

<p>Categoría Lo subjetivo constructor</p>	<p>Subcategoría Diversidades</p>
<p>Referencia Bibliográfica Guzmán, C. (2012). Lo lúdico de la población infantil del sector La Honda: una mirada etnográfica. Medellín: Universidad de Antioquia. Facultad de Ciencias Sociales y Humanas. Departamento de Sociología.</p>	<p>Palabras Clave Lúdica Etnografía Niños</p>
<p>El autor y su contexto El texto es producido por estudiantes en el marco del desarrollo de un seminario de investigación cualitativa del departamento de sociología de la Universidad de Antioquia, esta hace parte de un retorno de estudiantes de formación a las comunidades en la búsqueda de generar un dialogo academia comunidad. El barrio elegido para el proyecto es considerado para el momento como asentamiento de población desplazada, la estudiante dirige su mirada hacia la niñez y sus formas de expresión lúdica en medio de la carencia la cual les lleva a las formas más creativas de crear y de jugar.</p>	
<p>Resumen La Honda se encuentra ubicada en la ladera nororiental de la ciudad de Medellín, en la periferia, es un sector que surge a raíz del desplazamiento forzado en la década del 1990, pero es en el año de 1999 que va tomando una forma consolidada de poblado, el mayor número de sus habitantes provienen de la región del Urabá antioqueño, sin embargo, también llegan al sector desplazados del oriente antioqueño y de la misma ciudad de Medellín debido al desplazamiento intraurbano. Es un asentamiento con fuerte desequilibrios sociales, sin embargo sus habitantes han construido un espacio para vivir con un alto potencial organizativo.</p> <p>La Honda es un sector que presenta un aumento demográfico lo que indica que tiene una numerosa población infantil, esto da un punto de partida para indagar en la vida y lo lúdico de los niños del sector. El mundo infantil percibe el espacio diferente al mundo adulto, es decir, que el niño construye su espacialidad a partir de la apropiación de espacios para el juego y para acceder a la vida; los niños hacen parte del contexto de pobreza y necesidad del sector, sin embargo, sus alternativas para sobrevivir y ayudar a construir un mejor espacio están relacionadas con su <i>capacidad creadora</i>, la cual es heredada a través de un ejercicio de observación cotidiana que los niños han experimentado, al ver que el mundo adulto se apropia, inventa, y construye sus espacios, persiguiendo de esta manera al “homo ludens”, antes que al “homo faber”.</p> <p>El niño recopila una herencia lúdica que sumada a su desarrollo cognitivo traslada a su mundo infantil, y la transforma como una alternativa de vida a través del juego relacionado con la necesidad, por eso, ésta herencia lúdica resulta ser además un punto de fuga al contexto, una manera de que el niño se apropie del espacio, lo perciba, establezca redes sociales, tenga una relación más íntima con objetos de la cotidianidad del mundo adulto y los transforme en juguetes. Esto incita a que el niño perciba su contexto, su mundo de una manera menos trágica pero sí más divertida, el niño está en constante juego mientras convive con la necesidad.</p>	
<p>Ideas principales</p>	

Niñez y desplazamiento

La población infantil de La Honda, se caracteriza por ser niños de bajos recursos, una gran cantidad son provenientes de padres del Urabá antioqueño, por ser un sector que surge a raíz del desplazamiento forzado campesino, no existen espacios propicios para lo lúdico, lo cual lleva a que los niños del sector tengan que buscar a través de estrategias autónomas formas de divertirse, las cuales están sujetas a precarias condiciones de vida y espacio (p.3).

Lúdica y contexto

Por lo anterior, la población que será parte de la investigación serán niños que frecuenten espacios que generen lo lúdico y además, sean participantes de estos procesos, niños que sean autónomos y que se desenvuelvan con facilidad en el espacio en medio de su contexto social (p.6).

Juguete

niños apropiándose del espacio, juegos, contexto, el juguete, son diferentes categorías que se apoyan en la fotografía para rectificar un trabajo etnográfico apoyado en la fotografía, que si bien, podríamos pensar que es algo estático en el tiempo, no significa que deje de transmitirnos un momento fugaz, una expresión cargada de sentido, un espacio desde otra perspectiva, desde otra mirada interpretativa, permite releer los datos que en un momento fueron observados, y esbozar otras categorías emergentes de la investigación (p.12).

