

**Informe primera Escucha Creativa 2021
Cecrea Vallenar**

Objetivos de la actividad

Objetivo general:

- Recabar información de posibles actividades/ideas para el desarrollo programático del programa.
- Generar productos audiovisuales sintetizados que inviten a otros/as NNJ a participar en las actividades que el programa desarrollará a futuro, utilizando como recurso programático las ideas propuestas por otros/as NNJ y por ellos mismos.
- Promover espacios propositivos de participación donde NNJ colaboren co-creando la programación Cecrea, proponiendo ideas de actividades y/o laboratorios u otros.

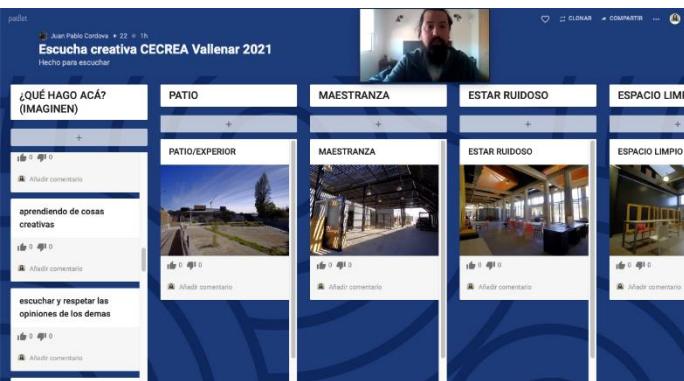
Fecha y duración de sesiones sistematizadas	Sesión 1: 24/05/2021 duración 1 hora y 10 minutos aprox. Sesión 2: 25/05/2021 duración 1 hora y 20 minutos aprox. Sesión 3: 27/05/2021 duración 1 hora y 30 minutos aprox.						
Espacio de encuentro	Cecrea virtual						
Detalle metodológico	Instancia de encuentro de NNJ a través de la plataforma digital Zoom, complementada con el uso de Padlet. Se realizaron tres sesiones, siendo la primera de ellas (recepción) para todo el grupo, con participación de su profesora jefe. En las dos siguientes se trabajó subdividiendo a los/as asistentes en siete salas según las áreas programáticas del Cecrea. Allí construyeron propuestas colectivas para acercar a otras personas al Cecrea (maestranza) y concluyeron con una puesta en común de las producciones grupales (consejo).						
Triada Regional	Cecrea Vallenar						
N° Participantes	37 NNJ El grupo objetivo corresponde a un 7° básico del Liceo San Francisco de Vallenar. El desglose de la asistencia por días es el siguiente: Día 1: 37 NNJ / Día 2: 30 NNJ / Día 3: 32 NNJ						
Distribución Participantes							
Distribución por grupo etario	7 a 10 años			-			
	11 a 15 años			37			
	15 a 18 años			-			
Region es	N° niñas cisgénero	N° niños cisgénero	N° NNJ trans, no binaries	N° NNJ pertenec. a pueblos originarios	N° NNJ pertenec. a pueblos migrantes	N° de NNJ en situación de discapacidad	N° de NNJ que no son parte de procesos de Cecrea
Atacama	19	18		no informado	no informado	no informado	no informado

¿Qué hicimos?

Sesión 1 Recepción

Los/as facilitadores/as dieron la bienvenida a los/las NNJ y a la docente del curso, mientras se oía una lista de reproducción, invitando a los/as NNJ a sumar sus sugerencias de música. Se explicó el objetivo de la sesión, los momentos que tendrían lugar seguidamente y se invitó a los/as NNJ a reflexionar sobre la pregunta **¿Qué es una Escucha Creativa?** Después de la lluvia de ideas, los/as facilitadores/as explicaron los objetivos de la sesión y cómo lo que los/as NNJ expresan e imaginan, se convertirá en la futura programación de Cecrea.

Mediante la plataforma Padlet, los/as facilitadores invitaron a los/as participantes a recorrer los espacios del nuevo edificio de Cecrea Vallenar, que se inaugurará este 2021. La primera columna presentó la pregunta **¿Qué hago acá?**



Además, se apreció una foto por cada lugar con su nombre respectivo: **Patio, Maestranza, Estar ruidoso, Espacio limpio, Espacio sucio, Espacio de movimiento, Espacio de sonido y Espacio de medios.** En cada espacio existió la posibilidad de que los/as NNJ **explicitaran de manera libre y anónima sus opiniones** de acuerdo con las siguientes preguntas orientadoras: **¿Me dan ganas de estar ahí?, ¿Qué quiero hacer aquí?, ¿Qué me imagino haciendo en este espacio?**

Los/as NNJ pegaron etiquetas digitales sobre las fotografías haciendo sugerencias sobre actividades y formas de implementar los espacios.

