

Exploración de la Ludoteca La Esperanza como contexto educativo significativo.

Trabajo de Grado

Daniela Montoya Rojas

Ámbar Geraldine Mosquera Charrupi

Director del Trabajo de Grado:

Ps. Mg. José Eduardo Sánchez.

UNIVERSIDAD ICESI
PROGRAMA DE PSICOLOGÍA
SANTIAGO DE CALI
MAYO DE 2019

Tabla de contenido

<u>RESUMEN</u>	<u>2</u>
<u>INTRODUCCIÓN</u>	<u>3</u>
<u>JUSTIFICACIÓN</u>	<u>5</u>
<u>MARCO CONTEXTUAL</u>	<u>8</u>
<u>MARCO TEÓRICO</u>	<u>9</u>
<u>ANTECEDENTES</u>	<u>15</u>
<u>METODOLOGÍA</u>	<u>21</u>
<u>DISEÑO</u>	<u>22</u>
<u>PARTICIPANTES</u>	<u>24</u>
<u>ESTRATEGIA DE RECOLECCIÓN DE DATOS</u>	<u>24</u>
<u>PROCEDIMIENTO</u>	<u>25</u>
<u>ANÁLISIS DE LOS DATOS</u>	<u>25</u>
<u>HALLAZGOS</u>	<u>26</u>
<u>ANÁLISIS</u>	<u>31</u>
<u>CONCLUSIONES</u>	<u>42</u>
<u>REFERENCIAS</u>	<u>43</u>
<u>ANEXOS:</u>	<u>47</u>

RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo analizar y describir las actividades de la Ludoteca la esperanza ubicada en la comuna 20 de la ciudad de Cali e identificar las características de la relación que establecen los niños y niñas con el educador de la misma. En esta investigación se entenderá el vínculo educativo como una relación entre el agente de la educación y sujeto de la educación, caracterizada por sostener una carga afectiva, en donde se despliegan un sin número de saberes culturalmente significativos que sirven como herramientas para la vida en sociedad, lo anterior catalogado como contenidos de la educación. Así mismo, un contexto educativo significativo es entendido como un espacio que fomenta y fortalece el desarrollo de competencias sociales y cognitivas de los participantes. La observación pasiva y entrevistas semi estructuradas se utilizaron como técnicas dentro del diseño cualitativo de investigación usado para dar cuenta de nuestra indagación. Los hallazgos señalan que la Ludoteca la esperanza es un espacio educativo significativo que promueve el vínculo educativo entre los participantes y la ludotecaria.

Palabras clave: Ludoteca, vínculo educativo, contexto educativo, juego.

INTRODUCCIÓN

Algunas de las transformaciones sociales surgidas desde la segunda mitad del siglo XX, como -la necesidad y oportunidad- de que ambos miembros de la pareja trabajen fuera del hogar o la reducción de la natalidad, traen importantes transformaciones sociales al interior de la familia y en particular en el cuidado de los hijos pequeños. Al respecto, por ejemplo, se hace necesaria la creación de nuevos espacios, como las Ludotecas, donde los niños y niñas puedan estar y realizar actividades educativas (de Peralta, 2009). Estos espacios, según Monroy & Sáez (2011) “inician su existencia en 1934, cuando se crea la primera ludoteca en Los Ángeles EEUU. Posteriormente, en 1960, la UNESCO promociona las ludotecas como espacios facilitadores del juego” (p.1), donde los niños pueden interactuar libremente con pares. “Actualmente, la idea de ludoteca ha cambiado sustancialmente, pasando de ser un espacio que ofrece juguetes a un espacio que, además, facilita las relaciones sociales...” (Monroy & Sáez, 2011, p.2).

Lo que diferencia a las Ludotecas de otros espacios educativos es, que no solo ofrecen un punto de encuentro entre niños, sino que también debe poseer una serie de juguetes diversos destinados al juego por parte de los niños o a su préstamo, han de ser accesibles a niños de todos los ámbitos sociales. Debe haber presente un agente de intervención, el ludotecario, que toma el papel de educador del centro (Monroy & Sáez, 2011). Podemos decir entonces que las ludotecas no solo son espacio de juego y educación, sino que además son espacios que permiten y promueven la relación con otros.

Las ludotecas también comenzaron a hacer parte del entorno colombiano, se esparcieron a nivel nacional hasta llegar a la ciudad de Cali donde actualmente existen ludotecas tanto públicas como privadas. Una de las ludotecas de la ciudad de Cali es la ludoteca La Esperanza la cual es apoyada financieramente y orientada por la fundación SIDOC. Según el sitio web de la fundación SIDOC, la ludoteca La Esperanza está ubicada en los altos del Barrio Siloé de Cali, y es un espacio donde se brinda la oportunidad a la comunidad, niños, niñas, jóvenes y adultos, de acceder a servicios sociales (biblioteca, juegos, acceso a

internet, actividades educativas y culturales entre otras) que permitan mejorar los niveles de inclusión social y personal (Fundación SIDOC, 2017).

La Ludoteca La Esperanza cuenta con un comedor comunitario donde asisten diferentes personas de distintas edades a tomar su almuerzo, en este espacio también se hacen eventos, reuniones y se brindan clases de violín. La Ludoteca cuenta con una cocina, una sala de cómputo, un cuarto donde guardan colchonetas, pelotas, un saco de boxeo, entre otros; los anteriores lugares se encuentran divididos por cuartos. El espacio central está rodeado por estantes con libros de diferentes temas, y también hay un espacio destinado a la oficina de la Ludotecaria que se encuentra ubicado en todo el centro de la Ludoteca. Alrededor de la ludoteca se encuentra un parque con diversos jugos para los niños, como columpios, pasamanos, entre otros y una cancha de fútbol.

Este trabajo es concebido como un acercamiento para conocer y destacar espacios significativos en contextos vulnerables, en los que se promueven modos de relación diferentes a los que la mayoría de los niños y niñas encuentran en sus contextos barriales y/o familiares, como es el caso de la ludoteca La Esperanza; estos espacios no son solamente un lugar de encuentro, sino que se constituyen en un espacio importante para su desarrollo. Por lo anterior, la pregunta que orientará este ejercicio es ¿Cuáles son las características de la Ludoteca la Esperanza que le permiten la construcción de un contexto educativo significativo y qué tipo de vínculo se establece entre los niños y el Ludotecario?

Para responder a ésta pregunta nos hemos planteado los siguientes objetivos:

Objetivo general

Analizar y describir las actividades de la Ludoteca la esperanza ubicada en la comuna 20 de la ciudad de Cali e identificar las características de la relación que establecen los niños y niñas con el educador de la misma.

