

**RECREACIÓN, PARTICIPACIÓN Y AUTONOMÍA EN JUEGOTECAS COMUNITARIAS.
ANÁLISIS DE UNA EXPERIENCIA EN LA REPUBLICA ARGENTINA.**

**RECREATION, PARTICIPATION AND AUTONOMY IN COMMUNITY GAMES. ANALYSIS
OF AN EXPERIENCE IN THE ARGENTINE REPUBLIC.**

Sebastián Haffner¹; Jorge Ricardo Saraví²;

¹Magister en Educación Física y Deporte; Docente en la Universidad Nacional de Hurlingham, Argentina. ²Doctor en Ciencias de la Educación; Docente-investigador en la Universidad Nacional de La Plata, Argentina.

sebas.haffner@gmail.com

RESUMEN

Este artículo tiene la intención de compartir algunos aspectos de una experiencia que fue llevada adelante durante el año 2017 a través de un proyecto de intervención realizado en la Juegoteca de un Centro Educativo Comunitario ubicado en Villa Soldati, en el Sur de la Ciudad de Buenos Aires, Argentina. Partiendo de un enfoque cualitativo, se realizó un análisis del contexto; del barrio, la institución, los/as destinatarios/as, y en particular de la Juegoteca y los recursos utilizados, lo cual, permitió comenzar a llevar adelante el proyecto. Posteriormente, al detallar y estudiar los datos obtenidas de encuestas y entrevistas realizadas al equipo de conducción de la institución, docentes, familias y niños/as participantes, se desarrollaron diferentes análisis, logrando obtener resultados que fueron profundizados desde su problemática y complejidad.

Para el marco teórico se incorporaron varios conceptos, entre los que se destacan: Educación No Formal, diseño educativo, necesidades, jóvenes, tiempo libre, recreación y juego. Fueron definidos los objetivos generales y específicos que nos propusimos alcanzar y que permitieron orientar el proyecto planteado. Finalmente, se elaboraron planes de acción para alcanzar cada uno de ellos, describiendo, analizando y evaluando las acciones realizadas. Una vez completado todo ese proceso, se propusieron algunas reflexiones finales y propuestas a futuro en relación a la importancia de la participación y la toma de decisiones por parte de los/as participantes en procesos recreativos que favorecen el desarrollo de la autonomía.

PALABRAS CLAVE: Recreación, Participación, Inclusión, Autonomía, Juego

ABSTRACT

This article intends to share some aspects of an experience that was carried out during the year 2017 through an intervention project carried out in the Toy Library of a Community Educational Center located in Villa Soldati, in the South of the City of Buenos Aires, Argentina. For this, an analysis of the context was carried out; of the neighborhood, the institution, the recipients, and in particular of the Game Library and the resources used, which made it possible to start carrying out the project. After detailing and studying the information obtained, different analyzes were developed, obtaining results that were deepened from their problems and complexity.

For the conceptual framework, several concepts were incorporated, among which the following stand out: Non-Formal Education, educational design, needs, youth, free time, recreation and play. Then we defined the general and specific objectives that we set out to achieve and that allowed us to guide the proposed project. Finally, we develop action plans to achieve each of them, describing, analyzing and evaluating the actions carried out. Once this entire process was completed, some final reflections and proposals for the future were proposed in relation to the importance of participation and decision-making by the participants in recreational processes that favor the development of autonomy.

KEYWORDS: Recreation, Participation, Inclusion, Autonomy, Games

INTRODUCCIÓN

Este texto tiene por objetivo sistematizar y analizar aspectos de una experiencia educativa que fuera llevada adelante en la ciudad de Buenos Aires, Argentina, en el transcurso del año 2017¹. Se trata de un proyecto de intervención realizado en la Juegoteca del Centro Educativo Comunitario Ramón Carrillo (CEC), ubicado en Villa Soldati, al Sur de la Ciudad de Buenos Aires. En el mismo participaron activamente los/las jóvenes que asisten a este espacio, con el acompañamiento y la orientación de los/las

profesores/as que estaban a cargo de ese taller. La metodología que utilizamos fue seguir los pasos de elaboración de un proyecto de intervención, tal como se plantean en el marco de la Maestría en Educación Física y Deporte (Universidad Nacional de Avellaneda).

Para desarrollar el trabajo tuvimos en cuenta que todo proyecto de intervención tiene una finalidad irrenunciable: producir cambios. Sin embargo, no se trata de un objeto que pueda recortarse de su entorno social, económico, cultural o político. Es una construcción social y está inserto en un momento determinado que, lejos de desdibujarlo,

¹Esta experiencia fue incorporada para su estudio académico y luego presentada como Trabajo Final Integrador (TFI) para la Maestría en Educación Física y Deporte de la Universidad Nacional de Avellaneda (Argentina), siendo el tesista Sebastián Haffner y el

director Jorge Ricardo Saraví. El mismo tuvo por título *Construyendo participación, protagonismo y autonomía a través de la Recreación. Proyecto de intervención en la Juegoteca del centro educativo comunitario Ramón Carrillo*. La defensa oral y pública del TFI tuvo lugar el 22 de marzo de 2019.

le da sentido y lo constituye, desde el inicio hasta su evaluación final. Por eso, en este proyecto realizamos un planeamiento estratégico situacional, en el cual, no fuimos meros observadores, sino por el contrario formamos parte de ella, comprometidos con los cambios (la imagen-objetivo).