Los/as facilitadores/as **invitaron a los/as participantes a revisar estas respuestas haciendo comentarios o valorizando las ideas propias y de otros/as.** También les invitaron a utilizar la herramienta "Conectar" que permite unir las etiquetas con respuestas semejantes o que apuntaban a una misma finalidad.

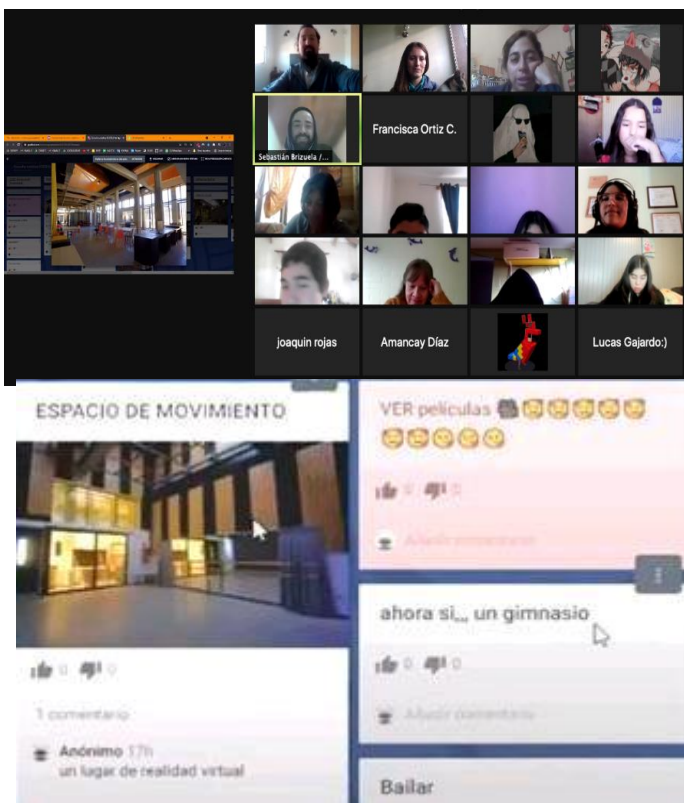
Finalmente reflexionaron sobre la pregunta **¿Cómo me voy hoy?** y fueron convocados para la siguiente sesión.

Sesión 2 Maestranza

Los/as facilitadores/as iniciaron la sesión recordando las ideas fuerzas y sugerencias de la sesión anterior. De este modo, se compartió un esquema con las propuestas de las etiquetas organizadas por espacio, se analizó el contenido y reorganizó de acuerdo con lo referido por los/as NNJ.

Luego, los/as facilitadores/as plantearon la pregunta **¿Cómo podemos hacer que otros/as NNJ quieran participar con nosotros?** El grupo fue subdividido en 7 subgrupos que corresponden a las áreas programáticas de Cecrea.

En cada subgrupo se instó a los/as participantes a crear un slogan, afiche, video u otro dispositivo que invitara a otros/as NNJ a



participar en las diferentes actividades del Cecrea de acuerdo con la área en que les correspondió participar.

Las preguntas guías en este proceso fueron **¿Qué me inspira a estar aquí?, ¿Qué inspira a otros/as a estar aquí?** Los/as facilitadores apoyaron a los grupos para concretar cada una de las propuestas.

Los resultados se compartieron en una sala ampliada y se incentivó a los equipos para continuar el trabajo. Se les consultó a los/as NNJ por sus sensaciones con respecto a su participación y se les dejó convocados para la tercera y última sesión.

Sesión 3 Consejo

Se les dio la bienvenida a los/as NNJ, y se volvieron a conformar los subgrupos que habían trabajado durante la sesión anterior con el objetivo de finalizar el trabajo que habían comenzado.



Se compartieron los resultados de los trabajos que se hicieron en cada uno de los subgrupos. Se reflexionó en torno al proceso, se recibió retroalimentación de los/as participantes y se les dejó invitados/as a participar de las actividades de Cecrea.

¿Qué escuchamos?