Objetivos específicos:

- Describir y caracterizar los vínculos de los niños participantes de la ludoteca La Esperanza con el adulto educador de la misma.
- Identificar y describir los componentes de la Ludoteca La Esperanza como contexto educativo.
- Analizar las relaciones que establecen los niños participantes de la Ludoteca y el ludotecario.

JUSTIFICACIÓN

Desde la infancia el juego hace parte de la vida de los seres humanos, su presencia durante el ciclo vital de cada individuo promueve su desarrollo cognitivo y social, propone además situaciones en las que se disfruta y/o se promueven diversas emociones sujetas a la temática de cada juego. Podemos encontrar algunas investigaciones dónde se han preguntado sobre el impacto del juego en la vida de los sujetos, en este caso de los niños, y lo que comúnmente no sabemos es que la respuesta a esta pregunta acarrea un sin número de razones por las cuales deberíamos aceptar, promover y sobre todo disfrutar el juego.

Finchum (1998) citado en Meneses y Monge (2001), habla sobre la importancia del juego, pues plantea que esta es una actividad que fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda al niño a encontrar un lugar en el mundo social. En el juego, el niño aprende a plantearse y resolver problemas propios de la edad (Meneses y Monge, 2001). Brower (1988) y Hetzer (1992) citados en Meneses y Monge (2001) plantean que el juego es una necesidad para cualquier niño en su desarrollo y puede llegar a ser una de las mejores bases para una etapa adulta.

Teniendo en cuenta la importancia del juego en la vida de los seres humanos, qué mejor que promover y crear lugares que permitan que todas las situaciones de juego se den en su máximo esplendor, apoyando no solo el hecho de el juego como una actividad lúdica que genera emoción y gozó en los niños, sino también como una situación que enriquece al niño

desde su parte cognitiva hasta su parte física, como lo plantea Calmes (2010) al exponer que el juego lleva al niño a la imaginación y la creación y así mismo, Villalobos (2009) manifiesta la gran capacidad que tiene el niño cognitivamente de, en el momento del juego, poder ligar la fantasía con la realidad, y cómo olvidar lo físico, si cuando el niño juega lo hace también desde su cuerpo en movimiento, y este se ve más involucrado cuando los juegos implican saltar, correr, como los juegos tradicionales y las rondas infantiles, permitiendo que se desarrollen habilidades físicas y motoras en la etapa del desarrollo más importante que vive un ser humano; la niñez.

Así mismo, en el territorio colombiano se ha pensado en la importancia de la atención integral en la primera infancia, donde el juego cumple un rol significativo, promoviendo una transformación en la forma de educar. Lo anterior se ha promovido por medio de políticas públicas, donde se han utilizado cartillas educativas y otras propuestas (Política de primera infancia, 2006). Esto muestra que ya se han tomado medidas y se trata de concientizar lo significativo del juego en la niñez para propiciar que a todo niño se le respete su derecho al juego, pues es en la educación inicial es donde el niño aprende a convivir con otros seres humanos, establecer vínculos afectivos con sus pares y adultos significativos diferentes a los de su familia, a relacionarse con el ambiente y a construirse en relación a una cultura (Ministerio de educación, 2014), todo esto por medio del juego, dado que éste trae consigo los conocimientos culturales, y es que es a partir de éste que el niño puede expresar sus emociones y todo lo referente a su identidad como individuo, por lo que el juego es fundamental en la educación inicial.

Hemos evidenciado entonces, la importancia de realizar esta investigación en un espacio que promueve el juego como lo es la Ludoteca. Esta investigación podría contribuir en fomentar programas donde el juego tenga un papel principal y así mismo promover que se realicen más estudios en espacios similares, debido a que en los últimos años ha crecido el número de niños escolarizados, lo cual ha generado la creación de espacios lúdicos y de educación que puedan abordar todas las necesidades escolares que se están requiriendo.

Sin embargo, es importante también cuestionarse acerca de qué sucede a nivel de vínculos en estos espacios destinados al juego y al aprendizaje donde los niños pueden llegar a pasar la mayor parte de su tiempo, y ligar esto a la identificación del tipo de vínculo se promueve en estos lugares, pues en las situaciones de juego hay la creación de fuertes lazos entre los jugadores y también en aquellos involucrados como mediadores del mismo (adultos) que guían a los niños en las experiencias lúdicas para que estos últimos puedan crear desde sí mismos sus propios mundos de juegos. Por lo tanto, con esta investigación podríamos abrir paso a más cuestionamientos acerca del vínculo educativo y los lugares donde se fomentan desde circunstancias como el juego en la vida de las personas.

Como investigadoras y como parte de la sociedad, tenemos un interés por este tema porque hemos podido vivenciar que muchas veces el juego solo es visto como recreativo y sin importancia en el desarrollo infantil, debido a que muchos adultos no lo ven como algo que puede ir de la mano con la educación formal; por ejemplo, al entrar al aula de clase el juego debía quedarse en lo que llamamos “descanso”, pues se ha visto en muchos casos como un ente aislado que no le aporta mucho a la educación formal. Por ende nuestro interés de conocer más acerca del tema en diversos contextos y poder aportar descubrimientos que nos lleven a que el juego sea visto de otro modo y pueda adecuarse junto a la educación, que haga parte de las actividades de clase, que cuando un padre le pregunte a su hijo “¿Qué hiciste hoy en el colegio?” y la respuesta sea “Jugar” no se aterrorice y piense que no ha hecho ni aprendido nada, que por el contrario valore el hecho de que el juego haga parte de la vida escolar de su hijo, pues ha podido comprender el valor de éste en la vida educativa, social, cognitiva, física y personal de cada niño.

Indagar acerca de qué es un contexto educativo significativo siempre va a ser un tema importante para las ciencias psicológicas, pues en cierta medida estos son los espacios en los que adquirimos diferentes tipos de conocimientos que nos van a ayudar a construirnos como personas, además, factores como el vínculo y el juego son de suma importancia

cuando de psicología se trata, pues los vínculos los creamos con quienes nos rodean, es decir nuestro círculo social, y lo social desde la psicología es un concepto importante pues somos individuos que nacemos y crecemos en una sociedad y una cultura, y éstas hacen parte de la construcción de cada individuo, como lo plantea Norbert Elias; no podríamos explicar la sociedad sin los individuos, ni los individuos sin la sociedad (Elias, 1990).

Por todo lo anterior consideramos importante el cuestionarse acerca de qué hace a un lugar como la ludoteca un contexto educativo y cómo en ellos se pueden crear vínculos que promueven el desarrollo y el aprendizaje, la psicología puede aportar no solo en la comprensión de este proceso sino también en la promoción y creación de más espacios educativos significativos para la formación de las niñas y niños.