La experiencia analizada se caracteriza por ser una propuesta educativa voluntaria, con jóvenes que participan en su tiempo liberado de obligaciones externas, a través de la recreación utilizando al juego como herramienta para generar diferentes objetivos. En Latinoamérica se viene consolidado hace ya varias décadas un campo de estudios, reflexiones y prácticas en torno a la recreación, el tiempo libre y las prácticas lúdicas (Saraví, 2017). Este texto se inscribe en ese ámbito. Desde esa perspectiva, para el desarrollo del marco teórico se tuvieron en cuenta los siguientes ejes: el juego como derecho; la importancia de los espacios de educación “no formal” como garante de derecho; el análisis de las juventudes en contextos de vulnerabilidad social; y la relevancia del concepto de tiempo libre durante el desarrollo de propuestas de recreación.

En primer lugar, mencionaremos que este trabajo tiene como base derechos fundamentales de las personas:

- Derecho de toda persona al disfrute del tiempo libre. Artículo 24 de la Declaración Universal de los Derechos

Humanos, Asamblea General de las Naciones Unidas, 1948.

- Declaración de la Recreación como una de las necesidades básicas. Asamblea General de las Naciones Unidas, 1980.
- Derecho de todas las niñas, niños y adolescentes a la recreación, esparcimiento, juegos recreativos y deportes. Artículo 20 de la Ley N° 26061 de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes, año 2005.

Estos derechos son garantizados a través de esta propuesta lúdica, enmarcada dentro de lo que puede considerarse Educación no Formal. Siguiendo el planteo del estudioso de la recreación Pablo Waichman (2008), este tipo de propuesta educativa:

Sirve de complemento a la Educación Formal, tiene diferente organización, distintos agentes y otros métodos instructivos. Sus actividades son voluntarias y están dirigidas a personas de edades, orígenes e intereses diversos. No culminan con la entrega de diplomas o credenciales. Su ritmo, duración y finalidad son flexibles y adaptables (Waichman, 2008, p.171).

Por otra parte, tal como afirma la autora argentina Kantor (2008), muchos jóvenes resisten la vida, en gran medida, porque estos espacios le son ofrecidos:

Y estos espacios existen y resisten (la falta de fondos, los cambios de gestiones políticas, la reformulación de los programas), también en gran medida, porque ellos/as lo pueblan y legitiman. Es por eso que pueden ser lugares altamente instituyentes y no meros objetos decorativos (Kantor, 2008, p.152).

Para el análisis teórico realizado sobre los/as jóvenes también nos referenciamos en una especialista en juventudes, Mariana Chaves (2005), quien entre otras cosas menciona que “la metáfora no es la juventud como portadora del cambio social que solucionará o empeorará el futuro. La propuesta no es pensar la juventud como futuro posible sino como presente” (Chaves, 2005, p. 40). A su vez y en esa línea, Marcelo Urresti (2005, p.78), menciona que: “los/as jóvenes de nuestros días inician su apertura a la vida en un mundo social que, para la gran mayoría, se presenta excluyente, hostil y con bajas expectativas para el futuro”.

Esta propuesta se da en un tiempo no obligado, lo cual nos lleva al concepto de tiempo libre. Siguiendo a Munné (1980) definimos al tiempo libre como un tiempo de libertad para la libertad haciendo hincapié en el sentido vivido de estas prácticas. Tiene que ver con pensar el tiempo humano como tiempo social, que no se divide en partes, sino que es un continuo sujeto al condicionamiento. La libertad no es entendida aquí como la posibilidad de hacer lo que se quiera en cualquier momento y lugar. Sino que se

construye a través de reglas que uno mismo (desde una mirada individual) o el grupo (desde una mirada colectiva) va estipulando en relación a las necesidades y obligaciones internas.

Por otro lado, consideramos que es necesario enmarcar la propuesta de Juegoteca dentro del concepto de *Recreación*, siendo esta una actividad (o conjunto de ellas); que tiene lugar en un tiempo liberado de obligaciones exteriores; que el sujeto elige (opta, decide) y que le provoca placer (diversión, entretenimiento, alegría). Mas precisamente la definimos como una propuesta de *Recreación Educativa*, la cual según Waichman (2008) busca generar las condiciones para la comprensión de la libertad en la práctica concreta, siendo así la educación en y del tiempo libre. Y tiene lugar fuera del ámbito de la escolaridad; por lo cual es, de alguna manera, su complemento.

Este trabajo también sustenta la idea de fomentar una participación real de los participantes que asisten al espacio de Juegoteca. En ese sentido “la participación real, significativa, afecta a aspectos sustanciales implica incidencias efectivas en la toma de decisiones en la ejecución y evaluación de las mismas y provoca modificaciones profundas en la estructura del poder” (Sirvent, 1998, p. 19). La participación real es participación democrática y se relaciona con la capacidad de incidir en la configuración de nuestro entorno y de nuestras formas de vida. Se trata de la capacidad, la voluntad y el poder de actuar, en este caso a través del juego. Entre otras referencias sobre este tema, tomamos a Huizinga

(1968), quien con su obra *Homo Ludens*, fue uno de los primeros en otorgarle importancia al juego. Este autor lo define como “una acción libre ejecutada ‘como si’ y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador” (Huizinga, 1968, p.37).

Por otra parte, la autora argentina Graciela Scheines (1985), una de las primeras en estudiar y escribir sobre juego en el país, sostenía que jugar es fundar un orden o improvisarlo o someterse voluntaria y gozosamente a él. El juego nos presenta como sujetos activos, intervinientes, es una forma de expresión que nos interpela y nos transforma en el proceso.

