



# Primera Escucha Creativa 2023

Cecrea Valdivia



**Producción Escuchas Creativas Cecrea 2023:** Lupa Consultoras.

**Coordinación Escuchas Creativas y gestión de informes:** Carla Cari Correa.

**Coordinación Escucha Creativa Cecrea Valdivia:** Claudia Menéndez Ancelovici, Francisca Ruiz Shea, Celeste Bizama Maldonado.

**Sistematización informe Cecrea Valdivia:** Camila Donoso Acosta.

**Edición informe y coordinación nacional Escuchas Creativas:** Teresita Calvo Foxley.

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, mayo 2023. 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 o tres 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 2023

Uno de los énfasis principales para este 2023 en Cecrea, es el trabajo a partir del concepto de “bienestar integral”. Para abordarlo, tomamos la definición del Programa de las Naciones Unidas para el desarrollo (PNUD) en su texto *Bienestar subjetivo: el desafío de pensar el desarrollo*. En él se señala la relevancia de “pensar el desarrollo de Chile desde el bienestar subjetivo, pero entendido de modo integral, incluyendo tanto la satisfacción que sienten las personas con sus vidas (el bienestar subjetivo individual), como desde la evaluación que hacen de la sociedad en que viven (el bienestar subjetivo con la sociedad)”<sup>1</sup>.

Por eso, en el primer ciclo de Escuchas Creativas decidimos conocer cómo definen niños, niñas y jóvenes su concepto de bienestar integral, tomando como punto de partida 10 capacidades que aborda el PNUD y, de esta manera, determinar cómo avanzar hacia el bienestar integral de NNJ. Éstas son:

---

<sup>1</sup><http://www.bibliotecaminsal.cl/desarrollo-humano-chile-2012-bienestar-subjetivo-el-desafio-de-repensar-el-desarrollo/>

**Nivel práctico y material:**

- Gozar de una buena salud: tener buena salud, tanto física como mental.

**Nivel de sentido:**

- Conocerse a sí mismo y tener vida interior.
- Sentirse seguro y libre de amenazas.
- Tener y desarrollar un proyecto de vida propio.

**Nivel vincular:**

- Poder participar e influir en la sociedad en que uno vive.
- Poder experimentar placer y emociones.
- Tener vínculos significativos con los demás.
- Ser reconocido y respetado en dignidad y derechos.
- Poder conocer y comprender el mundo en el que se vive.
- Poder disfrutar y sentirse parte de la naturaleza.

A partir de esto, vale la pena preguntarse, ¿qué es para los niños, niñas y jóvenes el bienestar? ¿Qué necesitan para sentir bienestar/estar bien? ¿Cómo lo definen? ¿Con qué lo identifican?

Quisimos construir en conjunto con los y las participantes el concepto de bienestar integral, pues todo lo que niños, niñas y jóvenes nos dijeron, ayudará a orientar la programación de este 2023.

**Objetivo Escucha Creativa Cecrea Valdivia**

En el caso de Cecrea Valdivia, no se realizó una Escucha Creativa tal como la que se describió anteriormente, sino que se elaboró un dispositivo de participación, con el que se recogieron opiniones de niños, niñas y jóvenes, de entre 7 y 15 años, sobre su bienestar integral.



## Cecrea Valdivia

Martes 11 y martes 18 de abril 2023

Cecrea Valdivia

Desde las 16:30 a las 18:00 hrs.

### PARTICIPACIÓN



### GÉNERO



Se identifica  
femenina



Se identifica  
masculino



Presenta  
Discapacidad visual

### RANGO ETARIO

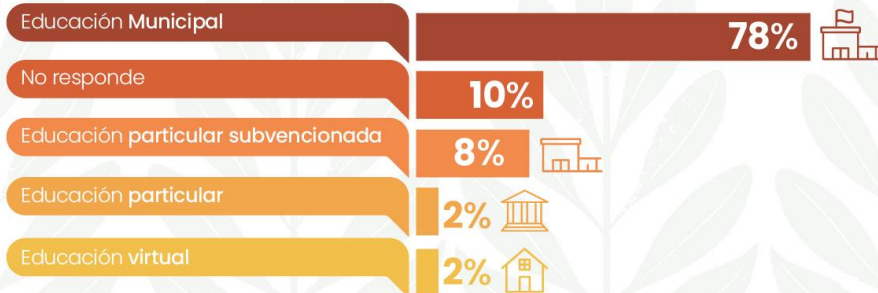


100%



Reside en  
zona urbana

### PROCEDENCIA EDUCATIVA





### ¿Qué hicimos?

En el pasillo principal de Cecrea, se dispuso un muro participativo con dos preguntas: ¿Qué te genera malestar? ¡Desahógate!, y ¿Qué necesitas para estar bien? Sobre el mismo, se pintaron círculos de colores, donde cada NNJ podía dibujar su rostro, a modo de autorretrato.