MARCO CONTEXTUAL

Esta investigación se desarrolló en la Ludoteca de la comuna 20, la cual se encuentra en el occidente de la ciudad. En cuanto a población, en esta comuna habita el 3,2% del total de la ciudad, es decir 20.436 habitantes, (Alcaldía de Cali, 2016). En cuanto a la estratificación de las viviendas de esta comuna, tenemos que el estrato más común es el 1 (estrato moda), mientras que el estrato moda para toda la ciudad es el 3, (Alcaldía de Cali, 2011). Con ello podemos identificar un desequilibrio, además de que esta comuna concentra el 3,2% de la población total de la ciudad en un área que corresponde al 2% lo cual se refleja en una densidad alta, (268,3 habitantes por hectárea) por encima del promedio de la ciudad, (Alcaldía de Cali, 2011). Según la Alcaldía de Cali (2011) “en el Censo de Población de 2005, la comuna 20 presentaba una asistencia escolar del 54,4% para el rango de edad de 3 a 5 años” (p.7).

En este sector, muchos de los padres deben trabajar y no tienen con quien dejar a sus hijos, por lo que la ludoteca se torna como un espacio seguro, donde los niños pueden pasar la mayor parte de su tiempo a la vez que siguen con parte de su desarrollo sin dificultad. Con

esto vemos fundamental nuestra investigación en este contexto, pues podríamos contribuir a la promoción de más lugares que permitan la educación no solo de niños sino de la población en general, además de lugares que permitan la unión y el compartir entre los mismos pobladores.

MARCO TEÓRICO

En la vida de los niños, los espacios educativos son muy importantes, pues en ellos es donde el niño adquiere diariamente conocimiento y/o saberes; pero cuando hablamos de espacios educativos no hacemos referencia únicamente a colegios o escuelas, sino a cualquier lugar que le permita al niño adquirir diferentes aprendizajes a través de actividades que pueden realizar comúnmente, hasta actividades más académicas.

Sin embargo, es importante discernir entre aquellos espacios que realmente le brindan aprendizaje al niño y que son significativos, y para esto Otálora (2010) caracteriza a un espacio educativo significativo como “un ambiente de aprendizaje que promueve y fortalece el desarrollo de competencias sociales y cognitivas en los niños” (p.71) contando con cinco características que lo distinguen de cualquier otro espacio que no sea significativo: debe tener situaciones estructuradas, intensivas, extensivas, generativas y ricas en formas de interacción” (Otálora, 2010 p.71), pero también “es significativo en la medida que promueva el principal sentido de la educación: el aprendizaje y el desarrollo humano” (Otálora, 2010 p.76).

Las situaciones estructuradas se dan “cuando cada una de las actividades se dirigen a metas de aprendizaje específicas y éstas a su vez, giran alrededor de un objetivo de aprendizaje amplio” (Otálora, 2010 p.81). Las situaciones intensivas de resolución de problemas van muy ligadas con la cultura. Las situaciones que le requieren a las personas la resolución de uno o varios problemas y que por lo tanto exigen de ellas una actividad mental más intensa que otro tipo de tareas como las rutinarias, pues la resolución de problemas constituye un

escenario privilegiado para el desarrollo de los niños, ya que la búsqueda de la respuesta les permitirá usar de manera intensa su pensamiento (Otálora, 2010). Dentro de estas actividades se encuentran las prácticas cotidianas, pero hay que tener presente que estas también deben variar y ser novedosas para los niños pues pueden convertirse en rutinarias dejando de ser un problema para ellos (Otálora, 2010).

Las situaciones extensivas permiten “que los agentes educativos logren observar y diagnosticar el conocimiento que los niños han construido en situaciones intensivas reiteradas, intervenir adecuadamente y llevar un seguimiento de las estrategias empleadas y los avances relativos al objetivo y las metas de aprendizaje” (Otálora, 2010 p.88).

El ambiente de aprendizaje debe contener artefactos culturales utilizados por el agente educativo para lograr las metas. El contexto, el lenguaje, las modalidades de intervención, las ayudas pedagógicas, los materiales y los lugares y tiempos en los que se desarrollan las actividades hacen parte de aquellos artefactos con los que se pretenden alcanzar los objetivos (Otálora, 2010). Otro de los factores fundamentales que debe estar presente en el ambiente de aprendizaje son las concepciones e intencionalidades de los agentes educativos y del sujeto de la educación, pues las concepciones e intenciones dirigen las acciones del agente educativo para que se constituya la dinámica del ambiente de aprendizaje.

Así mismo, un espacio educativo se considera significativo cuando promueve la actuación de los niños en el mundo y la autonomía sobre sus procesos de aprendizaje. Si es el adulto el único que propone, el niño solo sigue órdenes y todos los días se hacen las mismas cosas, no se puede considerar como significativo un espacio, pues no se está permitiendo al educando pensar, saber, proponer, y por lo tanto no está poniendo en juego sus cualidades intelectuales. Es entonces donde el espacio educativo debe permitir la resolución de problemas por parte de los niños (puede ser con apoyo del adulto), donde puedan tomar decisiones, aprender de los errores y resolver problemas en nuevos contextos, para de esta manera si hablar de un ambiente educativo significativo (Otálora, 2010).

Otra característica importante para considerar un ambiente de aprendizaje como significativo es “cuando estos no están relacionados con una edad determinada en la que los niños deban participar, sino que permiten la inclusión de bebés, infantes, niños mayores e incluso adultos en la consecución de las metas de las actividades como ocurre en la vida real” (Otálora, 2010 p.78).

El ambiente educativo significativo también debe de contar con el fortalecimiento no solo de la parte cognitiva del niño, sino también con su parte afectiva y social. La interacción es otro aspecto importante de los contextos educativos significativos, pues con la interacción se genera “un mayor número de posibilidades de intercambio entre los aprendices y los objetos, los pares, los agentes educativos, los artefactos culturales y los eventos relevantes de todos los días. Tal intercambio tiene una función transformadora” (Otálora, 2010 p.89).

Como podemos apreciar, los espacios educativos que son significativos, están dotados de diferentes características que le permiten al niño desenvolverse en todos los aspectos de su condición humana; desde el ser hasta el saber, poniendo de manifiesto todas sus habilidades intelectuales y contribuyendo al desarrollo de las mismas a través de diferentes situaciones como las planteadas anteriormente, y existe una actividad perteneciente a la cotidianidad de los niños que es más enriquecedora de lo que parece, y que por supuesto debe hacer parte de los espacios educativos significativos; el juego.