METODOLOGÍA

El enfoque del trabajo tuvo aspectos cuantitativos y cualitativos, profundizando en particular en estos últimos. Se recolectaron datos durante todo el proyecto realizando observaciones, registros fílmicos y fotográficos, se concretaron entrevistas a los coordinadores, docentes y participantes de la institución. También utilizamos fuentes secundarias como documentos (CEC, 2012) y publicaciones que se refieren al Centro y al barrio (Bamonte, 2008, GCBA, 2012)

A partir de entrevistas realizadas a familias y trabajadores de la institución que viven en el barrio hace varios años, y utilizando datos estadísticos del último censo consumado en la localidad, se lograron esbozar las características

poblacionales del contexto donde se desarrolla esta propuesta.

Los coordinadores del CEC también fueron entrevistados, logrando detallar de este modo, el funcionamiento y organización de la institución. De lo analizado en ellas, se desprende que la institución depende del programa Centros Educativos Comunitarios, el cual, forma parte de Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires. Los objetivos institucionales que se plantea, tienen en cuenta el contexto anteriormente mencionado, y entre otras cosas, abordan la inclusión social, educativa y cultural de los vecinos del barrio. Luego relevamos en detalle la grilla de actividades que ofrece, apreciando la cantidad y variedad de propuestas que brinda para diferentes grupos etarios a lo largo de la semana. También, se describió como está organizado el CEC en cuatro áreas de coordinación y cuáles fueron los objetivos específicos que fueron propuestos para el año 2017, los cuales tuvimos en cuenta en el desarrollo del proyecto.

A continuación, definimos teóricamente el concepto de Juegoteca, y luego volcamos la información que obtuvimos de las entrevistas realizadas a los docentes del CEC, para contar sobre los orígenes y describir la propuesta que lleva adelante en la actualidad. Después de relevar de manera detallada y estudiar los datos obtenidos del barrio, la institución y la propuesta de Juegoteca, realizamos el mencionado análisis FODA para conseguir información relevante a

tener en cuenta en la elaboración de nuestra propuesta. Los resultados alcanzados fueron profundizados desde su problemática y complejidad, a través del análisis de varios conceptos, los cuales creemos que son de vital importancia para entender nuestra concepción a cerca de las temáticas abordadas a lo largo de nuestra propuesta de trabajo. Ellos son, entre otros: Educación No Formal, Diseño Educativo, Necesidades, Jóvenes, Tiempo Libre, Recreación y Juego.

En torno a los objetivos del proyecto

Los objetivos generales fueron desarrollados teniendo en cuenta las metas de la institución y el análisis realizado en el diagnóstico de este trabajo. Concretamente fueron los siguientes:

- Diseñar y desarrollar espacios lúdicos educativos que permitan integrar a los/as niños/as, jóvenes y adultos a la cultura y educación como derechos sociales básicos.
- Generar propuestas de Educación Física y Recreación para que los/as niños/as, jóvenes y adultos puedan desarrollarse en forma integral.
- Propiciar la inclusión social a partir de la participación de distintas propuestas lúdicas.
- Establecer lazos con diferentes instituciones y programas a fin de acordar

estrategias de intervención para el desarrollo de actividades socioeducativas.

Los objetivos específicos fueron desarrollados teniendo en cuenta las dificultades encontradas en el análisis FODA realizado en este trabajo, y consistieron en lo siguiente:

- Ampliar el vínculo y la participación con los adultos del barrio en propuestas de la Juegoteca.
- Articular con otras instituciones y programas por fuera del CEC.
- Aumentar la cantidad de participantes que asisten en el turno mañana de la Juegoteca.
- Potenciar el protagonismo y autonomía en los participantes de la Juegoteca
- Facilitar la adquisición de habilidades sociales para relacionarse, cooperar y trabajar en grupo.
- Fomentar la reflexión, construcción y respeto de reglas lúdicas y de convivencia.
- Reflexionar sobre el contexto barrial a través del juego.

RESULTADOS

El barrio Ramón Carrillo fue construido en el año 1990 por un Plan del FONAVI (Fondo Nacional de la Vivienda), para dar ubicación a las familias desalojadas del Albergue Warnes². Este barrio se

de bajos recursos, que fue demolido en el año 1991. Para más información ver:

² El denominado “Albergue Warnes” era un conjunto de edificios, casi en ruinas, pero habitados por familias

encuentra localizado en la Comuna 8 de la Ciudad de Buenos Aires. Este sector presenta varias características de vulnerabilidad que se ven reflejadas en el Informe realizado por la gerencia operativa de Intervención Social y Hábitat (GCBA, 2012). A su vez, el Centro Educativo Comunitario (CEC) “Ramón Carrillo”, tiene su origen en el año 1997 tras una demanda de los vecinos para que haya propuestas educativas y culturales en el barrio³.

Comenzó sus actividades en locales construidos inicialmente para uso comercial y luego de largas gestiones logró construirse el actual edificio en donde actualmente desarrolla sus actividades. El CEC es una institución pública y gratuita dependiente del área Socioeducativa del Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires. Promueve y desarrolla espacios sociales y educativos que permiten integrar a los, niños/as, jóvenes y adultos a la cultura y educación como derechos sociales básicos. Para eso brinda una amplia gama de propuestas a la comunidad. Entre ellas se destacan: Talleres para adultos de; peluquería, manicuría, crochet, gimnasia, tango, deporte, música. Apoyo escolar para los diferentes niveles educativos, biblioteca popular, club de ciencias, talleres de plástica; música, circo, huerta, iniciación deportiva, baile, taekwondo, Juegoteca.