Participación

En general los/as NNJ prefirieron mantener sus cámaras apagadas y expresar sus opiniones escribiéndolas a través del chat o abriendo su micrófono. Esta reticencia para mostrarse en cámara fue permanente; en la primera sesión cuando se les solicitó prenderla para una fotografía pocos mostraron su rostro sin dificultad, la mayoría sólo presentó sus ojos o un fragmento de sus caras.

La plataforma Padlet y la posibilidad de mantenerse en el anonimato la primera sesión al proponer ideas, ayudó a que los/as participantes se sintieran en confianza para transmitir sus intereses e inquietudes.

Se observó mayor intercambio cuando los/as facilitadores hacían preguntas respecto de sus aportes y los/as NNJ clarificaban o complementaban con más información.

Existió un **mayor número de interacciones, de contenido más extenso y constructivo cuando los/as NNJ se encontraban reunidos en grupos con un número de personas más reducido.**



Propuestas para espacios de Cecrea

Patio

Algunos comentarios referidos a este espacio fueron propuestas vinculadas a **juegos de exterior**, como la pillada, fútbol, correr, divertirse. **Otras sugerencias se centraron en la implementación del espacio:** disponer de una cama saltarina o de una cama para dormir, barras para hacer calistenia, poner un columpio y por último vinculado a la **sustentabilidad**, como crear un huerto o un lugar con plantas en peligro de extinción. **También surgió la idea de practicar disciplinas físicas como yoga, baile, zumba y actividades de relajación y descanso;** tomar sol y tomar aire.

Surgieron ideas de actividades en general como pintar, hacer un picnic, realizar ejercicios de robótica, experimentos y crear réplicas de armaduras.

También se mostró interés por **compartir con animales como perros y aves en ese espacio.**

Maestranza

Las sugerencias de los/as NNJ **en ámbitos de creación artística** fueron crear un castillo de cartón, pintar y recrear pinturas famosas en lienzos, crear dioramas, confeccionar juguetes de madera, contar historias, crear una réplica de una katana de Japón. Una participante señaló que le gustaría hacer una estatua de Harry Styles tamaño real. La idea de la figura tamaño real se repite con otros personajes como Dua Lipa y Chayanne, pero es probable que estas últimas se configuraran como una broma más que una sugerencia que deseen realizar.

En términos de **implementación de espacios** se mencionó la necesidad de un espacio para guardar bicicletas, barras para calistenia, la creación de un laberinto, instalar una piscina, una sala pequeña para ver películas, instalar una piscina de esponjas y disponer de un taca-taca. También mostraron interés por usar el espacio para juegos de paintball o airsoft. Mencionaron las posibilidades de hacer un laboratorio y construir un robot.

En intereses vinculados a la **sustentabilidad y medio ambiente** se mencionó la confección de composteras, construcción de casitas para perros de la calle y crear un centro de reciclaje.

Estar Ruidoso

Los/as NNJ señalaron que les interesaría tener una **sala para oír música, una sala antiestrés (donde se puedan romper o golpear cosas y gritar), una sala para jugar videojuegos o ping pong**, un lugar donde tener unos megáfonos, donde quemar cosas y hacer guerra de comida.

Entre otras sugerencias se mencionó tener un “Kageyama de cartón”, refiriéndose al personaje Tobio Kageyama de la serie de animé Haikyuu, que trata sobre estudiantes de secundaria que conforman un equipo de volleyball.

Algunos/as se sintieron atraídos por estos espacios que aparentemente están más alejados de lo que significa una sala de clases: *“La sala de bulla es perfecta para nosotros (...) tanto que hablamos en clases”*.

Espacio Limpio

Fue asociado inmediatamente con **actividades de laboratorio y realizar experimentos**. En este ámbito se sugirió crear un volcán gigante para que explote, diseñar trajes submarinos, intentar clonar a Harry Styles, creación de robots, ver partes del cuerpo, hacer una bomba nuclear y descubrir moléculas.

Nuevamente hubo comentarios vinculados a sustentabilidad y ecología, como el reciclaje y cuidar de un hámster. Un participante asoció la idea con un restaurant, y otro añadió que se imaginó escuchando música mientras limpiaba más el lugar.

Espacio Sucio

En este espacio los/as NNJ señalaron que les gustaría cocinar grupalmente, pintar con las manos, hacer explosiones de pintura, hacer guerras de agua, rodar por el suelo, unos sacos para ocupar las katanas.

Espacio de Movimiento

Imaginaron un lugar de realidad virtual, definiendo esto como los dispositivos cerrados que se instalan en centros comerciales o los lentes de Playstation que permiten moverse dentro de un mundo virtual.