Los niños que juegan son altamente cognoscentes, re-descubren sus sentimientos, los diferencian de sus emociones y exploran modos de liberarse de los apegos parentales que los invaden y encadenan (Villalobos, 2009), y desde esta autora “el juego no existe en sí mismo, si no es a partir del hombre que juega y lo hace existir” (Villalobos, 2009 p. 271) ésta última palabra haciendo referencia a que es el niño quien desde su creación e imaginación le da vida y sentido al juego; lo que Villalobos llamaría como “sujeto simbólico” (Villalobos, 2009). Con lo anterior nace el juego simbólico, donde el niño

trasciende los significados con los cuales los juguetes fueron creados y le otorga la posibilidad de brindarles sus propios significados que van íntimamente ligados a sus propias experiencias (Villalobos, 2009). La autora propone que cuando está situación no se da, lo que se evidencia es el “juego-juguete” caracterizado por repetir o recrear la situación de juego para la cual el juguete fue creado y el niño no le otorga su propia imaginación (Villalobos, 2009). Según Villalobos “el niño no instaura un mundo imaginario, él liga la realidad y la fantasía, imagina, pero no alucina los objetos, sino que los vive, los recrea” (Villalobos, 2009 p.273).

Por otro lado, Elkonin (1980) plantea al juego como “la forma fundamental de vida del niño, forma universal y única de educación infantil que se da espontáneamente” (p.121). Leóntiev (1965) propone que el mundo de los objetos que el niño asimila se va haciendo cada vez más y más visto para él. En ese mundo entran ya no sólo objetos que constituyen el entorno más próximo del niño, los cuales el manipula, sino también otros, de acción de los adultos, con los que el niño aún no puede operar. Así pues, el juego trasciende a la ampliación del círculo de los objetos humanos y cuyo mundo llegan a conocer a lo largo de su desarrollo psíquico (citado en Elkonin, 1980). Se basa en el “descubrimiento” de un mundo nuevo por el niño, del mundo de los adultos con su actividad, sus funciones y sus relaciones (Elkonin, 1980).

Este autor plantea fases distintas del juego, la primera es llamada el juego con los objetos y una posterior el juego representativo, en un primer momento él niño solo manipula los juguetes que están a su alcance para luego seguir con los que están en el mundo de los adultos. El autor plantea que en el juego se puede ver que él niño obra ya con los significados de los objetos, pero aún se apoya en los juguetes (Elkonin, 1980). Lo anterior se puede relacionar a lo que Villalobos (2009) nombra como juego-juguete. Se puede ir evidenciando que el respaldo en los objetos sustitutivos y las acciones realizadas con ellos se van reduciendo más cada vez. Así pues, las acciones lúdicas presentan carácter intermedio y van adquiriendo paulatinamente el de actos mentales con significación de

objetos (Elkonin, 1980). Lo cual se relaciona con el juego simbólico planteado por Villalobos (2009).

El juego da lugar a que el niño abandone sus posturas debidas a la visión que le ha dado su individual y específico cuarto infantil y adopte la de adulto. La adopción misma de un papel por el niño y el cambio, con ello relacionado, de los sentidos de los objetos incorporados al juego, constituye un cambio constante de una postura por otra (Elkonin, 1980). Esta transformación es de suma importancia para el desarrollo intelectual y no se trata sólo de que en el juego se despliegan o forman operaciones intelectuales sueltas, sino de que cambie de raíz la posición del niño frente al mundo circundante (Elkonin, 1980). Además, en el juego se trasciende a actos mentales respaldados por él habla. El juego lleva al niño a la reestructura de su conducta conforme a un modelo, él de los adultos (Elkonin, 1980). Para finalizar, se puede decir que el juego es la forma de inserción de los niños al mundo de los adultos.

El juego también representa un sin número de beneficios para el niño desde su parte cognitiva, afectiva y social. Cognitivamente el juego contribuye a la imaginación y creación, y aunque el niño plantea las situaciones de juego desde su realidad, lo hace desde su propia interpretación, desde la forma en cómo él entiende su cotidianidad, además, el juego es también un muy buen influenciador de la resolución de problemas y creación de estrategias. Desde la parte afectiva el juego promueve una serie de emociones que invaden la experiencia de cada niño desde la alegría que brinda cada situación de juego, hasta el temor basado en la ficción en aquellos juegos que implican ser descubiertos o atrapados, sin dejar de lado la parte social, pues el juego influye en la creación de vínculos entre los jugadores desde las alianzas estratégicas que los niños pueden crear para resolver cada situación de juego y el fortalecimiento de la confianza en el otro (Calmels, 2010).

Para Vigotski, definir el juego como una actividad placentera para el niño es algo erróneo porque existen muchas actividades que le dan al niño mayores experiencias de placer que el juego, y además porque existen juegos donde la actividad no es placentera en sí misma y solo es interesante el resultado (Vigotski, 1996). Él propone que al inicio de la edad preescolar cuando aparecen los deseos que no pueden ser inmediatamente gratificados u olvidados y aún se retiene la tendencia a la inmediata satisfacción de los mismos, la conducta del niño sufre un cambio, y lo que hace para resolver esta tensión es entrar en un mundo ilusorio e imaginario en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida y es este mundo a lo que se le llama “juego”, pero es importante resaltar que el juego no surge siempre como resultado de un deseo insatisfecho (Vigotski, 1996). Hay que tener en cuenta que “el juego está más cerca de la recopilación de algo que ha ocurrido realmente que de la imaginación. Es más bien memoria en acción que una situación nueva e imaginaria” (Vigotski, 1996, p.156).

En el terreno del juego hay más que imaginación y si hay imaginación, hay reglas, pero según Vigotski (1996):

(...) no aquel tipo de reglas que se formulan por adelantado y que van cambiando según el desarrollo del juego, sino reglas que se desprenden de la misma situación imaginaria. Por ello, la noción que sostiene que el pequeño se comporta de modo arbitrario y sin reglas en una situación imaginaria es sencillamente errónea (p.145).

Las reglas pasan a ser entonces parte de la dinámica de juego en el niño. Cuando el juego plantea demandas al niño constantemente para evitar el impulso inmediato, éste se enfrenta a “un conflicto entre las reglas del juego y aquello que le gustaría hacer si de improvviso pudiera actuar espontáneamente” (Vigotski, 1996, p.151).