La Juegoteca es un espacio que nace en año 2000 con un profesor a cargo y algunos pocos juegos de mesa. Luego, a través de los años fue creciendo el número de docentes, de juegos y de participantes. Actualmente participan de forma voluntaria alrededor de 100 niñas, niños y jóvenes durante el transcurso del día. Es una propuesta que funciona los días viernes; por la mañana de 10 a 12 hs. y por la tarde de 13 a 15hs. para niños, niñas y jóvenes. Se lleva a cabo en un salón grande con 6 mesas con 6 sillas cada una, 2 mesas para apoyar los casi 100 juegos de mesa, 1 mesa para ubicar los rompecabezas, un espacio de juego simbólico con piso de goma para los juguetes de los más chiquitos, tres mesas bajas con sillas pequeñas, para colocar los juegos de construcción/bloques, dos mesas de ping-pong y 4 metegoles.

Algunos/as participantes optan por los juegos de construcción y dramatización/simbólico, otros/as prefieren los juegos de mesa como rompecabezas, ajedrez, juegos de recorrido o cartas, y otros/as eligen los juegos un poco más corporales como pueden ser el metegol o ping pong. Por la mañana trabajan cuatro coordinadores/as y por la tarde se suman dos más (debido a la mayor concurrencia). Entre los/as coordinadores/as hay profesores/as de Educación Física, técnicos/as en Recreación, un profesor de Ajedrez y una tallerista que vive en el barrio y desde pequeño vino a la Juegoteca como participante, y ya desde hace varios años se

https://es.wikipedia.org/wiki/Albergue_Warnes

³ Para lectores/as interesados/as en conocer más la historia de este CEC, aconsejamos la lectura de este Blog: <http://historiadelfcentro.blogspot.com/>

encuentra ocupando el rol de coordinadora de juegos.

Luego de realizar el diagnóstico de la institución y del taller de Juegoteca se realizó un análisis FODA⁴.

Análisis Interno	Fortalezas	Debilidades
	<ul style="list-style-type: none"> • La institución es gratuita para que puedan inscribirse todos los que deseen. • Cuenta con un edificio nuevo centralizando, ampliando y desarrollando todas sus actividades en él. • Elevado compromiso de un grupo pequeño del personal que desempeña tareas educativas • Gran variedad de propuestas pedagógicas para los participantes • Diversidad de materiales en la Juegoteca • Interesante cantidad de profesores en el espacio de Juegoteca (entre 4 y 6) 	<ul style="list-style-type: none"> • Baja participación de adultos a las propuestas del CEC • Poca cantidad de propuestas por fuera de la institución • Cantidad considerable de agresiones verbales y física ante la aparición de un conflicto, entre algunos participantes del taller de Juegoteca. • En el turno mañana de la Juegoteca hay poco nivel de asistencia
Análisis Externo	Oportunidades	Amenazas
	<ul style="list-style-type: none"> • Recibe pasantes (rentadas o no) de otras instituciones / programas que amplía los vínculos sociales por fuera del barrio • Se realizan trabajo conjunto con otras instituciones del barrio. • Observaciones participativas de estudiantes de Normales y Profesorados de Educación Física. 	<ul style="list-style-type: none"> • El Proyecto Pedagógico Institucional todavía no se encuentra aprobado por el Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. • Decisiones políticas del gobierno actual, redujeron el presupuesto de programas que trabajan en la institución. • En el barrio desde el 2004 al 2016, se elevó el índice de hacinamiento, la cantidad de personas aumento un 24%, y la cantidad de viviendas sólo un 8%.

Figura 1: Análisis FODA (fuente: elaboración propia)

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en el diagnóstico realizado y los datos analizados recientemente en el FODA, se tomó la decisión de llevar a cabo este proyecto en la segunda mitad del año 2017, junto con los/las participantes mayores a 10 años que asisten a la Juegoteca del Centro Educativo Comunitario Ramón Carrillo, y junto los/las profesores/as que están a cargo del taller.

A lo largo del proyecto fueron desarrolladas actividades de diferente carácter y con diferentes sentidos.

A. Fueron desarrolladas actividades para intentar ampliar el vínculo y la participación con los adultos del barrio en propuestas de la Juegoteca, detalladas en las próximas dos figuras.

⁴ El análisis FODA es una de las herramientas esenciales que provee de los insumos necesarios al proceso de planeación estratégica, proporcionando la información necesaria para la implantación de acciones y medidas correctivas y la generación de nuevos o mejores proyectos de mejora. En el proceso de análisis de las Fortalezas, Oportunidades,

Debilidades y Amenazas (Análisis FODA) se consideran los factores económicos, políticos, sociales y culturales que representan las influencias del ámbito externo que potencialmente pueden favorecer o poner en riesgo el cumplimiento de la misión institucional.