Lo imaginaron como un gimnasio, cine, un lugar donde aprender a utilizar un equipo 3d. Otras opciones se vincularon con la danza, con artes corporales, practicar para espectáculos (incorporando propuestas estéticas como atuendo y maquillaje) y deportes o zumba. También se refirió como una actividad “modelar como Gigi Hadid” refiriéndose a la modelo estadounidense.

En la segunda sesión estando en la sala Danza, el subgrupo participante comentó que no le gustaban los ritmos de música que se propusieron el primer día, y mostraron gran admiración cuando la facilitadora les explicó que era bailarina de breakdance. **Explicaron estar alejados de disciplinas conectadas con el cuerpo**, una de las participantes señaló que siendo pequeña practicó gimnasia artística, pero que ya no hacía “*ni una voltereta*”. Los/as participantes de este subgrupo consensuaron en que las ideas que se repiten en torno al movimiento tenían que ver con danza y se motivaron con la posibilidad de aprender breakdance. La facilitadora relevó la importancia del esfuerzo y la constancia en cualquier disciplina.

Espacio de Sonido

La primera vinculación fue con escuchar música y cantar. En este sentido se sugirió tener una alfombra de teclado musical y hacer el baile de La Diablada.

Imaginaron el espacio recubierto de aislante acústico, con una alfombra peluda y con la pared llena de audífonos. También se refirió la posibilidad de practicar lucha con Katanas sin generar ruidos al exterior de la sala y se visualizó la implementación de un setup gamer (disponer de las configuraciones en hardware de ordenador e inclusive del espacio en que está ubicado para mejorar la experiencia de juego). Cabe destacar, que en una sesión posterior, Lucas, uno de los participantes, llegó con un dibujo del logo para esta **zona gamer**.



Espacio de Medios

Entre las sugerencias, en este espacio se cuentan: hacer una imagen digital tridimensional, disponer de una televisión gigante y aprender iluminación para eventos. En sesiones posteriores se mencionó la posibilidad de hacer una “**Zonita Tiktok**”, para el que Francisca, una de las participantes, diseñó un logotipo.

En algunos casos una propuesta inicial muestra un desarrollo a través del recorrido por las salas. Es el caso de la propuesta de un participante que refirió que le gustaría hacer una réplica de una katana de Japón, luego otro/a participante recogió esta idea sugiriendo hacer clases para usarla y otros/as NNJ propusieron practicar su uso partiendo frutas.

Preferencias musicales de los/as NNJ

Entre las preferencias musicales mencionadas se cuentan varios representantes del género Pop como **Harry Styles, Dua Lipa, One direction y Olivia Rodrigo**. En el género pop o rock alternativo se mencionó la banda **Coldplay**. **En el k-pop se mencionó la banda BTS**, una de las más representativas del género. También se mencionó a **Metallica, que es un clásico del género Rock** y finalmente,

el **Reggaetón**, sin especificar un artista en particular. Se observaron gustos muy variados entre los/as participantes.

Chayanne es un artista que fue nombrado reiteradamente por los/as NNJ. Este cantante ha resurgido como tendencia gracias a plataformas como Tik Tok, pero desde una mirada de humor, usando su figura para distintas bromas visuales y no por una admiración genuina de su música. En medio de la primera sesión un participante mencionó *“Chayanne es mi abuelo”*, sin muchas repercusiones, aludiendo a una de las tantas bromas desde las que se menciona al cantante. Lo mismo ocurrió al final de la primera sesión cuando un NNJ reprodujo una canción de Chayanne para cerrar, generando las risas de todas las personas presentes.

Series animadas

Durante las jornadas se mencionaron los dibujos animados **Bob Esponja**, la saga de películas **Star Wars**, la serie **Pokémon** (se menciona WikiDex, la enciclopedia Pokémon), la serie **Minecraft basada en el popular juego** refiriéndose al antagonista **Romeo administrador**. En el género animé se hizo referencia a **Wiki Haikyuu** a través de uno de sus protagonistas Tobio Kageyama, la serie **Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba** al mencionar al personaje **Tanjiro Kamado** y el manga **Shingeki no Kyojin** al señalar al personaje **Levi Ackerman**. En el grupo se mostró mucho interés por personajes ficticios y reales; se refirieron a protagonistas o antagonistas más que a las series que contienen sus historias. Esto podría indicar una cierta admiración o identificación con estos héroes y antihéroes.