El muro estuvo disponible del 11 al 18 de abril de 2023. En total, participaron 62 NNJ; 61 niños y niñas de 7 a 11 años, y uno del rango etario de 12 a 15.

### ¿Qué observamos y escuchamos?

Al llegar, los/as participantes se mostraron alegres y motivados/as por ser parte de la actividad. Ocuparon pinturas, tizas, lápices de cera, post-it y papeles de colores.

En la jornada del martes 11 de abril, en relación a la pregunta orientadora: ¿qué te genera malestar? ¡Desahógate!, NNJ contestaron:

Nivel práctico y material	Nivel de sentido	Nivel vincular
"Hacer mucha tarea"	"No me gusta el ruido y que haya muchas personas juntas" "Llorar" "No me gusta desahogarme" "Gritando, llorando" "Estar sola" "Me siento solo"	"Que me digan todo cada cinco minutos" "Que me repitan todo" "Que me oigan cosas feas" "Cuando me obligan" "Que hablen mal de las personas que me caen bien" "Que me digan feo" "Que me digan que tengo que ser sociable" "Que me reten" "Que me quiten los juguetes" "Que me quiten las pantallas"

<p>Desde el nivel práctico, se mencionó que la <b>carga académica</b> les generaba malestar.</p>	<p>En relación al nivel de sentido, se observó que expresar <b>sensibilidad y emociones</b> lo relacionan con el malestar, incluso hubo respuestas sobre no querer desahogarse y sentir <b>soledad y fragilidad</b>.</p>	<p>Este nivel presentó mayor cantidad de respuestas, haciendo referencia a sus <b>relaciones y conductas con otras personas</b>, especialmente con adultos/as cuidadores/as. Se evidenció que las actitudes disciplinarias y posiblemente el acoso escolar, sean lo que les genera malestar.</p>
--	--	--





Fotografías de la actividad llamada *Muro participativo*.

En la jornada del martes 11 de abril, en relación a la pregunta orientadora: ¿qué necesitas para estar bien?, NNJ contestaron:

Nivel práctico y material	Nivel de sentido	Nivel vincular
"Dormir" "Comer" "Ver TV" "El celu" "Comida rica"	"Como puedo centrarme bien jugando" "Necesito estar sola en una habitación" "Me gusta saltar y correr" "Taparme la cara" "Bailar" "Jugar" "Estar feliz" "Ver mi youtuber preferido"	"Me siento feliz porque nació mi sobrino" "A mi mascota y musiquita" "Un abrazo" "Me gusta que mis papás me den cariño" "Mis mascotas" "Amigos"



En relación al nivel práctico, se observó que <b>la comida, ocupar aparatos electrónicos y dormir</b> les genera bienestar.	El nivel sentido obtuvo mayores respuestas relacionadas con <b>pasatiempos</b> , como jugar, bailar, saltar y correr. Por otro lado, también hubo respuestas ligadas a <b>estados emocionales, de autopercepción y privacidad.</b>	En relación a los vínculos significativos, NNJ expresaron que estar en <b>familia, los amigos y las mascotas</b> son fuentes de bienestar, al igual que las muestras físicas de cariño.
---	--	---

En la jornada del martes 18 de abril, en relación a la pregunta orientadora: ¿qué te genera malestar? ¡Desahógate!, NNJ contestaron:

Nivel práctico y material	Nivel de sentido	Nivel vincular
“Cuando me quitan el celu” “Que me quiten las pantallas” “No me gusta el pollo”	“No me gustan las arañitas” “El frío” “No me gusta el calor” “No me gusta estudiar”	“Que me molesten” “Que me moleste mi papá” “No jugar con mi perro” “Que te juzguen” “Que me insulten” “Cuando me molestan” “Cuando no juego con nadie”
En relación a este nivel, le provoca malestar estar <b>sin dispositivos electrónicos.</b>	Sobre el nivel de sentido, se observaron respuestas relacionadas con <b>disgustos por el clima y estudiar.</b>	En torno al nivel vincular, se mencionó, de diversas formas, el <b>maltrato por parte de pares o familiares.</b>

En la jornada del martes 18 de abril, en relación a la pregunta orientadora: ¿qué necesitas para estar bien?, NNJ contestaron:

Nivel práctico y material	Nivel de sentido	Nivel vincular
---------------------------	------------------	----------------

<p>“Comer”  “Comer queque”  “Un peluche de dinosaurio”  “Duermo solo”</p>	<p>“Ganar la partida de un juego”  “Estar en mi casa”  “Quiero jugar”  “Me gusta reír”  “Cuando juego”  “Ir a pasear”  “Me gusta jugar”  “Jugar”</p>	<p>“Ir a la escuela”  “Amigos”  “Jugar con mi perro”  “Los perros”  “Cuando juegan conmigo”  “Jugar con mis amigos”  “Te quiero mama”  “Mi familia”  “Jugar con mi hermana”  “Conocer a Karol G”  “Que no me molesten”  “Mis gatos”  “Quiero tener amigos”  “Estar con mi mama”  “Jugar con mis primas”  “Jugar con amigos”</p>
<p>En relación a este nivel, la <b>comida</b> fue un comentario recurrente en relación al bienestar. También se mencionó un <b>juguete y dormir solo</b>.</p>	<p>En torno al nivel de sentido, <b>jugar</b> es una actividad que les proporciona bienestar. Además, <b>estar en casa, reír y pasear</b>.</p>	<p>En este nivel, <b>jugar con otros/as</b>, las <b>mascotas</b> y contar con <b>personas con quienes compartir</b>, aparecieron como vínculos que les generan bienestar.</p>

- **Nivel Práctico y Material**

En el nivel práctico y material, apareció la **comida** en reiteradas ocasiones como un elemento que les genera bienestar. En este sentido, revisando una investigación sobre los hábitos de vida saludable en estudiantes del sur de Chile, NNJ más activos físicamente y menos expuestos a pantallas, presentaron mejor conducta alimentaria, por ejemplo, un mayor consumo de frutas, verduras y legumbres. Por otro lado, el grupo menos saludable, presentó un mayor consumo de carnes, comida rápida y bebidas, también coincidiendo en que estaban más expuestos/as a pantallas. Esta relación entre sedentarismo y mala conducta alimentaria, se ha visto fortalecida por las consecuencias del Covid-19, mostrándose en la población latinoamericana un mayor consumo de alimentos ultra-procesados durante el confinamiento (Infante-Grandón, Cerda & León).

Por otro lado, los **dispositivos electrónicos y digitales** también fueron parte de las respuestas más recurrentes en este nivel. Actualmente, el uso de éstos, por parte de NNJ, sigue aumentando. Esta excesiva exposición puede traer consecuencias negativas para niños, niñas y jóvenes, entre ellas acoso escolar y sexual, o trastornos psicológicos como ansiedad, depresión, agresividad (Salcedo, Fuentes, Villamar, Salcedo, 2021). Para

enfrentar esto, muchos/as padres y madres los/as someten a medidas meramente disciplinarias, sin profundizar en las causas y efectos del uso desmedido de estos aparatos, lo que a NNJ les genera sentimientos de frustración y malestar.

- **Nivel de Sentido**

En este nivel, se aprecia la acción de **jugar** como la respuesta más frecuente de los/as participantes. El juego es importante para el desarrollo humano, ya que a través de éste se ponen en práctica distintas habilidades cognitivas, lo que a su vez se asocia con la construcción de aprendizajes. Es una actividad que facilita la comprensión del mundo y cómo nos integramos a él, además de contribuir a la liberación de energía reprimida, fomentar las habilidades interpersonales y ayudar a encontrar un lugar en el mundo social (García, 2020).

Otra temática importante mencionada en este nivel, asociada al logro del bienestar, fueron los **pasatiempos**. Un estudio sobre el tiempo libre en los estudiantes de establecimientos educacionales en el sur de Chile, señala que el uso recreativo que le asignan a éste, ya sea para practicar juegos tradicionales, deportes convencionales o música, es positivo y contribuye a los hábitos de vida activa (Arriagada & Fuentes, 2022).

- **Nivel Vincular**

En este nivel, una de las temáticas con más menciones por parte de NNJ, fue el **abuso emocional**. Según una investigación sobre la violencia en la institución familiar, este tipo de abuso se caracteriza por ejercer agresiones verbales crónicas, ya sea mediante críticas, insultos, burlas, manifestaciones de desprecio, discriminación, denigración, amenazas hacia la integridad física del niño/a y amenazas de abandono; también por persistentes bloqueos de las iniciativas de interacción con NNJ, por parte de cualquier miembro adulto del grupo familiar. Existen también formas más sutiles como el rechazo a las iniciativas de apego, la exclusión de las actividades familiares, la transmisión habitual de una valoración negativa, la negación de autonomía, las conductas ambivalentes e impredecibles, los dobles mensajes, el aislamiento social y la prohibición de participar de actividades con sus pares (Matángolo, 2019).