Objetivo	Actividad	Acciones	Indicadores	Tiempos	Responsables	Recursos	Monitoreo Evaluación
Ampliar el vínculo y la participación con los adultos del barrio en propuestas de la Juegoteca.	Noche de Juegos en Familia	Planificación	Cronograma de actividades	Primera semana de Agosto	Profesores de Juegoteca	Computadora	Realización de la planificación completa y detallada
		Confección de volantes invitando a las familias a participar	Volante	Segunda semana de Agosto	Profesora de informática	Computadora, impresora y papel	Realizar los volantes con información clara y precisa.
		Entregar los volantes a los participantes de la Juegoteca	Repartir los volantes	Segundo y Tercer viernes de Agosto	Profesores de Juegoteca	Volantes	Consultar al siguiente encuentro si les entregaron el volante a la familia
		Preparación de materiales	Materiales contruidos	Segundo y Tercer viernes de Agosto	Profesores de Juegoteca	Elementos varios de librería. Juegos de la Juegoteca	Que estén los materiales preparados antes del día del evento
		Ambientación del SUM	Elementos de ambientación, mesas y sillas	Cuarto viernes de Agosto	Auxiliares	Banderines, globos, mesas, sillas	Que haya quedado el SUM el presente para la recepción de los participantes
		Realización de la actividad	Actividad	Cuarto viernes de Agosto	Profesores de Juegoteca	Materiales contruidos, proyector, sonido, micrófono	Que los participantes jueguen y se diviertan aprendiendo sobre el barrio
		Difusión de las actividades del CEC	Comunicar las propuestas del CEC a los adultos	Cuarto viernes de Agosto	Coordinador del CEC	Micrófono y Sonido, folletos con actividades, días y horarios.	Incorporación de nuevos adultos a las propuestas del CEC
		Evaluación de la actividad. Devolución de los participantes en un afiche acerca de que le pareció la actividad. Registro filmico – fotográfico.	Cantidad, participación y devolución de adultos, niños/as y jóvenes	Cuarto viernes de Agosto	Profesores de Juegoteca	Lo observado ese día, fotos y videos	Identificar nivel de participación y analizar devoluciones realizadas

Figura 2: Encuentro de Juegos de Mesa en Familia (fuente: elaboración propia)

Objetivo	Actividad	Acciones	Indicadores	Tiempos	Responsables	Recursos	Monitoreo Evaluación
Ampliar el vínculo y la participación con los adultos del barrio en propuestas de la Juegoteca.	Salida al Parque Rivera Sur	Planificación junto a los participantes de las actividades	Cronograma de actividades	Primer viernes de Noviembre	Profesores de Juegoteca y participantes	Hojas y biromes	Participación de los jóvenes en la construcción de la planificación
		Confección de volantes invitando a las familias a participar	Volante	Segunda semana de Noviembre	Profesora de informática	Computadora, impresora y papel	Realizar los volantes con información clara y precisa
		Entregar los volantes y autorizaciones a los participantes de la Juegoteca	Repartir los volantes y autorizaciones	Segundo y Tercer viernes de Noviembre	Profesores de Juegoteca	Volantes Autorizaciones	Consultar al siguiente encuentro si poseen la autorización completa
		Preparación de materiales	Materiales contruidos	Segundo y Tercer viernes de Noviembre	Profesores de Juegoteca y participantes	Elementos varios de librería	Que estén los materiales preparados antes del día del evento
		Realización de la salida	Salida	Cuarto viernes de Noviembre	Profesores de Juegoteca y participantes	Materiales contruidos, materiales deportivos, Botiquin, Autorizaciones y fichas médicas	Que los participantes sean protagonistas en la salida junto a su familia
		Evaluación de salida	Dinámica de evaluación	Cuarto viernes de Noviembre	Profesores de Juegoteca	Marcadores, afiches	Devolución realizada por quienes asistieron a la salida. Posterior análisis

Figura 3: Salida al Parque Rivera Sur (fuente: elaboración propia)

B. Para intentar aumentar la cantidad de participantes que asisten en el turno mañana de la Juegoteca se desarrollaron las siguientes actividades detalladas en la figura que se encuentra a continuación.

Objetivo	Actividades	Acciones	Indicadores	Tiempos	Responsables	Recursos	Monitoreo Evaluación
Aumentar la cantidad de participantes que asisten en el turno mañana de la Juegoteca	Volanteada por el barrio	Confección de volantes y afiches invitando a participar de la Juegoteca	Volantes Afiches	Primer semana de Agosto	Profesora de informática	Computadora, impresora y papel	Realizar los volantes y afiches con información clara y precisa
		Salir a volantear por el barrio	Repartir volantes y pegar afiches	Viernes de Agosto por la mañana	1 profesor de Juegoteca	Volantes	Lograr repartir la mayor cantidad posible de volantes y afiches
	Difusión en la Escuela	Planificación de la propuesta. Contacto previo con la Escuela	Planificación armada. Autorización de la Escuela	Primer Semana de Agosto	Profesores de Juegoteca	Computadora.	Planificación y respuesta de la escuela
		Realización de la actividad de juego y difusión en la escuela	Actividades	Segundo viernes de Agosto por la tarde	2 Profesores de Juegoteca	Materiales de Educación Física. Volantes	Participación en la actividad y entrega de volantes
		Evaluación de la propuesta	Cantidad de nuevos participantes	Segunda mitad de Agosto	Profesores de Juegoteca	Planillas de asistencia	Nuevas incorporaciones en la planilla de asistencia del turno mañana
	Contacto con participantes que alguna vez asistieron	Buscar participantes que dejaron de venir y buscar contacto telefónico	Participantes ausentes	Primeros 2 viernes de Agosto	Coordinador de Juegoteca	Listas y planillas de inscripción	Encontrar los contactos
		Llamar a los participantes invitándolos nuevamente a participar de la Juegoteca	Llamados	Primeros 2 viernes de Agosto	Coordinador de Juegoteca	Teléfono	Cantidad de llamados concretados. Respuesta de los llamados

