

## Informe

### Primera Devolución Cecrea Vallenar 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 Vallenar se llevó a cabo el día viernes 18 de julio, entre las 15:30 y las 17:30 horas. Participaron 22 NNJ de 7 a 19 años. A continuación, se presentan los resultados, los que fueron sistematizados mediante el vaciado de la información recogida por los observadores durante los tres momentos de la jornada: Recepción, Maestranza y Consejo.

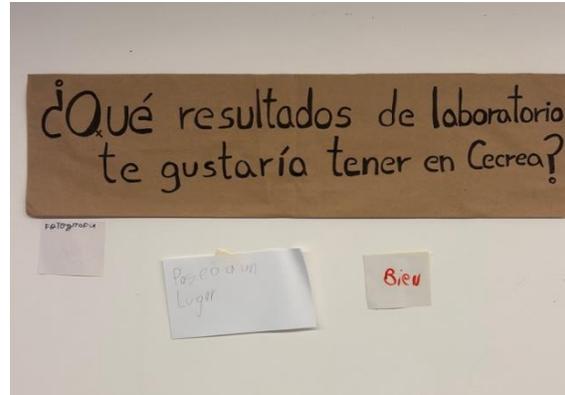
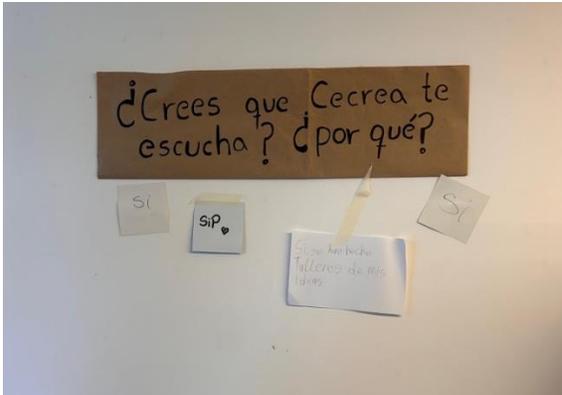
## 1. Recepción

- *Animómetro*

La jornada inició con una cálida bienvenida por parte de miembros del Consejo de Cecrea, creando un ambiente de confianza. Para conocer su estado de ánimo, se les invitó a recorrer un "pasillo de las emociones", donde se identificaron con un personaje que reflejaba su sentir y luego lo ubicaron en una de las cuatro zonas de colores, cada una asociada a emociones específicas. Esta dinámica mostró que la alegría fue la emoción predominante, seguida en menor medida por la calma, el susto y el sueño.

El espacio también se utilizó para evaluar la percepción de NNJ sobre Cecrea. Las respuestas sobre los resultados de las actividades de laboratorio incluyeron "Fotografía" y "Paseo a un lugar", indicando experiencias variadas. Finalmente, la mayoría de los participantes afirmó sentirse escuchado, mencionando que sus ideas se han concretado en laboratorios.





- *Desbloqueo creativo*



Se invitó a NNJ a participar en una dinámica de desbloqueo creativo en el exterior de Cecrea. El juego, llamado *El Caramelo*, consistía en formar dos filas de participantes que se miraban frente a frente, creando parejas.

En el suelo, entre cada pareja, se colocó un caramelo. Un facilitador daba instrucciones, nombrando partes del cuerpo como "cabeza", "piernas" o "rodillas", las cuales los participantes debían tocar.

De forma inesperada, el facilitador gritaba "¡caramelo!", momento en el que cada pareja debía reaccionar rápidamente para tomar el dulce del suelo. Solo un miembro de la pareja podía ganar el caramelo.

## 2. Maestranza

- *Grupo de 7 a 11 años: El secreto de Juanito. La revelación*

La actividad se centró en una misión especial: ayudar al perro Juanito, la mascota de Cecrea, a superar su tristeza por no poder realizar los laboratorios que los participantes habían sugerido previamente. Para ello, NNJ se convirtieron en los creadores de las próximas actividades. Cada uno seleccionó un tema de una lista de propuestas y, utilizando una hoja, plasmó su idea a través de dibujos o descripciones, detallando en qué consistiría y cómo se llevaría a cabo. A continuación, se muestran las propuestas:

