

Informe Primera Devolución Cecrea La Liga 2025

El objetivo del proceso de Devolución es presentar los principales resultados de la segunda Escucha Creativa Cecrea a niños, niñas y jóvenes (NNJ) que participaron de esta actividad, con la intención de completar el ciclo, validando lo sistematizado en el informe de resultados y, de ser necesario, profundizar la información levantada y recoger nuevas ideas para la programación de cada Centro.

En este primer ciclo de Escuchas Creativas quisimos reflexionar con las y los participantes de Cecrea sobre la difusión, el acceso y la participación en el Programa, y sobre sus intereses, para contribuir con sus ideas y opiniones al diseño de una estrategia que fortalezca su participación significativa.

La Devolución en Cecrea La Liga se llevó a cabo el día jueves 17 de junio, entre las 15:30 y las 17:30 horas. Participaron 53 NNJ de 6 a 16 años. A continuación, se presentan los resultados, los que fueron sistematizados mediante el vaciado de la información recogida por los observadores durante los tres momentos de la jornada: Recepción, Maestranza y Consejo.

1. Recepción

En Cecrea La Liga se implementó el sistema de Patio Abierto, por lo que la actividad estuvo disponible para todos los NNJ que ingresaron al recinto entre las 15:30 y las 17:00 horas. En ese marco la recepción no fue convencional: los facilitadores invitaron directamente a las y los participantes a acercarse a la sala donde se desarrollaría la Maestranza, mientras que en un micrófono abierto un facilitador animaba la participación y formulaba preguntas para fomentar la interacción.

2. Maestranza

- Co-diseña tu laboratorio:

Se invitó a NNJ a interactuar de forma personalizada con un primer dispositivo: un papelógrafo dispuesto sobre una mesa larga que mostraba el título de 11 posibles laboratorios surgidos de la Escucha anterior. Bajo la consigna “se nos acabaron las ideas”, las y los facilitadores propusieron que cada participante eligiera el laboratorio que más le llamara la atención y escribiera en un post-it las actividades que le gustaría que se realizaran. Al pegar su aporte, se abría la posibilidad de compartir más ideas o de proponer nuevas opciones en el siguiente dispositivo.



La dinámica se articuló en torno a dos preguntas centrales: qué laboratorios les atraían y cómo se imaginaban su realización (actividades concretas). Las respuestas recogidas se dividen entre motivaciones —por qué les gusta una propuesta— y propuestas operativas —qué actividades incluir. En total se registraron 67 respuestas en los post-it, transcritas de forma textual para su análisis.

Laboratorio	Respuestas	Ideas principales
Super Cheff Explosivo	15	Alto interés en cocinar: postres, platos internacionales, comidas típicas, experimentos comestibles y venta de productos. Atrajo a todas las edades; los más pequeños lo vinculan a juego y materialidad.
Excursionismo	14	Fuerte demanda por salir del Centro: paseos a cerros, museos, naturaleza, teatro; valorado por todas las edades como oportunidad de explorar y viajar.
Creación de Deportes	13	Interés por actividades físicas conocidas (fútbol, voleibol, ping-pong), torneos y talleres predeportivos; prioridad en movimiento y juego colectivo.
Excavaciones con Historia	6	Ganas de excavar (con palas/maquinaria), encontrar fósiles, monedas o huesos; interés variado según edad (menores en la acción; mayores en los hallazgos).
Seamos Tiktoker	5	Enfoque en grabar bailes y trends; atrajo mayormente a niñas y jóvenes hasta 13 años; asociada a secciones y contenidos dinámicos.
Sonidos del Más Allá	4	Asociado a misterio/terror: historias de miedo, disfraces y creación de sonidos individuales combinados en piezas colectivas.
Cazadores de Problemas	3	Propuesta de indagar problemas de la comunidad para analizarlos y proponer soluciones; enfoque social y resolutivo.
Memes en Serigrafía	2	Actividades manuales (recortes) y aprendizaje sobre creación de memes; el título técnico dificultó la comprensión inicial.
Maquillaje de Personajes	2	Interés en maquillaje cotidiano y artístico; mayormente niñas desde 12 años; la idea de “personaje” quedó poco definida.
Rockea en Cecrea	2	Deseo de tocar instrumentos (guitarra) y aprender música; no se asoció a un género concreto.
Inventos para la	1	Mención aislada sobre organizarse y estudiar; fue el laboratorio con

Vida

menos respuestas, posiblemente por su planteamiento más abstracto.



- Otras ideas de laboratorios

Este segundo dispositivo se planteó como una continuación de la primera actividad, en la que se invitó a NNJ participantes a plasmar, mediante post-it en un papelógrafo, otras ideas de laboratorios que no estuvieran contempladas en las opciones del primer dispositivo. Bajo la premisa “otras ideas aquí”, se abrió la oportunidad de proponer laboratorios cuando ninguna de las alternativas presentadas les resultaba atractiva. A continuación, sus propuestas:

Categoría	Respuestas de NNJ
Artes plásticas y manualidades	Dibujos (técnicas y estilos); Greda / modelado; Pintura; Arte; Dinámica de dibujo rápido (sacar papelito y dibujar con tiempo); Maquillaje artístico
Circo y expresión corporal	Circo; Acrobacias; Gimnasia rítmica
Deporte y movimiento	Voleibol; Jiu-jitsu brasileño; Skate; Talleres deportivos / juegos al aire libre
Exploración y naturaleza	Trabajar en la huerta; Laboratorios de medio ambiente; Salidas a museos y recorridos por la ciudad
Música	Taller para conectar instrumentos y dispositivos musicales
Arte urbano	Grafiti; Grafiti + Skate
Mecánica y tecnología aplicada	Mecánica (partes de autos); Salidas a eventos/museos de autos
Bienestar	Meditación

- Fanzine de invitación a Cecrea y Panel de invitación a Cecrea



Como parte del componente de difusión de la Devolución, el tercer dispositivo propuso la intervención de un fanzine diseñado como invitación al Cecrea. El objetivo fue que las y los participantes lo ensamblaran y lo personalizaran para invitar a otras personas a sumarse. El fanzine, de seis carillas plegadas en formato tríptico, incluía: portada de invitación a Cecrea La Ligua; secciones con las preguntas: “¿Qué puedo hacer en Cecrea?” y “¿Dónde está Cecrea La Ligua?”; códigos QR a las redes sociales (incluido un enlace para recibir información por WhatsApp) y a las inscripciones (“Inscríbete en los laboratorios creativos de este mes” y “Ficha de inscripción 2025”); además de un espacio para que cada participante completara la frase “Me gusta Cecrea porque... ¡Te invito a participar!”. De este modo, cada fanzine funcionó como una pieza comunicacional personalizada que NNJ podían llevarse y distribuir, basada en lo que ellos mismos destacaron del espacio.

Como continuación de la actividad anterior, se instaló un panel con seis carillas que ampliaban el contenido del fanzine, incluyendo la pregunta abierta “¿Qué puedo hacer en Cecrea?”, con las opciones de patio abierto y laboratorios.

Se invitó a las y los participantes a replicar en el panel las respuestas de su fanzine o a compartir nuevas ideas, especialmente quienes no completaron el fanzine individualmente. Para ello, se dispusieron plumones y las y los participantes plasmaron diversas intervenciones directamente en el panel.



A continuación, se muestran las respuestas integradas de NNJ en el fanzine y en el panel:

¿Qué puedo hacer en Cecrea?	¿Qué puedo hacer en el patio abierto?
• Conocer gente nueva y divertirse • Aprender cosas nuevas • Ser feliz con mis amigos • En el patio abierto • :) • Ser feliz no significa una vida perfecta sino saber reconocer la belleza y el valor de todas las imperfecciones	• Tener confianza • Jugar y divertirme • Divertirse y conocer gente nueva • Jugar hasta divertirse mucho • Juguemos sin hacernos daño, en paz y tranquilos. • Diviértete y juega en el Cecrea • Jugar y correr
Me gusta Cecrea porque...	
Valoración del espacio y ambiente	• Es un lugar genial y maravilloso y amo eso. • Es un lugar recreativo, bonito y seguro. • Es un lugar tranquilo. • Es un lugar seguro fuera de peligros y vengo con amigos. • Es un lugar seguro para todo tipo de personas y hay muchos talleres divertidos. • Porque tiene tranquilidad. • Porque es relajante y tranquilo.
Actividades y laboratorios	• Porque hay talleres entretenidos. • Porque tiene hartos talleres. • Por las actividades y porque es muy divertido. • Los talleres. • Porque hay laboratorios y es divertido. • Porque es divertido y hay muchas actividades. • Me gusta porque hay ping pong o tenis de mesa y hay talleres de eso los lunes y miércoles. • Porque tiene muchas actividades divertidas. • Me gusta porque es divertido y te enseña harto. • Me gusta porque es informativo y divertido. • Me divierte explorarlo o también junto con amigos y también por los experimentos, etc. • Me gusta porque es divertido y podemos jugar a cualquier cosa sin hacerse daño. • Es un buen lugar para pasar el tiempo y aprender habilidades nuevas. • Porque podemos expresarnos con confianza. • Nos podemos expresar con confianza. • Te enseña compartir con gente.

Socialización y amigos	• Porque puedo pasar tiempo con mis amigos. • Porque es un lugar divertido para pasar con tus amigos. • Porque me junto con amigas/os. • Niños guapos. • A mí me gusta porque viene mi amigo. • Porque vengo con amigos. • Porque vengo a observar gente que me cae bien o mal, a pasar el rato y al baño. • Por el baño y porque siempre está el niño que me gusta. • Amigo te invito a que vengas.
Sentimientos y emociones	• Nada grande se crea dedicando solo el tiempo que te sobra. • Solo te quiero desear lo más bonito de esta vida, aunque no pienses así yo mal no te desearía. • Pablo te extraño, la ausencia y la distancia no son motivos para el olvido. • Martín te amo, vuelve conmigo :{. • Nunca dejes de brillar.
Reflexiones y pensamientos	• Truest no one. • No confíes en nadie. • El amor en las manos de un inmaduro no funciona. • El amor no lo es todo.
Elementos y observaciones varias	• Baños. • Dirección de Instagram. • Noelia. • Taca taca. • Porque sí.

3. Consejo

Este momento no se realizó como tal, sino que se dispuso un papelógrafo de cierre del circuito en el que las y los participantes firmaban con su nombre y edad bajo la premisa “Yo participo con mis ideas en Cecrea”, una vez que habían compartido sus respuestas en los distintos dispositivos. De esta manera, se registró un total de 58 firmas.