A diferencia de Villalobos (2009), para Vigotski que el juego haga parte de lo imaginario no presupone siempre algo simbólico, pues según él, “el niño no se comporta de modo

puramente simbólico en el juego, sino que desea y realiza sus deseos dejando que las categorías básicas de la realidad pasen a través de su experiencia” (Vigotski, 1996, p.153). Entonces el juego no es para Vigotski un rasgo predominante de la infancia sino más bien un factor básico en el desarrollo del niño.

Con todo lo anterior nos damos cuenta que reconocer la importancia del juego en la vida de los niños es algo inevitable, y es ahí donde nacen los espacios destinados al juego, pero también a la educación. Lugares donde se juega, se aprende y se hacen relaciones sociales alrededor del juego. Estos espacios son los que llamamos “Ludotecas” que además de tener juegos, juguetes y libros, tienen también un agente de intervención llamado ludotecario que es quien toma el papel de educador del centro. (Monroy & Sáez, 2011)

El ludotecario quien es el encargado de brindar acompañamiento a los niños que asisten a la Ludoteca, es quien los instruye y el que hace, de cierta manera, el rol de “autoridad”, quien guía las actividades y está a cargo de los participantes (Monroy & Sáez, 2011). Este sujeto es de suma importancia en la ludoteca no solo por su rol de “ludotecario” sino porque es él quien desde los planteamientos de Núñez (2003) funciona como “agente de la educación” que según la autora es quien transmite elementos de los patrimonios culturales a los sujetos con los que trabaja. Es con él con quien se va a formar en primera instancia lo que Núñez denomina como “vínculo educativo”.

Núñez (2003) propone el vínculo educativo como el destino de ser infaliblemente seres de cultura y de lenguaje, donde cada sujeto inscrito en el mundo simbólico ha de buscar su lugar propio y ha de hacer su juego. Dentro del vínculo educativo está también el sujeto de la educación, y según Hegel, el ser humano debe ser civilizado, lo cual es uno de los trabajos designados para el agente educativo quien por medio de los contenidos de la educación le permitirá al sujeto de la educación entrar a la cultura respectiva (citado en Núñez 2003).

Así mismo, en el artículo de Núñez también están presentes los planteamientos de Hannah Arendt (1996:200) quien expone que "Normalmente el niño entra en el mundo cuando empieza a ir a la escuela. Pero la escuela no es el mundo, ni debe pretender serlo, ya que es la institución que interponemos entre el campo privado del hogar y el mundo, para que sea posible la transición de la familia al mundo" (citado en Núñez, 2003 p.35).

¿Podríamos considerar entonces que los espacios educativos producen cierto tipo de subjetividades en el niño? Packer en sus textos "Ontología de la escolaridad" y "La escuela como un lugar donde se producen personas" coincide en dos cosas, y es que las escuelas transforman al niño cuando éste se ve en la posición de "estudiante" (Packer & Greco-Brooks, 1999). Pues hay una división entre el niño como miembro de una familia, y el niño como estudiante de una escuela (Packer & Greco-Brooks, 1999), el niño como miembro de una familia y el niño como estudiante competen a una transformación ontológica, entendiendo la ontología como lo que concierne al ser; pero el nuevo tipo de sujeto no reemplaza al viejo ni se le agrega, por el contrario, el niño asume diferentes modos de subjetividad en los dos contextos (Packer, 2006).

ANTECEDENTES

Es importante conocer qué investigaciones se han realizado previamente acerca de los temas a tratar en una investigación, para tener un panorama más amplio acerca de estos temas, poder tener una guía de referencia con los resultados de estas investigaciones y así poder finalmente contrastar con los resultados que obtengamos en nuestra investigación.

Por tal motivo, se ha hecho un rastreo bibliográfico de diversos estudios, dentro de los cuales se encuentra una revisión de trabajos realizados en ludotecas ubicadas en hospitales y escuelas. Además, de una búsqueda por estudios dentro de la comuna 20 de Cali. Finalmente, se examinaron estudios que hablaban del contexto educativo y su influencia en los estudiantes.

En el estudio de Varón & Otálora (2012) se evidencia la puesta en práctica de un conjunto de características que permiten que los programas de formación docente tengan un efecto sustancial en las transformaciones de las concepciones y las prácticas de los agentes educativos. Así mismo, se plantean el tipo de ambientes de aprendizaje que resultan significativos para el desarrollo y aprendizaje infantil. Fueron parte del estudio nueve agentes educativas de preescolar y primer grado de básica primaria que trabajan en escuelas públicas de nivel socioeconómico medio-bajo de la ciudad de Cali. Se utilizó un diseño cuasi experimental pre-test y post-test con un solo grupo. Además, se realiza un análisis descriptivo y cualitativo de los datos. El diseño, análisis e implementación de espacios educativos significativos se realiza con un instrumento de construcción de ambientes de aprendizaje denominado Instrumento de diseño de espacios educativos significativos (IDEES) que consiste en un protocolo de preguntas fundamentadas en la estrategia metodológica del análisis de tareas y en los cinco criterios concebidos como esenciales para que una situación se constituya en un espacio educativo significativo.

Se halló la necesidad de promover en los agentes educativos el uso de procesos meta cognitivos que les permitan autoevaluar sus saberes y mejorar permanentemente sus estrategias en el aula, además de que el ambiente de aprendizaje evidencia la concepción que cada agente educativo tiene sobre el niño que aprende, su desarrollo, el dominio de conocimiento que enseña y su propia práctica. La caracterización de los ambientes de aprendizaje observados en el pre-test provee un diagnóstico preliminar de los principales criterios de las situaciones que las maestras del estudio proponen para enseñar matemáticas en preescolar y 1° de primaria. Este diagnóstico evidencia el uso frecuente de prácticas pedagógicas poco significativas para el desarrollo de competencias matemáticas de los niños y para la construcción de nuevo conocimiento (Varón & Otálora, 2012).

Por otro lado, el proceso de intervención muestra cambios relevantes en términos de las características de los ambientes de aprendizaje observados en el post-test. El análisis de las formas de intervención en los ambientes de aprendizaje del post-test muestra que las

agentes educativas no abandonan las modalidades de intervención iniciales. Sin embargo, diversifican las estrategias que utilizan, privilegiando aquellas que dinamizan la participación de los niños en la construcción de significados. Sin embargo, las autoras muestran que para que los cambios sean estables y significativos y se abandonen las viejas concepciones, se requieren procesos de formación centrados en el acompañamiento durante largos periodos de tiempo, que favorezcan el fortalecimiento de procesos reflexivos y metacognitivos de los agentes educativos. Este trabajo es relevante para nuestra investigación dado que muestra la importancia del espacio y de las herramientas que plantea el agente educativo, para el logro de aprendizajes en los niños (Varón & Otálora, 2012).