Videojuegos

Se reiteraron referencias al juego **Among -us**. También fueron mencionados los juegos **GTA5**, **Fortnite** y **juegos de Play Station** en general.

Provocaciones

Especialmente en la primera sesión, desde los/as NNJ, y debido a la situación de anonimato, **surgieron comentarios poco serios y/o desvinculados del propósito y otros intencionalmente provocativos**. Estas actitudes pueden ser atribuidas al descubrimiento de estar interactuando de acuerdo con reglas distintas del sistema escolar, en un espacio en el que hay un intento por sostener la horizontalidad en el vínculo y donde no son censurados/as por sus respuestas. Eso detonó en algunos/as NNJ la necesidad de transgredir límites o lanzar respuestas “socialmente inadecuadas” para reconocer los límites de los nuevos espacios de vinculación y para causar risa a sus pares. Esta situación decayó en las siguientes sesiones, tanto por el manejo de los/as facilitadores/as como porque las metodologías que siguieron implicaban el trabajo en grupos más reducidos donde se encontraban todos/as identificados.

Tan interesante como la búsqueda de la transgresión al relacionarse con los/as facilitadoras, fueron los temas que escogieron para generar estas interacciones. Se observó un **interés o curiosidad por drogas ilícitas**; entre las sugerencias sobre el uso de espacios se cuentan varias vinculadas a este ámbito: *“Fumarse unos porros”*, *“fumar pasto”*, *“traficar drogas y anfetaminas”*, *“crear un laboratorio de droga”*, etc. Otros comentarios estuvieron **vinculados a armas y violencia**; *“crear una bazooka”*, *“una cámara de gas”*, *“una bomba nuclear”*, *“matar judíos y enanos”*, etc. Y **violencia dirigida indirectamente a sus pares**; *“pegarles a los fans de Dua Lipa”*, *“Maten a Harry Styles quemado”*, etc.

También **buscaron ser disruptivos desde el absurdo**, escribiendo comentarios sin sentido como *“un palto que dé naranjas”*, *“ratones con ketchup”*, escribiendo en otros idiomas o apretando muchas teclas juntas al azar en el chat. También **surgieron comentarios vinculados a creencias religiosas**: *“Hacer una ofrenda para el diablo”*, *“una cabra con el diablo”*, *“katana de fuego como ofrenda para el diablo”*, y **alusiones a memes o contenido que han marcado tendencia en redes sociales** como *“Cristo rey”*, *“un ñamion”*, *“rap de Fernanfloo”* (rap creado por un usuario de Youtube para el youtuber Fernanfloo por lograr 10 millones de subscriptores), *“Chun Li”*, etc.

Estados emocionales

Aunque no fue un contenido en el que se profundizara durante las sesiones, **se observó una preocupación desde los/as NNJ por**

proveerse de espacios que tiendan a su bienestar físico y psicológico. En las sugerencias se observó la necesidad de descargar la rabia; lo que podría indicar falta de herramientas y espacios para canalizar emociones más disruptivas. Otro de los participantes, refiriéndose a la necesidad de espacios que contribuyan a su bienestar, señaló *“Porque somos unos preadolescentes muy estresados y ansiosos, y depresivos, por así decirlo”*.

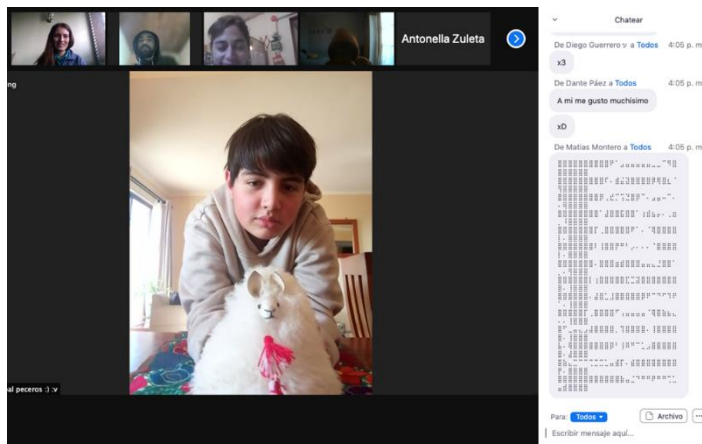
Otro tema importante es el estrés que manifestaron sentir en relación con el ámbito educativo. Agustina, al proyectar las actividades que se realizarían en la sala de danza, señaló: *“Yo creo que serviría para desestresarnos, porque yo, al menos, estoy sintiendo presión en la escuela y esto me ayuda, hacer estas cosas en la tarde”*.