En la pregunta sobre: ¿qué te genera malestar?, emergió la dificultad que tienen NNJ para expresar y regular sus emociones, además, de no querer estar solos/as. De esto, se desprende la necesidad de contención emocional, por parte de adultos/as significativos que acompañen su regulación emocional, les cuiden y respeten sus espacios de privacidad.

El **juego**, también mencionado en el nivel sentido, se observó aquí en relación a practicarlo con hermanos/as, amigos/as, primos/as y mascotas. Desde el neurodesarrollo, la interacción a través del juego, con pares o con adultos/as sanos/as, puede significar un factor de protección en el desarrollo del cerebro de NNJ. Además, la posibilidad de recrear la realidad, generando un espacio horizontal donde es posible establecer nuevos códigos

de lenguaje, con sus propias leyes, resignificando símbolos propios del contexto acordado, puede ser muy beneficioso para la salud mental de niños, niñas y jóvenes (Villalón, Gacett, Salazar & Poblete, 2019).

### Conclusiones

Considerando lo expresado en el muro participativo, se puede concluir que, para ellos/as, el bienestar está relacionado con:

- **Jugar** con quienes tienen vínculos significativos.
- La **comida**.
- Los **dispositivos electrónicos**.
- La identificación de diversos **pasatiempos**, relacionados al deporte, la música, el baile, entre otros.
- Ser **bien tratados** por familiares y amigos/as.
- **Sentirse contenidos/as** y cuidados/as emocionalmente.
- Saber **regular sus emociones**.
- Las **mascotas** como un vínculo significativo.

El nivel vincular fue el que tuvo mayor cantidad de menciones, en cuanto a cómo lograr el bienestar. El **juego con personas cercanas** fue la temática que más se señaló por parte de NNJ (también en el nivel de sentido). Jugar y tener pasatiempos, pueden significar, en gran medida, un aporte positivo al desarrollo neurológico de NNJ. Por este motivo, es una oportunidad, continuar realizando programación vinculada a este tema, tal como lo ha hecho Cecrea Valdivia.

En relación a la **salud mental**, se evidencian respuestas relacionadas con el abuso emocional, lo que es una alerta para crear **mecanismos de prevención y autocuidado**.

El nivel de bienestar con menos intervenciones por parte de NNJ fue el práctico y material. Se mencionó la **comida y dormir** como necesidades para estar bien. También aparecieron los dispositivos electrónicos, tales como celulares y la televisión, pero con un componente de frustración cuando hay medidas disciplinarias para regular su uso.

Finalmente, se mencionó, en diversos momentos, lo importante que es jugar y estar en compañía de sus **mascotas**. **Los vínculos significativos con familiares y amigos/as**, forman parte importante de sus definiciones de bienestar.

## ¿Qué haremos con esta información?

La información que refleja este informe reafirma, sin duda, el camino que ya nos encontramos recorriendo como Cecrea Valdivia, que pone énfasis en el bienestar integral y en la generación de una comunidad Cecrea que favorezca la integración y sentido de pertenencia de niños, niñas y jóvenes y de sus grupos familiares.

Por otro lado, aunque no se devela literalmente, consideramos fundamental profundizar el sello programático de nuestro Centro, que sitúa el concepto “ecosistema” como el centro de nuestro quehacer, relevando la importancia de la diversidad y las interrelaciones para la construcción de un sistema colaborativo, funcional e inclusivo.

En relación con los elementos específicos que se develan, procederemos a profundizar en iniciativas ya implementadas o coordinadas y a generar nuevos espacios que respondan a intereses/necesidades y preocupaciones de niños, niñas y jóvenes. Por otro lado, como cada año, complementaremos esta instancia participativa, con otras que nos permitan conocer opiniones y sentimientos de otros rangos etarios, considerando que la mayor participación en esta instancia fue de niños y niñas menores de 15 años.