Espacio contexto lúdica

El contexto mundo adulto es percibido de manera diferente por el mundo de los niños, también implica el espacio y la manera como se apropian de él. El niño no sólo juega y estudia, se vincula a otros asuntos del contexto mundo adulto: hacer mandados, trabajar, arreglar cocina; los cuales el niño relaciona con su mundo lúdico de alguna forma. Existe una “herencia lúdica” que es traspasada del mundo adulto al mundo de los niños, debido al proceso de construcción del sector. El niño atiende a su naturaleza lúdica, sin ser consciente de que los objetos de los que se apropia también son juguetes (p.31).

Ruta teórica y Conceptos Clave

Se toma la etnografía como **enfoque** retomando lo que dice Rosana Guber: *“una concepción y práctica de conocimiento que busca comprender los fenómenos sociales desde la perspectiva de sus miembros (entendidos como “actores”, “agentes” o “sujetos sociales”) (...) en este sentido los agentes son informantes privilegiados pues sólo ellos pueden dar cuenta de lo que piensan, sienten, dicen y hacen con respecto a los eventos que los involucran”*.

La etnografía con su componente descriptivo también hará parte de éste trabajo, sin embargo, lo interpretativo tiene un papel en tanto que hay un interés que busca ubicar la práctica personal y social dentro del contexto histórico que se vive, busca comprender más profundamente las situaciones para orientar la práctica sociales, es decir, el deseo de interpretar la situación. Se trata de dar una interpretación global a un hecho, y a la vez de comprenderlo, de buscar el sentido que tiene para el grupo que está comprometido con sus prácticas sociales.

Ruta metodológica

La mirada etnográfica de éste trabajo tampoco puede eludir que aparece un componente del enfoque etnometodológico en tanto que atribuye a las actividades “banales” de la vida cotidiana la misma atención que se da habitualmente a los eventos extraordinarios, se buscará tomarlos como hechos

cabales.

La etnografía como **método** encuentra su sentido en el trabajo de campo y pretende evidenciar los resultados a través de su descripción reflexiva, esto es, donde son los actores sociales y no el investigador, los que expresan a través de sus palabras y sus prácticas el sentido de su vida, de la cotidianidad. Así, lo expresa Rosana Guber (2011):

“Este status de privilegio replantea la centralidad del investigador como sujeto asertivo de un conocimiento preexistente convirtiéndolo, más bien, en un sujeto cognoscente que deberá recorrer el arduo camino del des-conocimiento al re-conocimiento” (p.15).

El trabajo de campo permite en ésta investigación captar datos que el sujeto -niño- no expresa, porque simplemente hacen parte de su vida, de sus estructuras culturales, por lo tanto, no posee una concepción subjetiva-explícita de sus acciones cuando se le pregunta por ellas, por lo tanto, es en el trabajo de campo donde se puede arañar la interpretación que emerge entre lo expresado y lo que no se dice, porque el sujeto no reflexiona sobre ello.

Por otro lado, las técnicas de recolección de datos que se implementaron fueron **la observación participante**, es decir, observar sistemáticamente el sector en torno a la población infantil y sus manifestaciones lúdicas en relación con el espacio y el contexto que los niños habitan, pero a la vez, participar de diferentes expresiones lúdicas que los niños manifestaran y me permitieran estar allí, vivirlo desde la postura del sujeto- niño-, es decir, como lo hacen ellos, no desde mi perspectiva.

La **etno-fotografía** como una técnica de recolección de datos que pone en escena información a través de imágenes útiles y con significado, lo cual pone en evidencia la riqueza de datos simbólicos que puede arrojar una imagen y/o una fotografía.

Comentarios

El proyecto investigativo es rico en descripción de la realidad de niños y niñas en un medio de carencia y dificultad, pero también de creatividad y resiliencia para afrontar el contexto en el cual deben sobrevivir, la lúdica es una de las formas de hacer esto posible, como lo retrata hermosamente la autora, niñas y niños construyen un mundo posible de imaginación y juego desde lo que el medio les permite como su forma de interpretar el mundo que les rodea y que es re significado.

Elaborado por: Claudia Rengifo

Consulta: texto inédito