Otros intereses

En cuanto a manualidades y artes visuales surgió la posibilidad de dibujar, moldear cosas en plastilina, origami, arte cinético y Op art.

En el chat se presentaron algunos mensajes con formas o elementos del teclado, que configuran una imagen mayor, lo que se conoce como **arte de texto ASCII – Symbols**. (Ver imagen adjunta).

Otros intereses mencionados fueron *“hacer tiktok”*, **cosplay** (se vislumbró la posibilidad de hacer un laboratorio de cosplay).



¿Cómo podemos hacer que otros/as NNJ quieran participar con nosotros?



En la sala de Artes Visuales se propuso la realización de un afiche colaborativo en base a la fotografía de un gato realizado en la **técnica de papercraft** por uno de los participantes. Los/as NNJ trabajaron en los software Canva y **mostraron destrezas en el manejo de edición de fotografías y videos**.

En el área de Danza los/as NNJ se concentraron en distintas frases invitando a otros/as a participar: *“Estudio de diferentes estilos de baile”* *“Puedes bailar la música que más te guste”* *“Distintos ritmos”*, *“Nos separaremos por diferentes áreas de baile”*, *“Cerrarremos con una coreografía final donde presentaremos todos los estilos de baile”*, *“Atrévete a experimentar”*, *“No se necesita ser profesional”*, etc. En

general transmitieron que el foco estaba en **pasarla bien y divertirse**, fuera de los paradigmas de la competencia, buscando un **medio para canalizar el estrés que sienten vinculado a sus responsabilidades académicas**.



En Tecnología fusionaron todas las ideas que surgieron y crearon un afiche que incorporaba un código QR creado por uno de los participantes que enviaba al video “Chatarram”, producto de un laboratorio anterior.



En el área de Ciencias se presentó un afiche y una voz en off: “Buenas tardes, facilitadores y compañeros. Somos el equipo científico del Cecrea, y les presentamos nuestro afiche para que cada uno sepa que puede imaginar y crear sin límites. Podemos crear robots, hacer huertas, descubrir partículas microscópicas, crear bombas y soluciones químicas, y mucho más. Muchas gracias por su atención, nos iremos lentamente y muy felices y emocionados. I love BTS.”



Desarrollaron el afiche en la plataforma digital “Jamboard” e incluyeron imágenes alusivas a **naturaleza, contaminación y experimentos lúdicos**.

En Sustentabilidad, uno de los NNJ proyectó el afiche creado y las reflexiones previas sobre el concepto. Propusieron hacer un huerto, refugios para animales con botellas recicladas, rincón en el patio horizontal para poder cultivar frutas y verduras, un laberinto con árboles pequeños y construir un jardín zen. **Se basaron en la frase: “Ven y diviértete reutilizando**

con nosotros y nosotras”.

Relevaron la importancia del reciclaje de la reutilización e **invitaron a adultos/as mayores a disfrutar de estos espacios.**

En Teatro, trabajaron en frases que fueron depurando para transmitir un mensaje. También hicieron dibujos y eligieron objetos que pudieran estar relacionados con las frases; **“Piensa libre y todo saldrá bien como planeas”**, **“No hay meta inalcanzable, sólo gente que se cansa a mitad de un sueño”** y otras vinculadas a esforzarse por las metas a cumplir.

En Comunicaciones, trabajaron en hacer invitaciones personalizadas y generaron sus propios logos, a partir de los lugares internos desde los cuales quieren invitar al resto. En



los contenidos de las invitaciones confeccionadas por los/as distintos/as integrantes se reiteran contenidos como ser libres, fluir, disfrutar, respetarse. También se repite la frase **“Precaución, no romper nada”**, que puede interpretarse como la intención de cuidar este espacio que desde lo que han imaginado juntos/as les pertenece.

Lo que más intencionaron en sus escritos fue **la libertad de decidir qué hacer**, e incluyeron algunas actividades como comer, jugar Fornite y bailar.

Aspectos metodológicos

En la primera sesión la posibilidad de **trabajar de manera anónima en la plataforma Padlet fue un gran acierto en términos de incentivar la participación**. A este respecto, la docente a cargo del curso se mostró sorprendida por los altos niveles de interacción suscitados en relación con una jornada escolar normal. Los/as facilitadores fueron efectivos en mostrar que no hay respuestas correctas o incorrectas en una Escucha Creativa.