Categoría	Propuestas de NNJ
 <b>Animales y naturaleza</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensar tortugas y dibujarlas / Laboratorio de tortugas: investigar y dibujar / Todos hablamos sobre tortugas / Sueña y aprende con tortugas / Pensar y soñar con tortugas</li> <li>• Laboratorio de gatitos / laboratorio de gatos</li> <li>• Ir a ver leones (excursión/observación)</li> </ul>
 <b>Medioambiente y acción comunitaria</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Limpiar río o playa</li> <li>• Salir a ver lo sucio del río y generar ideas para ayudar</li> <li>• Pegar afiches para invitar a limpiar el río</li> <li>• Limpiar el río mientras nadamos y jugamos</li> </ul>
 <b>Artes plásticas / experimentales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competencia de dibujos (dibujar todos juntos)</li> <li>• Competencia de dibujos: quién dibuja más feo</li> <li>• Competencia de dibujos: tomar el tiempo y el mejor dibujo gana</li> <li>• Dibujo de naturaleza (salidas para dibujar la naturaleza)</li> <li>• Dibujos de videojuegos / fan art</li> <li>• Arte desastroso: hacer arte abstracto y afuera</li> <li>• Ensuciar la piscina con témpera y decorar / bañarse con témpera (piscina de témpera)</li> <li>• La de piscina de témpera: venir con ropa vieja y jugar</li> <li>• Cómic: crear cómics y leerlos</li> </ul>
 <b>Música y danza</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• K-aprende: aprender y bailar K-pop</li> <li>• En el de Kpop ver el video y aprender los pasos</li> <li>• Hamabeats / creación de beats</li> <li>• Cocinar y hacer danza (actividad mixta)</li> </ul>
 <b>Cocina y gastronomía</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear dulces con ingredientes raros</li> <li>• Laboratorio de dulces</li> <li>• Laboratorio de cocina como comida del mar</li> <li>• Desfile y cocinar queques / cocinar queques</li> <li>• Cocinar un pastel / hacer un pastel</li> <li>• Laboratorio de comida de Juanito (Doritos, papas, pollo, hamburguesa, etc.)</li> <li>• Comer cosas exóticas y mezclar sabores</li> <li>• Laboratorio: jugar y comer</li> <li>• Cocinar y hacer danza (actividad mixta)</li> </ul>
 <b>Juegos y tecnología</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugar Roblox todos juntos (en celulares)</li> <li>• Jugar Roblox en teléfono</li> <li>• Dibujos de videojuegos: traer consolas</li> <li>• Hacerlo con cañas y botellas y jugar en el río (juegos al aire libre / tecnología low-tech)</li> </ul>
 <b>Manualidades y diseño</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laboratorio de peluches con materiales reciclados</li> <li>• Espadas recicladas (con latas de atún)</li> <li>• Modela tu camino y tu baile (moda / diseño / performance)</li> <li>• Manualidades para el centro (cojines, alfombras, peluches)</li> </ul>
 <b>Deportes y defensa personal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karate: estar fuertes y defensa personal</li> <li>• Fútbol</li> </ul>
 <b>Cultura y pensamiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laboratorio de leyendas: contar y escuchar leyendas de Chile</li> <li>• Preguntar cosas sin respuestas (preguntas filosóficas,</li> </ul>

- por ejemplo ¿quién creó a Dios?)
- ¿Los labubus esconden secretos? descubrir secretos (investigación/misterio)



- *Grupo de 12 a 15 años: Recordando la Escucha Creativa*

#### **Primera Parte: Recordando la Escucha Creativa**

La actividad comenzó con una revisión de las propuestas de NNJ emanadas de la primera Escucha. Para ello, se dispusieron sobre la mesa una serie de láminas con imágenes y palabras que resumían sus ideas. Las facilitadoras les leyeron extractos del informe, y a medida que se mencionaban conceptos que se relacionaban con las láminas, NNJ se levantaban para pegar la imagen o la palabra correspondiente en la pared.

Esta dinámica permitió recordar y visibilizar las ideas propuestas, como "los cuidados de los animales", tema que generó un debate inmediato sobre qué animales se consideran mascotas, con menciones a gatos y perros.



#### **Segunda Parte: Crear Frases de Impacto**

En la segunda debían elaborar dos frases que motivaran a los habitantes de la ciudad a conocer Cecrea. Estas frases las escribieron en un letrero de madera con forma de pájaro, el cual tuvieron que decorar.