Figura 4: Volanteadas por el barrio, propuesta de juego para los diferentes grados de la Escuela y contacto con aquellos que vinieron alguna vez durante ese año al taller de Juegoteca y dejaron de asistir (fuente: elaboración propia)

Objetivos	Actividad	Acciones	Indicadores	Tiempos	Responsables	Recursos	Monitoreo Evaluación
Potenciar el protagonismo y autonomía en los participantes de la Juegoteca Fomentar la reflexión, construcción y respeto de reglas lúdicas y de convivencia	Construcción de Juegos de mesa	Elección de un juego de mesa a modificar junto a los participantes. En principio será el realizado en la noche de Juegos Familiar	Reglas	Primer viernes de Septiembre	2 Profesores de Juegoteca	Juego de mesa a modificar	Construcción de reglamento, claro y preciso
		Construcción de Tablero y fichas. Registro fotográfico	Tablero y fichas	Segundo viernes de Septiembre	2 Profesores de Juegoteca	Elementos de librería. Cámara de fotos	Construcción del tablero y fichas en forma prolija y presentable
		Testear la producción realizada. Realizar ajustes de ser necesarios. Armar video explicativo del juego	Juego construido	Tercer viernes de Septiembre	2 Profesores de Juegoteca	Juego Construido	Testear si el juego no posee fallas en su diseño
		Armado de video, con las fotos del proceso de producción y el video explicativo	Video	Cuarta semana de Septiembre	Profesora de Informática	Fotos y videos. Computadora	Armado del video
		Presentación del juego en la Juegoteca. Reproducción del video con el proceso y explicación del mismo	Juego construido Video	Cuarto viernes de Septiembre	Profesores de Juegoteca	Juego. Proyector, computadora y parlantes	Recepción y atención por parte los demás. Motivación para realizar otros juegos

Figura 5: Construcción de juegos de mesa con participantes de Juegoteca (fuente: elaboración propia)

C. Por último, para potenciar el protagonismo y autonomía en los participantes de la Juegoteca, y fomentar la reflexión, construcción y respeto de reglas lúdicas y de convivencia, se desarrollaron las siguientes actividades detalladas en las próximas dos figuras.

Objetivos	Actividad	Acciones	Indicadores	Tiempos	Responsables	Recursos	Monitoreo Evaluación
Potenciar el protagonismo y autonomía en los participantes de la Juegoteca Fomentar la reflexión, construcción y respeto de reglas lúdicas y de convivencia	Diseño y realización de campamento junto a los participantes	5 Encuentros pre campamentos	Encuentros	Quinto viernes del mes Septiembre hasta el cuarto viernes del mes de Octubre	3 profesores de Juegoteca	Material de librería y de Educación Física	Asistencia y participación de los encuentros realizados
		Entrega de fichas médicas y autorizaciones	Fichas médicas y autorizaciones	Tercer viernes del mes Octubre	Profesores de Juegoteca	fichas médicas y autorizaciones	Entrega completa de fichas médicas y autorizaciones
		Reunión con la familia. Entrega de lista de materiales a llevar	Reunión	Cuarto viernes de mes de Octubre	2 Profesores de Juegoteca	Lista de materiales a llevar	Evacuar dudas de la familia
		Realización del campamento	Campamento	Primer jueves y viernes del mes Noviembre	Profesores de Juegoteca	Materiales elaborados en los encuentro precampamento, materiales de campamento	Trabajo en grupo, cooperación, desarrollo de la tarea asumida, participación, comunicación
		Evaluación de la propuesta por parte de los participantes	Devolución	Ultima actividad del campamento	Profesores de Juegoteca	Afiches y marcadores	Auto evaluación grupal

Figura 6: Diseño y realización de campamento junto a los participantes (fuente: elaboración propia)

DISCUSIÓN

En el abanico de sentidos individuales y grupales que esta práctica puede significar para los/as participantes, en el grupo de la Juegoteca con el que trabajamos, los sentidos más fuertes que dan a la experiencia tienen que ver por un lado con la construcción de un lugar de pertenencia y por el otro con la construcción de un nuevo universo simbólico, en el que cobra importancia sus posibilidades presentes y futuras. La construcción de un nuevo universo simbólico, se relaciona con que los sujetos sienten en estos espacios que su

presente cuenta y sus intereses y gustos son válidos o que vale la pena tener interés por algo. Esta práctica en tanto parte de la vida cotidiana de los/as jóvenes, produce cultura. Cultura en plural, heterogénea, múltiple. En esta práctica y mediante ella, los sujetos hacen valer sus voces (Huergo, 2000) que aunque transitorias, precarias, híbridas (al apropiarse de los discursos que la propuesta plantea) ponen de manifiesto sus experiencias y conocimientos, pugnando por ser reconocidas en la lucha con otras formas de conocimiento más legitimadas. De esta manera, gracias a los aportes de los/as participantes se fueron construyendo propuestas como la construcción de juegos de mesa (en este caso, el ajedrez) y también el campamento.

Hay algunos aspectos cualitativos que no nos parecen menores en cuanto al proyecto analizado y su relación con los diferentes grados observados en los procesos participación y autonomía. Para su análisis, dada la estrecha relación que hay con estos conceptos, utilizaremos los “Vectores del Cono Invertido”: Afiliación, Pertenencia, Cooperación y Pertinencia, propuestos por Pichón Rivière (1982). Estos vectores miden en nivel de interacción que hay entre los integrantes de una propuesta (tarea), así como el grado de compromiso, participación y autonomía por parte de estos. En la siguiente figura se puede apreciar la relación entre los vectores mencionados y las actividades realizadas.