Por otro lado, investigadores han examinado cómo los niños, madres y maestros significaban el juego en una escuela que cuenta con una ludoteca. Los resultados se recogieron a partir de entrevistas, para la realización de la investigación fueron elegidos los alumnos de una escuela de la Red Pública de Educación, regularmente matriculados en la cuarta serie de la Enseñanza Fundamental del año escolar de 2006, y sus respectivos padres/responsables y profesores. De los veinte y un niño seleccionado, se terminó realizando la entrevista con sólo tres madres, tres niños y los profesores. En esta investigación de Benedet & Zanella (2011) concluyeron que el juego es visto por una lógica dualista, es decir, una lógica opuesta, que puede ser visto como proveedor de herramientas para los niños, pero también se percibe el juego desde lo recreativo solamente, lo cual dificulta que el juego sea entendido en relación con el aprendizaje. La ludoteca, a su vez, se presenta como un lugar de contradicción, ya que es un espacio para jugar en una idea para el aprendizaje, pero también se percibe como un lugar que se limita a la recreación de los niños. Se pudo observar que el juego se presenta en la lógica de la racionalidad, de la disciplina y trabajo, pero también en la de la recreación, la diversión y el ocio. Por lo tanto, el juego es tanto visto como dirigido por el profesor (como el juego educativo), pero también como autorizado por la institución escolar, es decir, que los objetivos de la ludoteca están ligados a demandas institucionales. En esta perspectiva, el sentido de la

Ludoteca, para las madres, niños y profesoras, acaba formándose en la lógica institucional, refiriéndose a que la ludoteca debía satisfacer las demandas institucionales, generando así la afirmativa de que los niños deben aprender algún contenido en ese espacio (Benedet & Zanella, 2011).

Sindeaux, Monteiro, Colino & Silva, (2015), reportaron resultados similares al estudio anteriormente expuesto. En este se planteó como objetivo general, investigar la percepción de los acompañantes de pacientes pediátricos acerca de la Ludoteca hospitalaria de cuatro hospitales públicos de una capital de la Región Norte de Brasil. Fueron parte del estudio 39 acompañantes de pacientes pediátricos entre 7 y 16 años, que estaban en tratamiento en uno de los cuatro hospitales investigados. En cada hospital, se entrevistaron a diez acompañantes, con excepción de uno de ellos, en el que hubo nueve participaciones. Los criterios de selección de la muestra fueron los siguientes: el participante debería tener 18 años o más y ser el responsable formal por un paciente pediátrico en tratamiento, como mínimo, hace una semana y que ya había asistido a la Ludoteca. Se utilizó una entrevista semiestructurada, los datos fueron analizados cualitativamente. Los autores obtuvieron como resultado que, al discurrir sobre el concepto y la función de la Ludoteca, los acompañantes citaron diversas actividades (juegos y actividades artísticas) que ocurrían en el espacio y los beneficios que el juego traía a sus niños. Además, se verificó que los acompañantes tenían discursos explícitamente acerca de los beneficios que atribuían al juego y a las demás actividades lúdicas, ya que discutían sobre las repercusiones favorables de la Ludoteca, sin mencionar la palabra jugar. El discurso de los acompañantes apunta a la Ludoteca y las actividades lúdicas allí desarrolladas como promotoras de bienestar, adhesión al tratamiento, reducción de la ociosidad y desarrollo integral en el contexto hospitalario.

Por otro lado, Saigh & Moraes, (2013) realizaron una investigación dónde se obtuvieron resultados interesantes en relación al contexto social donde se realizó la investigación. La cual se efectuó en una Ludoteca comunitaria de un barrio de la zona oeste del municipio de

São Paulo. La investigación se realizó con cuatro grupos de niños y adolescentes, con una edad de entre 4 y 15 años. Uno de los resultados fue el pensamiento de que el trabajo construido en la atención al niño y al adolescente en situación de vulnerabilidad social sólo es posible en red, es decir, en el colectivo, con una responsabilidad compartida. Otro punto a resaltar es que los autores mencionan que, al construirse una propuesta de atención a los niños orientada hacia lo social, provocando conexiones con otros campos de conocimiento, se puede ver que provoca nuevas formas de subjetivación y existencia, rompiendo con los silencios que atraviesan las prácticas dirigidas a la infancia. La importancia y la relevancia del juego en la estructuración subjetiva apuntan a los riesgos y consecuencias que la falta de la posibilidad del juego puede provocar en el desarrollo sano del niño. Los autores comentan que, para la Asociación de Vecinos, la Ludoteca era un espacio esencial para todos los niños del barrio, en la medida en que el acceso a otros espacios de encuentro distantes de la comunidad era casi imposible, lo que acarrea constante deambulación de los niños por las calles, así, sujetas a la violencia de la región.

Con los dos primeros artículos mencionados, podemos evidenciar que en las investigaciones realizadas en ludotecas que se encuentran inmersas dentro de una institución, como fue vislumbrado en el estudio de (Benedet & Zanella, 2011) y (Sindeaux et al., 2015) los discursos de los acompañantes refieren a la ludoteca como si tuviera una relación directa con la institución, es decir, como si los propósitos de ésta sólo estuvieran encadenados a las necesidades de la institución. Además, en estos dos artículos se evidencia una contradicción, ya que la ludoteca se percibe tanto como un lugar de diversión y de entretenimiento, pero a la vez un espacio donde se espera cumplir con un propósito; un ejemplo está en el segundo artículo, donde ese propósito sería la adherencia al tratamiento por parte de los niños. En contraste, el último artículo propone una perspectiva diferente donde la ludoteca que se encuentra en un contexto vulnerable, es percibida como un lugar de transformación donde los niños y adolescentes pueden estar protegidos y poder continuar con su desarrollo sin interferencia del contexto donde se encuentran inmersos, dado que los autores mencionan que muchos de estos niños y adolescentes deambulan por

la calle. Para concluir podemos hipotetizar que la función que se espera que cumpla la Ludoteca tiene una relación directa con el contexto en el que se encuentra (Saigh & Moraes, 2013).