Un punto para considerar sobre el anonimato en la participación es la imposibilidad de conocer qué porcentaje del grupo está realmente participando, es decir, no es posible distinguir si son algunos/as NNJ escribiendo muchas respuestas o es todo el grupo manifestando su opinión.

En general, podría ser interesante utilizar la música para amenizar los silencios en los diálogos o los tiempos de espera en actividades.

Relaciones interpersonales

Los/as facilitadores/as estimularon permanentemente la participación de los/as NNJ, validando todas las respuestas, fomentando una relación horizontal y relevando la importancia de las ideas que fueron expresadas para futuras propuestas programáticas. Mostraron preocupación constante porque los/as participantes se sintieran cómodos/as y pudieran ingresar a las plataformas.

En la primera sesión debieron enfrentar provocaciones permanentes; algunos/as participantes proponían ideas transgresoras, ilícitas o directamente violentas protegidos/as por el anonimato. Todas las respuestas fueron leídas, pero los/as facilitadores/as se centraron en las sugerencias reales y con un carácter más propositivo. Hacia el final de la sesión hicieron un llamado a la reflexión a este respecto.

Los/as NNJ mostraron diferencias en gustos musicales y no siempre respetaron la diversidad de opiniones o inclinaciones. Por ejemplo, mientras unos/as proponían construir estatuas de cartón de personajes que aparentemente tenían importancia para ellos/as, otros proponían destruir estas figuras. Esto generó tensión entre los/as participantes, inclusive motivó a que una NNJ abriera su micrófono para pedir respeto por la diversidad de preferencias, ofendida porque criticaban a su cantante favorito, siendo apoyada por facilitadores/as. Es importante para futuras escuchas creativas o actividades en general considerar prever tácticas pedagógicas al momento de diseñar las actividades para contener prácticas agresivas o irrespetuosas con otros/as, tales como los acuerdos de convivencia.

En la medida en que avanzó el proceso se mostraron cada vez más respetuosos de las opiniones de otros/as, respetaron turnos de habla y trabajaron en equipo sin mayores dificultades.

Valoración de la experiencia en general

Los/as NNJ agradecieron y valoraron la instancia. Se observó que disfrutaron y se comprometieron en sus roles en el trabajo grupal, además se observó una apropiación del espacio desde las ideas que compartieron para implementar actividades. En varias oportunidades mencionaron que deseaban que se repitiera. Se recibieron comentarios como *“Me gustó mucho trabajar con ustedes. Fue muy divertido”*, *“Gracias a todos por enseñarnos cosas diferentes”*.

Conclusiones

En general **los/as NNJ prefirieron mantener sus cámaras apagadas y manifestar sus opiniones escribiéndolas a través del chat o abriendo su micrófono**. El uso de la plataforma Padlet en la primera sesión resultó ser una buena estrategia en la medida que el anonimato disminuyó las defensas iniciales para participar.

La Escucha Creativa se realizó en el contexto escolar dirigida a jóvenes que no están familiarizados con el funcionamiento institucional de Cecrea. Algunos de los/as participantes generaron interacciones “transgresoras” con respuestas fuera de contexto frente a las preguntas, pero esto puede ser atribuido a la forma horizontal de vincularse de los/as facilitadoras que contrasta diametralmente con lo que propone el sistema educativo tradicional. Fue así que algunos/as jóvenes requirieron transgredir ciertos límites para comprender la naturaleza del vínculo que establecían con estos nuevos adultos/as. Finalmente fueron situaciones que el equipo de facilitadores/as sobrellevó con humor y naturalidad invitándoles a reflexionar cuando algunas frases explicitadas fueron violentas. Igualmente es importante considerar incluir tácticas pedagógicas en la planificación para detener eventuales prácticas agresivas o irrespetuosas con otros/as, como los acuerdos de convivencia.

Aunque no se ahondó en los estados anímicos de los/as NNJ, se evidenció que sentían **altos niveles de estrés y necesidad de encauzar los sentimientos de rabia de manera constructiva**. De acuerdo con esto, los/as participantes consideraron importantes todas las instancias que aportaran a su bienestar físico y psicológico.

Varias propuestas se vincularon a **medioambiente y sustentabilidad**; entre estas se mencionaron la realización de huertas, composteras, cuidado y protección de animales, reciclaje y cuidado del medio ambiente. **En cuanto a las artes visuales**, se propuso dibujar, pintar con las manos, confeccionar estructuras de cartón, hacer origami, explorar en el arte cinético, crear dioramas, confeccionar réplicas de armaduras y katanas, recrear pinturas famosas en lienzos, hacer esculturas de tamaño real de algunos personajes, confeccionar juguetes de madera y crear un laberinto.