VECTORES	ACTIVIDADES
Afiliación	<ul style="list-style-type: none"> • Volanteadas por el barrio • Propuesta de juego para los diferentes grados de la Escuela • Contacto con aquellos que vinieron alguna vez (durante ese año) al taller de Juegoteca y dejaron de asistir
Pertenencia	<ul style="list-style-type: none"> • Encuentro de Juegos de Mesa en Familia
Cooperación	<ul style="list-style-type: none"> • Salida al Parque Rivera Sur
Pertinencia	<ul style="list-style-type: none"> • Construcción de juegos de mesa con los participantes de la Juegoteca • Diseño y realización de un campamento junto a los participantes

Figura 7: Relación entre los vectores y las actividades (fuente: elaboración propia)

Como primer paso en este proyecto decidimos trabajar con quienes no conocen la Juegoteca, para de este modo ampliar el nivel de asistencia. Para eso desarrollamos las volanteadas por las calles del barrio y el encuentro de juegos y difusión en la Escuela. Posterior a esas acciones, hemos notado un aumento en la asistencia de nuevos/as participantes en la Juegoteca, sobre todo en el turno de la mañana, que fue donde más difusión realizamos.

Luego nos enfocamos en quienes asisten en forma esporádica a la Juegoteca, que vienen de vez en

cuando y no suelen permanecer durante todo el horario estipulado. No poseen una participación constante, y su grado de autonomía es mínimo, relacionado con el decidir estar o no. Estos sujetos se los considera que se encuentran en un proceso de Afiliación, ya que guardan una determinada distancia sin incluirse del todo en la propuesta. Nuestras intervenciones durante el proyecto fueron invitaciones a sumarse de manera más contante a la propuesta, ya sea de manera telefónica, como personal (cada vez que los/as veíamos). Con algunos/as hemos tenido resultados positivos, pero varios nos manifestaron que tenían otras actividades y/o responsabilidades que hacían que no logren mantener una continuidad en la asistencia.

Quienes suelen asistir todos los viernes a la Juegoteca notamos que han logrado un nivel de pertenencia con la propuesta. Consideramos que es un grado intermedio de autonomía, relacionado con sostener la propuesta, poniendo en juego lo que el espacio brinda y lo que ellos pueden lograr dar a ese espacio. Suelen tener algunas dificultades para comunicar deseos o ideas nuevas y llevarlas adelante. Muchos de ellos/as suelen jugar en subgrupos (grupos de pares que ya conocen), entonces nuestras intervenciones van en dirección a que puedan jugar y compartir con otros/as que no conozcan, para ampliar su nivel de sociabilidad y vínculos, así como también trabajar (en algunos casos) su timidez. Aprovechando su asistencia y participación, realizamos con muchos/as de ellos/as las salidas al Parque Rivera

Sur y la Encuentro de Juegos en Familia, aprovechando que ambas actividades no requerían un alto nivel de iniciativa de su parte, sin embargo siempre apuntamos a que se involucren lo más que puedan en el armado y realización de estas actividades, logrando de esta manera mayores grados de cooperación con la tarea y entre los/as integrantes del grupo.

Finalmente, consideramos que quienes llevan adelante proyectos que se van construyendo con sus aportes, ideas y acciones se encuentran en un nivel de Pertinencia. Este consiste en el centrarse en la tarea prescrita, y en el esclarecimiento de la misma. La calidad de esta pertinencia se evalúa de acuerdo con el monto de la pre-tarea, la creatividad y la productividad del grupo y sus aperturas hacia un proyecto. Creemos que quienes se encuentran en este nivel poseen un mayor grado de participación y autonomía. En relación a este proyecto podemos identificarlos como aquellos/as que participaron del diseño, construcción y realización del Ajedrez (a menor escala) y del campamento (a mayor escala).

Estas dos propuestas lograron canalizar y optimizar a todos/as aquellos que se sintieron con deseos y capacidad de llevar adelante proyectos en donde muchas de las decisiones se iban tomando en función a los anhelos individuales, pasados por las discusiones y acuerdos colectivos que permitían ir avanzando en cada una de las instancias que iban construyendo juntos.

Al escribir este trabajo tomamos conciencia que reflexionar sobre la autonomía y la subjetividad

implica poner la mirada no solo aspectos que hacen posible esos procesos sino también prestar atención a las tensiones, conflictos, obstáculos que los imposibilitan y que dan cuenta de la complejidad de los mismos. No podemos hablar de procesos de autonomía si no pensamos en la subjetividad que se encuentra en los procesos de autonomía, y es experimentada en relación con un sujeto histórico capaz de transformarse y transformar su entorno, capaz de tomar decisiones y accionar en base a ellas. La subjetividad se modifica constantemente, en la interacción cotidiana, en la vida en sociedad y en el devenir histórico.

Los procesos de subjetivación tienen que ver con los modos de experimentarse la construcción social de un sujeto. Esto implica un componente fuerte de socialización que define el tipo de individuo necesario para conservar al sistema y conservarse a sí mismo (Bleichman, 2004). Sin embargo, fuimos viendo que, en sus contradicciones, en sus filtraciones, existe la posibilidad de nuevas subjetividades, nuevas formas de redefinir la relación del sujeto con la sociedad.