Se discutieron varias ideas y se decidió combinar varias propuestas en la frase "Pío pío: Cuidemos el ribereño y nuestras aves". Al finalizar, el letrero fue llevado por NNJ de manera colaborativa al lugar, donde se instaló mirando hacia Cecrea.



- *Grupo de 12 a 15 años: Recordando la Escucha Creativa*

La actividad fue diseñada para que NNJ pudieran expresar sus ideas y percepciones sobre Cecrea, respondiendo la pregunta: ¿Qué resultados de laboratorio te gustaría tener en Cecrea? Se les proporcionó un papelógrafo y una variedad de lápices, lo que les permitió plasmar sus ideas de manera creativa, mediante palabras o dibujos. Los facilitadores jugaron un papel crucial, promoviendo el diálogo y asegurándose de que todos tuvieran la oportunidad de participar. A pesar de fomentar la conversación, siempre respetaron el derecho de NNJ a no hablar, recordándoles que "si no quieren hablar, no pasa nada, está bien no querer hablar". A continuación, se muestran las propuestas de NNJ:

Categoría	Propuestas de NNJ
 Artes plásticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibujo</li> <li>• Arte</li> <li>• Color</li> <li>• Libertad (asociada a la expresión artística)</li> </ul>
 <b>Expresión corporal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresión corporal</li> <li>• Movimiento del cuerpo</li> </ul>
 Música	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tocar la batería</li> <li>• Tocar guitarra</li> <li>• Música</li> </ul>
 Deportes y movimiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deporte</li> <li>• Movimiento</li> <li>• Personas sanas (ejercicio)</li> <li>• Tenis</li> <li>• Torneo de juegos (Mortal Kombat)</li> </ul>
 Gastronomía	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gastronomía</li> <li>• Comida</li> </ul>
 Excursiones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Viajes</li> <li>• Salidas conocer lugares</li> </ul>

 Bienestar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “Aunque estén rotos y lejos, sus corazones aún tienen lazos muy fuertes de unión”</li> <li>• Emoción</li> </ul>
 Ciencia y exploración	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Astronomía</li> </ul>

- *Grupo de 16 a 19 años: Elección y desarrollo de laboratorios*



Los facilitadores invitaron a NNJ a elegir uno de los laboratorios propuestos en la Escucha para planificar su desarrollo y difusión.

Se organizaron de forma espontánea para explicar el concepto de cada laboratorio a los participantes nuevos. Una vez que todos entendieron las propuestas ("Hablar sin hablar", "Luz, cámara, SHHHHij", "Sonidos del teatro", "Impresionismo teatral"), un NNJ sugirió una votación democrática. Para ello, buscaron una pizarra y contabilizaron los votos.

Al finalizar la votación, se dividieron en dos grupos para organizar las tareas. NNJ pidieron que se escribieran las fases metodológicas para distribuir las responsabilidades de forma clara. Durante esta fase de planificación, los participantes expresaron su interés en laboratorios de deporte y música, como tocar guitarra y batería. La actividad también se convirtió en un espacio para conversaciones espontáneas, donde compartieron cómo conocieron Ccrea (principalmente por Instagram).

- *Completada*

Momento de descanso y comida, donde NNJ de todos los grupos etarios prepararon brochetas de frutas y compartieron un completo.



### 3. Consejo

Después de trabajar en grupos, NNJ se reunieron en un espacio común para socializar los resultados de sus actividades. Cada grupo eligió a un representante para exponer en qué consistió su trabajo y los acuerdos alcanzados. Posteriormente, compartieron sus reflexiones sobre la experiencia de devolución, dialogando acerca de lo que significó para ellos y destacando los aspectos que consideraban más valiosos de la jornada. Algunos NNJ destacaron lo que Cecrea significa para ellos: “Es un lugar donde se puede conocer a mucha gente, aprendo mucho de distintas cosas, cosas que no sabía que podía hacer. El lugar es bonito, amplio, nadie te juzga, todos están con la disposición a conocer a nuevas personas” (Emilia C, 16 años). Otros valoraron elementos concretos y lúdicos de la experiencia: “Me parece entretenido y la comida” (Manuel Laferte, 16 años); “Yo vengo por los ‘jaja’, pasarlo bien, las risas” (Jorge, 16 años). También hubo quienes resaltaron el vínculo con los facilitadores y las actividades artísticas: “Me gusta el espacio, estar con los facilitadores, son divertidos, me gusta hacer teatro y fotografía” (Emi, 15 años).