Kohan, (2009) sugiere que “la eficacia de la enseñanza y el éxito de los alumnos, depende en cierta parte del tipo de relación que se establece entre profesores y alumnos” (citado en Jaramillo, 2012, p.18). Jaramillo (2012) plantea la necesidad de que “el agente de la educación o profesor asuma un rol mediador, a partir del acompañamiento en el proceso de pensamiento y asesoría en la búsqueda de soluciones para alcanzar un lugar de instrucción” (p.19). La relevancia de este artículo radica en las características que debe poseer un educador para que sea significativo el vínculo con los otros, en este caso nos sirve como herramienta para la observación y ver si la educadora brinda esa posibilidad. De igual forma, Nimier, (1992) dice que “la eficacia de la enseñanza y el éxito de los alumnos, tienen su resorte evidente en una mejor comunicación entre docente y alumno” (citado en Jaramillo, 2012, p.20). Asimismo, Nimier, (1992) plantea que “la actitud del docente en su clase determinará en parte la vivencia de los estudiantes” (citado en Jaramillo, 2012, p.20), creemos que este vínculo que se posibilita en este espacio es significativo para los participantes dado que estos van de forma voluntaria a la ludoteca:

autores como Kohan (2009: 111) terminan proponiendo la importancia de establecer un provechoso vínculo educativo que permita a los estudiantes encontrarse a sí mismos, y satisfacer su deseo de aprender a partir del valor y efecto que genera la conversación y el diálogo en los participantes, el discutible espacio de las “opiniones”, la apuesta a la creación conceptual, la ocupación de los espacios dispuestos en las instituciones, la relación entre el cuerpo y el pensamiento, y las conexiones con otros saberes, en particular, el arte, la literatura, la religión, la ciencia (Citado en Jaramillo, 2012, p.21).

Por otro lado, se han realizado investigaciones dentro de la comuna 20 de Cali, uno de ellos se titula “Siloé no es como lo pintan” es un estudio sobre los imaginarios y la participación que han construido los(as) beneficiarios(as) al interior del programa “Siloé Visible” de la Ciudad de Cali, Los autores identificaron a seis 6 personas beneficiarias de la comunidad de Siloé que trabajan directamente con el programa “Siloé Visible”, a quienes se les realizaron las entrevistas y fueron seleccionados bajo los criterios de: residir en el sector, ser participantes activos del programa Siloé Visible y haber estado desde los inicios de dicho programa.

Nos parece relevante que los autores muestran que:

las personas entrevistadas al recordar los espacios y trayectoria de participación en su entorno y con base en su experiencia, refieren que en el proyecto les han dado la posibilidad de seguir contribuyendo con el cambio y les ha posibilitado involucrarse para contribuir con la transformación del espacio, reconocimiento y sentido de pertenencia por su territorio, así como les han brindado la oportunidad de ampliar su rango de acción y movilidad por la zona, que en alguna época estuvo coartada por aquellas fronteras invisibles marcadas por las “bandas” del sector, (Caldono, Echeverry & Pacheco, 2012, p.61).

En el estudio se evidencia que la fundación (fundación SIDOC) ha hecho un trabajo diferente en la comunidad, pues los proyectos son construidos por la misma y no impuestos. Un entrevistado menciona: “si uno tiene un programa que sea de ellos, de ellos impuesto aquí, pues no se tiene ninguno, pero los programas de ellos son construidos con nosotros, como la pintada de blanco, como la misma sinfónica”, (Caldono et al., 2012, p.62). lo que para los autores les proporciona la posibilidad de que los participantes tengan mayor control sobre los cambios del entorno vital.

Un punto a resaltar es que los autores evidencian que algunos niños han tenido la oportunidad de experimentar una ocupación del tiempo libre, demostrando potencialidades

que los han llevado a adquirir vivencias que en su espacio habitual, muy seguramente no hubieran tenido o tendrán restricciones por el círculo en el que se desenvuelven (Caldono et al., 2012), lo que conlleva que estos niños y jóvenes puedan pensarse y proyectarse de modo diferente a lo que su entorno les ofrece en su cotidianidad. Todo esto permite que se genere “mayor autoestima” en los participantes, dado que “las personas sienten que todos sus aportes han sido valorados, además de ello se sienten como seres sociales que han iniciado un contrapeso contra aquellos factores que los había tenido incomunicados, retraídos y hasta con desconfianza de sus propias fuerzas”, (Caldono et al., 2012, p.66).

En el estudio se pudo destacar la importancia de la Fundación para las personas de la comunidad, dado que la Fundación se ganó un lugar diferente frente a la comunidad “se sintieron reconocidos como sujetos, cuya realidad y necesidades eran importantes y no como un objeto (o medio), para alcanzar fines particulares” (Caldono et al., 2012, p.73).

Por último, los autores mostraron algunas conclusiones, entre las cuales una de ellas es que el programa les ha dado la posibilidad a grupos de niños y jóvenes de encontrar un estilo de vida diferente, saliendo del círculo de delincuencia, en el cual muy probablemente podrían involucrarse; esto a través del aprovechamiento del tiempo libre, puesto que con su talento y la disposición de personal profesional han podido llevar a cabo un proyecto de vida exitoso como el desarrollo musical (Caldono et al., 2012).

Un aspecto a destacar es que en este estudio se evidencia que la mayoría de acciones ejecutadas han salido de la imaginación y del proceso de pensar el espacio de una forma diferente hecha por la comunidad, sólo que la Fundación apoyó económicamente estas ideas que en cierta medida están en sintonía con sus tendencias, lo que se posibilitó con estas acciones fue impulsar y fortalecer la participación de la comunidad, donde se pudieron reconocer histórica y territorialmente, pero buscando la posibilidad de transformación, de manera tal que pueden influir en su curso y beneficiarse de sus resultados (Caldono et al., 2012).

METODOLOGÍA

DISEÑO

Este estudio se ubica dentro de la investigación cualitativa donde se adoptó un diseño de tipo descriptivo. El enfoque metodológico cualitativo posee una serie de características atractivas que lo hacen particularmente interesante para el propósito de esta investigación; una de ellas procede de la recolección de datos, y aunque el método cuantitativo también recoge datos, la diferencia radica en que el método cualitativo no tiene como propósito medir variables para llevar a cabo inferencias y análisis estadístico (Hernández et al, 2010), mientras que el cuantitativo sí. Según Hernández et al (2010) “Lo que se busca en un estudio cualitativo es obtener datos (que se convertirán en información) de personas, seres vivos, comunidades, contextos o situaciones en profundidad; en las propias “formas de expresión” de cada uno de ellos” (p.409).

Además, “las llamadas técnicas cuantitativas investigan el sentido producido (los hechos)” (Pérez, 2002, p.373), como lo es la frecuencia de su presentación. Por el contrario, en el método cualitativo, por medio del “lenguaje y el habla de los sujetos se pueda llegar a la explicación de múltiples aspectos de la realidad planteados como objeto de estudio” (Pérez, 2002, p.374), como “el sentido y la significación de las representaciones sociales y los discursos” (Pérez, 2002, p.375). Es por ello que la investigación cualitativa es, pues, “una forma multidisciplinar de acercarse al conocimiento de la realidad social” (Pérez, 2002, p.374).