CONCLUSION

Consideramos que este trabajo aporta a la construcción de conocimientos referidos a proyectos socioeducativos dentro del campo de la Educación No Formal, la Educación Física y la Recreación. Hemos buscado indagar allí en el terreno, en espacios en los cuales los/as

participantes logran construir procesos de protagonismo y autonomía. Nos interesa señalar que es imposible pensar esta tarea desde una mirada ingenua o externa a la situación de vulnerabilidad; muchos niños, niñas, jóvenes y adultos/as pasan día a día y desde hace muchas décadas por situaciones complejas altamente injustas. Producir conocimiento en relación con la educación en estos contextos de vulnerabilidad es de suma utilidad tanto académica como política, en términos de acceso a un bien sociocultural y un derecho humano como es la educación, el juego y el tiempo libre.

En el análisis realizado dimos cuenta de las huellas y marcas que una experiencia de Recreación puede generar en las identidades juveniles considerándola una práctica subjetivante en el sentido de influir en esa constitución subjetiva constante y por lo tanto en sus identidades como procesos a través de los cuales los sujetos construyen su visión del mundo. Reflexionar sobre los procesos de autonomía y analizar su grado de desarrollo es algo complejo ya que, con sólo observar su realización, se trata de cuestiones difíciles de “medir”, “calcular”. Para ello es necesario un análisis que permita comprender procesos y situaciones.

Consideramos que la elaboración de un trabajo académico que diera cuenta de lo realizado ha sido significativa por varios motivos. El encuentro con colegas, el intercambio de experiencias, la lectura de diferente bibliografía nos llevó a la reflexión, a la significación social y

a la política de la acción, siendo formas posibles de mediación. La relevancia del abanico de sentidos individuales y grupales que esta práctica puede significar para los participantes del grupo de la Juegoteca y los sentidos más potentes que le otorgan a la experiencia tienen que ver por un lado con la construcción de un lugar de pertenencia y por el otro con la construcción de un nuevo universo simbólico, en el que cobra importancia sus posibilidades presentes y futuras.

Consideramos particularmente la importancia de la educación como elemento de redistribución cultural y el valor de las propuestas socioeducativas como política pública de carácter universal. Si bien no solamente desde estos espacios se puede transformar la sociedad, entendemos que sin la educación como bien igualitario, la sociedad no cambiará en el sentido de la justicia y la igualdad. La construcción de una sociedad justa será posible en procesos largos y con propuestas educativas que generen reflexión, participación y acción.

Es nuestra intención que esta producción sea de utilidad y se constituya en un aporte para consolidar nuevos conocimientos en la Educación Física y la Recreación en relación a la construcción de procesos de mayor participación, protagonismo y autonomía a través de espacios de Educación no Formal en barrios de sectores populares. Esperamos que estos aportes, desde un marco claramente referenciado en las Ciencias Sociales, sean significativos a diferentes niveles. En primer término, para la propia comunidad

educativa de la Juegoteca, del Centro Educativo Comunitario y del barrio. Pero también, para todas aquellas personas que tomen conocimiento de este proyecto, en particular académicos/as y científicos/as, que desde la Educación Física intenten pensar la Recreación desde novedosos y creativos puntos de vista.

REFERENCIAS

Bamonte, L. (2008). El juego y el deporte como una herramienta para la inclusión social y educativa. *Jornadas de Cuerpo y Cultura de la UNLP*. 15 al 17 de mayo de 2008. Universidad Nacional de La Plata: La Plata. Disponible en

<https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/library?a=d&c=eventos&d=Jev687>

Bleichmar, S. (2004). Límites y excesos del concepto de Subjetividad en Psicoanálisis, en *Revista Topía*, Año XIV, N° 40, Buenos Aires.

Chaves, M. (2005). *Los espacios urbanos de jóvenes en la ciudad de La Plata*. Tesis Doctoral. FCNyM, Universidad Nacional de La Plata.

C.E.C. Ramón Carrillo (2012). *Proyecto Pedagógico Institucional del Centro Educativo Comunitario "Ramón Carrillo"*. CABA.

GCBA (2012). *Informe de diagnóstico para la elaboración del desarrollo urbano y social de la comuna 8*. Ciudad de Buenos Aires: Ministerio de Desarrollo Urbano, Secretaría de Planeamiento.

Huergo, J. (2000). Ciudad, formación de sujetos y producción de sentidos, en *evista Oficios Terrestres*, N°7, La Plata, Facultad de Periodismo y Comunicación Social.

Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Madrid: Editorial Emecé.

Kantor, D. (2008). *Variaciones para educar adolescentes y jóvenes*. Buenos Aires: Editorial Del Estante.

Munné, F. (1980). *Psicosociología del tiempo libre: un enfoque crítico*. México: Editorial Trillas.

Pichón Rivière, E. (1982). *El Proceso Grupal*. Nueva Visión. Buenos Aires.

Saraví, J.R. (2017). El tiempo libre, la recreación y el juego en la República Argentina: una mirada de los últimos 50 años. *Tiempo Libre y Recreación*, 1 (1), 19-21.

Scheines, G. (1985). *Los Juegos de la Vida Cotidiana*. Buenos Aires: Editorial Eudeba.

Sirvent, M. T. (1998). *Cultura popular y participación social. Una investigación en el barrio de Mataderos (Buenos Aires)*. Buenos Aires: Ideas en debate.

Urresti, M. (2005). La sociabilidad entre las brechas: un balance sobre los adolescentes argentinos en la actualidad, en Taber, Beatriz (ed.), *Proponer y dialogar*, Buenos Aires: UNICEF.

Waichman, P. (2008). *Tiempo libre y recreación. Un desafío pedagógico*. Buenos Aires: Edición del autor.