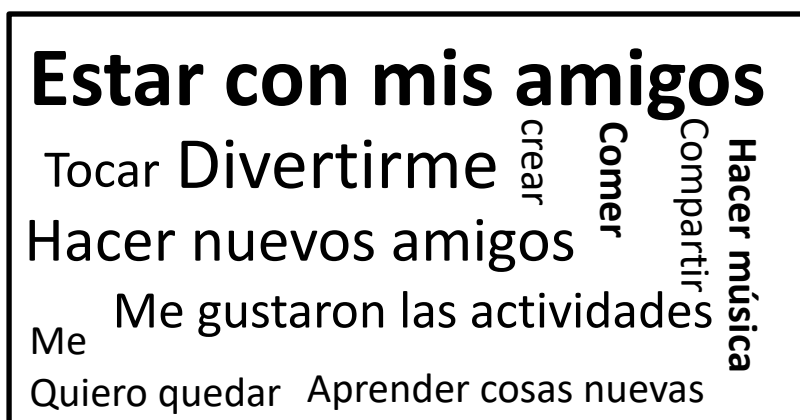
Por último, se presentó la maestranza de sonido dividida en dos grupos, el primero de ellos mostró el trabajo realizado de intervención sonora de la rueda, explicando el por qué se intervino de esa forma cada uno de los paneles de la estructura. Se pudo observar referentes al ruido de las salas de clases, al mar, a la tranquilidad, entre otros. Los y las mismas participantes contaron cómo trabajaron y que representaba cada uno de los paneles apoyados por los facilitadores. Luego, el segundo grupo presentó un ensamble de percusión, interesante señalar que se incorporaron en esta muestra dos participantes de la maestranza de imagen. En el ensamble de percusión crearon diferentes sonidos con elementos cotidianos entendiendo como se construyen tonalidades y explicándolo al grupo que los observaba.

EL CONSEJO

En el consejo todos participaron de manera conjunta en una votación espontánea desarrollada con *emoticons* de me gusta. Se hicieron preguntas de manera libre basados en la idea de cómo lo habían pasado, y qué les gustaba hacer.

Esta etapa que por la cantidad de participantes no tiene una sistematización de las votaciones tenía la intención de fijar en los NNJ las sensaciones vividas, y las expectativas de la experiencia que ya habían sido fijadas por otros mecanismos. Es necesario señalar que en el consejo todos juntos fueron capaces de participar de manera activa, incitándose entre ellos a integrarse el círculo de trabajo. Además, compartieron aquello que les gusta hacer: patinar, dibujar, hacer música, jugar, entre otros.

En ese momento de cierre se les presenta el Dazibao de salida con la pregunta ¿qué fue lo más importante que te pasó hoy?, las respuestas que más se repiten están expresadas en el Cuadro N°9.



CUADRO N°10: DAZIBAO DE SALIDA

En el Dazibao de salida se reiteran algunas ideas desarrolladas, como la importancia de sus amistades y la valoración de los espacios de esparcimiento. Es importante además agregar que se incorporan elementos que tienen relación con lo vivido en la escucha: hacer música y tocar. Además la sensación de acogida expresada en las ganas de quedarse en el Centro de Creación.

8. PRINCIPALES RESULTADOS Y ORIENTACIONES DE IMPLEMENTACIÓN

En el momento de cerrar el informe nos parece que el principal concepto que debemos rescatar de esta escucha es el juego. El juego como un derecho ha sido nombrado por los participantes de manera innata en cada una de las instancias de conversación y esparcimiento de la actividad. El juego bien dirigido y facilitado puede convertirse en un motor creativo y de exploración, principio generador de cualquier centro de creación que ponga en el centro la creatividad.

En este sentido el desafío consiste en contar con facilitadores del proceso posterior que tengan la capacidad de, tal como dice su nombre, facilitar. Es necesario alejar de este núcleo creativo las aprensiones y la jerarquía establecida por el rol de adulto frente a los NNJ, reconociendo en estos últimos un saber y un conocimiento que es necesario escuchar y potenciar.

Por otra parte, a lo largo del proceso podemos reafirmar que existe en los NNJ participantes tres sistemas de referencia a los cuales recurren de manera permanente: sus amigos, la familia y la naturaleza. El desafío es como integramos los dos últimos al espacio de creación ya que suponemos que los amigos estarán presentes en los laboratorios y las maestranzas. Nos parece que las actividades deben tender a desarrollarse en espacios abiertos, ya que las estructuras cerradas guardan una referencia a la institución escolar frente a la cual es necesario desenmarcarse para avanzar en un trato de confianza entre NNJ y facilitadores. Con respecto a la familia es necesario buscar la forma en que se integre sin avasallar sus espacios, en este sentido proponemos respetar e incorporar a la familia como un espacio de referencias de creación y de construcción identitaria, es importante entonces conducir las maestranzas y laboratorios con la referencia permanente de aquello que hacen con sus familias, los espacios de comodidad que viven con ellos, las personas importantes de su familia. Es en este aspecto que se vuelve importante retomar aquella idea de los abuelos y abuelas están presentes en las vidas de los NNJ, esto se puede adquirir como un punto de fuga para potenciar la construcción de la historia local.

Sumado a lo anterior, se vuelve relevante desarrollar maestranzas y laboratorios que respeten y valoren las diferencias que se pudieron observar entre los grupos de edad durante la escucha. El grupo de 6 a 11 años se podría caracterizar como un segmento energético, con ímpetu exploratorio y disposición a participar desde una metodología lúdica y energética. El siguiente grupo de 12 a 13 años fue un grupo mucho más tímido y con vergüenzas, en esta maestranza fue difícil conducir conversaciones y hacerlos participar en instancias en las que sintieron expuestos, pero sí tenían disponibilidad al juego y tenían capacidad de trabajo en equipo. El último grupo de 13 a 17 años tuvo una disposición completa al desarrollo de la maestranza, se protegen entre ellos por lo que conforman sin dificultad equipos de trabajo, pero presentan dificultades para mostrar lo realizado al resto, por lo que se debe potenciar esta capacidad interna de desarrollo para ser capaces de irradiarlo hacia el exterior.

Por último, en relación a la proyección de las maestranzas y laboratorios es importante leer lo sucedido en cuanto a los talleres de artes visuales o los que derivaron en esta, se trata de técnicas o elementos que les son cotidianos por lo que están ligados a aquello que desarrollan en sus colegios. Proponemos en este sentido explorar en nuevas técnicas ligadas a las artes visuales que permitan otorgar un nuevo valor a la creatividad: muralismo, orfebrería, carpintería, escultura, *stop motion*, entre otros. En relación a las maestranzas de sonido y de

movimiento, en ambos casos existe la necesidad de conocimiento, por lo que se vuelve importante leer esta curiosidad generando instancias relacionadas con las artes escénicas y la exploración sonora y la música.

Se nos vuelve imperioso reforzar el objetivo de este proceso, escuchar a NNJ en todos los ámbitos además de permitirles ejercer un derecho enriquece las visiones del mundo tanto de ellos como de los adultos. Poner en el centro sus necesidades nos ha abierto una puerta de trabajo, curiosidad y juego que es necesario remover y hacer parte como principio de vida. Creemos además que establecer los Centros de Creación en lugares alejados y desconectados como Pichidegua cumple con un objetivo de descentralización, por lo que es importante reforzarlo con infraestructura que permita un desarrollo adecuado de todas las actividades diseñadas.