### Iniciativas puntuales:

- **Comida/alimentación:** considerar la ejecución de iniciativas (laboratorios creativos/experiencias creativas) relacionadas con la **alimentación/cocina**, vinculando esto con la salud y su repercusión en el bienestar integral. Proponemos profundizar en la química de los alimentos (por su composición original, ingredientes añadidos y/o procesos de preparación), incentivando la investigación sobre lo que se ingiere, procedencia de los ingredientes y/u otros aspectos que podrán ser sugeridos por nuestro equipo creativo. Asimismo, continuaremos programando iniciativas que releven el patrimonio alimentario de nuestro territorio.
- **Pantallas/aparatos electrónicos:** continuar programando iniciativas que permitan complementar los usos que ya dan niños, niñas y jóvenes a los aparatos electrónicos, relevando su potencial investigativo, comunicativo, creativo y otros aspectos que permiten generar procesos y conocimiento más que una instancia pasiva de recepción de estímulos.
- **Juego:** la importancia del juego y la generación de procesos lúdicos, que atiendan a los intereses de niños, niñas y jóvenes ya había sido detectada desde Cecrea Valdivia. Por esta razón, se activaron durante 2022 diferentes iniciativas entre las que destacan nuestra Ludoteca Cecrea, implementada junto a otras entidades, la ejecución de laboratorios y experiencias que apuntan a la creación de juegos y formaciones vinculadas a la temática. Continuaremos desarrollando y profundizando este trabajo, generando constantes evaluaciones con las entidades



colaboradoras e implementando nuevas iniciativas. Por otro lado, este año participaremos de un encuentro/intercambio de juegos que se está coordinando junto con la coordinación nacional de Cecrea.

- **Convivencia/bienestar integral:** continuar con la generación de experiencias que fomenten nuestra comunidad Cecrea y que releven la importancia del buen trato en todo aspecto, incluyendo también el respeto en la virtualidad (espacio en el que hemos visto mucho maltrato entre jóvenes que participan en Cecrea Valdivia). Por otro lado, trabajaremos en una programación que promueva, desde diferentes estrategias, el autocuidado. Se proyecta, en relación a este tema, una iniciativa a codiseñarse este año e implementarse en 2024 junto a otro Cecrea, que vincule seguridad, convivencia y autocuidado.
- Otra iniciativa vinculada al bienestar integral, tiene relación con uno de los motivos principales que nos interesa destacar en la ejecución de actividades contempladas en el Convenio con la Universidad Austral y que tiene relación con relevar el arte como herramienta canalizadora de procesos vividos.
- **Contención emocional:** se ejecutará un proyecto de bienestar integral a nivel nacional que implica la contratación, desde julio a noviembre de 2023, de un/a psicólogo/a que nos asesorará tanto en contención emocional como en la implementación de iniciativas que apunten al bienestar integral. Esto permitirá que nuestro equipo adquiera mayores herramientas para generar una adecuada contención y para promover procesos con la comunidad que incentiven la escucha y la adecuada reacción frente a la manifestación de diferentes emociones por parte de niños, niñas y jóvenes.
- **Mascotas/animales:** generar a nivel regional un proyecto colaborativo con la Universidad Austral sobre tenencia responsable de mascotas.

### Bibliografía

Arriagada, C. & Fuentes, G. (2022). La calidad del uso del tiempo libre de los estudiantes en beneficio del ocio, recreación y actividad física en centros educativos de enseñanza básica de la comuna de Padre las Casas, IX región, Chile. Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF). Extraída desde: <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/index>

García, F. (2020). Juego, Plasticidad cerebral y habilidades cognitivas. Revista Salud y Bienestar Colectivo. Enero-Abril, 2021. Vol5, Nº 1. Extraído desde: <https://revistasaludybienestarcolectivo.com/index.php/resbic/article/view/124/131>

Infante-Grandón, M., Cerda, C., & León, M. (2022). Hábitos de vida saludable en estudiantes del sur de Chile. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 20(3), 1-20. Extraído desde: <https://dx.doi.org/10.11600/rlcsnj.20.3.5471>

Matángolo, G. (2019). *La violencia en la institución familiar: estilos de crianza, disciplina y Maltrato Infantil. Subjetividad y Procesos Cognitivos*, vol. 23, núm. 1. Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales, Argentina. Extraído desde: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=339666619003>

Salcedo, D. Fuentes, B. Villamar, E. & Salcedo, P. (2021). Los niños de era digital: estilos de aprendizaje y los retos de la participación. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*. Vol. 5 Núm. 4 (2021), Octubre – Diciembre. Extraído desde: [https://doi.org/10.26820/recimundo/5.\(4\).oct.2021.37-44](https://doi.org/10.26820/recimundo/5.(4).oct.2021.37-44)

Villalón, M. Gacett, P. Salazar, J. & Poblete, C. (2019). *Involucramiento parental mediante el juego en colegio semi rural en Chile: contribuyendo al desarrollo de niñas, niños y adolescentes*.