El movimiento fue relevado y asociado con el bienestar físico y psicológico. En cuanto a **danza**, el subgrupo decidió que incluirían distintos estilos de baile considerando una presentación final donde todo se mezclara. Relevaron que todos/as podrían ingresar, que no sólo sería para profesionales. **Otras sugerencias vinculadas al movimiento y deporte** fueron yoga, zumba, fútbol, ping pong, juegos que impliquen correr, camas saltarinas, barras para hacer calistenia, disponer de un taca taca, de espacios para guardar las bicicletas y un espacio para practicar paintball o airsoft. Aunque no fue mencionado técnicamente se interesaron por **artes marciales que implican el uso de Katanas o sable japonés**; esta arma surgió en varios momentos de la Escucha Creativa, probablemente debido a la fuerte influencia que tiene el animé sobre este grupo etario.

Hubo solicitudes vinculadas al descanso y la tranquilidad; camas para dormir, instalar una piscina de esponjas, tomar sol, tomar aire, hacer picnics, instalar una piscina y un columpio. En reiteradas oportunidades se hizo alusión a **actividades vinculadas a la ciencia y tecnología**; interés en la robótica en general, realización de experimentos y diseño de objetos.

En actividades que implican medios digitales propusieron la implementación de una Zona Tiktok y una Zona Gamer, exploración en dispositivos de realidad virtual y proyección de películas.

Otras sugerencias fueron contar historias, cocinar grupalmente, escuchar música y cantar, e instalar un teclado gigante de piso.

Se evidenció que los/as NNJ se sintieron sorprendidos por el proceso de Escucha, y muy agradados al sentir que sus opiniones serán consideradas para dar origen a actividades, en las que aparentemente quedaron muy interesados/as en participar.

Desafío Cecrea: ¿Qué haremos con esta información?

Este informe fue compartido y socializado con todo el equipo Cecrea Vallenar. Conversamos y analizamos abiertamente los resultados, lo que nos permitió crear diversos laboratorios, mejorar las relaciones con instituciones educacionales y programas vinculados a nuestro territorio, además de nutrir nuestra programación durante el presente año.

De acuerdo a lo anterior desarrollaremos las siguientes acciones:

1. En el área programática, de manera progresiva se han empezado a desarrollar laboratorios creativos (desde el mes de junio) vinculados a las temáticas surgidas en la Escucha, principalmente enfocados a videojuegos (Caverna Gamer), experimentación (Experimentando) y otros. Asimismo, se discutió la necesidad de proponer laboratorios como actividades extra programáticas dentro de la oferta de los liceos y escuelas.
2. Vinculado al tema anterior, se sugiere por parte de los NNJ del club de lectura, desarrollar una programación compartida entre Cecreas. Esto, debido a la motivación por compartir con otros NNJ del país, generando sesiones sobre escritura creativa, a través de un espacio amplio colaborativo.
3. Continuar nutriendo con actividades sobre juegos virtuales (zona gamers) y apps creativas (tik tok), dispositivos de realidad virtual y proyección de películas.
4. Generar objetivos transversales a modo de resguardo de convivencia, que pueda desarrollar un ambiente de respeto y confianza entre los participantes de las distintas actividades de Cecrea.
5. Producir material audiovisual complementario para difundir el programa Cecrea con un énfasis en los procesos y actividades realizadas en programaciones anteriores, con el fin de apoyar los procesos pedagógicos y programáticos de Cecrea Vallenar. Este material deberá contar con contenido relacionado a: qué es y cómo funciona el programa Cecrea; qué actividades realiza; cuáles son las características de estas actividades; cuál es el rol de un facilitador/a; y cuáles son las fases metodológicas de un laboratorio creativo.
6. Diseñar nuevas estrategias de participación infantil y juvenil en las plataformas digitales de Cecrea Vallenar y en línea con los hallazgos e intereses surgidos de la Escucha, promoviendo la convergencia socio-cultural y el trabajo colaborativo entre NNJ de la ciudad.
7. Se reactivaron vínculos con colaboradores de Cecrea Vallenar en contexto virtual: OPD (co-diseño colaborativo del consejo de NNJ), establecimientos educacionales, Senda y Servicio Local de Educación.
8. Generar nuevas redes de acuerdo a las necesidades que surjan en las escuchas constantes entre NNJ y el equipo Cecrea Vallenar.