En nuestro caso la investigación cualitativa prevalece pues según Navarrete (2004) ésta se orienta al análisis de fenómenos subjetivos que son poco comunicables, porque se trata de realidades altamente sensibles a las vivencias de las personas involucradas (p.284) y

prestan atención importante a los fenómenos más típicamente humanos que Edgard Morin (1988) señala como aquellos que no entran en la cuantificación (citado en Navarrete, 2004).

Por lo tanto, esta investigación se desarrolló en el contexto específico de la Ludoteca, teniendo en cuenta que otra de las características del método cualitativo es que “la recolección de datos ocurre en los ambientes naturales y cotidianos de los participantes” (Hernández, 2010, p.409). Además, el hacer esta investigación desde la parte interpretativa es pertinente según el planteamiento de Navarrete (2004) al asegurar que ésta “analiza los fenómenos sociales dentro de la concepción fenomenológica, es decir, en su medio natural, por lo que las teorías emergen de los datos observados” (p.287). Lo anterior es necesario, debido a que nos interesó observar a los niños y jóvenes en su cotidianidad.

No consideramos pertinente el uso del método cuantitativo debido a que consideramos que limitaría la indagación desde la parte subjetiva, teniendo en cuenta que nuestro objetivo radica en la descripción de un contexto educativo y un vínculo educativo.

Para esta investigación se tuvieron en cuenta cinco características que según Núñez (2003) son importantes que están presentes en un agente de la educación para que el vínculo educativo sea exitoso. Una de ellas es la vocación, en donde el educador realiza el trabajo educativo considerándolo como una misión y no como una tarea mecánica (Núñez, 2003). Es decir, “darle su tiempo, su lugar, su importancia” (Núñez, 2003 p.30)

La simpatía como otra de las características que debe de tener un educador, y se como “un vivo interés por la educación de los sujetos” (Núñez, 2003, p.30). Además, de sentir interés y afecto por los alumnos y su educación (Núñez, 2003). Además, el educador también debería poseer cualidades intelectuales, dominar los conocimientos culturales y tener la habilidad para responder a situaciones nuevas que se presenten en su entorno de trabajo a través de un pensamiento autónomo (Núñez, 2003).

El educador debe también poseer cualidades estéticas que son aquellas que posibiliten la interacción con otros, por ejemplo, la forma en que se dicen las cosas (Núñez, 2003), deberá ser un representante adecuado del círculo social en el que está inmerso y ser honesto para poder que se sostenga el vínculo educativo (Núñez, 2003).

Así mismo, se evaluará la instrucción definida como la presentación de lo culturalmente significativo para lograr un aprendizaje. La instrucción se utiliza para formar el círculo de ideas donde se resalta lo que culturalmente tiene valor en la época en dónde se está inmerso, el cual tiene como fin dotar al sujeto con recursos culturales que posibilitan al sujeto recibir los elementos favorables del medio y descartar los que no lo son (Núñez, 2003).

PARTICIPANTES

Los participantes de esta investigación fueron un grupo de niños que asisten a la ludoteca La Esperanza de la comuna 20 de la ciudad de Cali. Para efectos del presente estudio no se utilizaron sujetos de análisis en específico debido a que no se contaba con la seguridad de que asistieron de manera seguida los mismos niños a todas las actividades que propone la Ludoteca; por lo tanto, la unidad de análisis fue el grupo en general, pues haciéndolo de esta manera no corríamos con el riesgo de que algún sujeto elegido no participará de manera recurrente en la Ludoteca.

Las unidades de análisis de nuestra investigación fueron; vínculo educativo, contexto académico y social de La Ludoteca La Esperanza y sus participantes los niños que participan en ella junto a la ludotecaria.

ESTRATEGIA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Las estrategias de recolección de datos utilizada para esta investigación fue observación y entrevistas. La observación fue de carácter pasiva en donde según Hernández (2010) “está presente el observador, pero no interactúa” (p.417), dado que lo que nos interesaba conocer es la forma como los niños se relacionaban con la ludotecaria, por lo cual, cumplimos un rol de observador para dejar que éstos hablaran, se expresarán y comportaran como lo hacen normalmente.

Además, se realizaron entrevistas semiestructuradas que “se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información sobre los temas deseados (es decir, no todas las preguntas están predeterminadas)” (Hernández et al, 2010, p.418). Estas entrevistas a diferencia de las netamente estructuradas, permiten ahondar en algunas cuestiones según cómo se desarrolle la entrevista. Estas entrevistas se realizaron a diferentes niños participantes de la Ludoteca y a la ludotecaria del centro.

PROCEDIMIENTO

Esta investigación se desarrolló en varios momentos: En el momento inicial, se le hizo saber a los participantes que se trataba de una investigación de carácter académico y que se guardaría el anonimato de cada uno; seguido de esto, se les presentó el consentimiento informado a los padres o tutor a cargo de cada uno para que lo leyera y decidiera participar o no en la investigación. Si el padre o tutor aceptaba, se procedió a realizar una entrevista semi-estructurada a los niños o jóvenes participantes de la Ludoteca y a la ludotecaria. En total se realizaron cinco entrevistas a cinco niños diferentes con previa autorización de sus padres y/o tutores.

En las entrevistas se indagó acerca de las actividades que se realizaban en el lugar, los gustos de los niños por estas actividades, las relaciones que tenían con los demás niños y los adultos, se indagó acerca de su relación con la ludotecaria, los pensamientos y

concepciones que tenían hacia ella y sus opiniones respecto al sitio como tal de la ludoteca. Para la ludotecaria las preguntas estuvieron encaminadas hacia sus motivaciones por trabajar en el lugar, su opinión y pensamiento respecto a los niños, la forma en la que transmite sus conocimientos, los propósitos que tiene con esto y lo que quiere para los niños y la comunidad con la que trabaja.

Las observaciones se realizaron de manera recurrente a lo largo de toda la investigación durante seis meses, la intensidad de las visitas al lugar era de mínimo una vez a la semana y en otras ocasiones se asistió dos veces por semana; estas observaciones se basaron en las actividades que se realizan en la ludoteca La Esperanza, para analizar el tipo de vínculos que establecen los participantes con la ludotecaria y para identificar los elementos que caracterizan a la Ludoteca como un contexto educativo. Las observaciones se llevaron registradas en dos diarios de campo, uno por cada investigadora.

ANÁLISIS DE LOS DATOS

Para analizar los datos, se utilizó un análisis de contenido para las metodologías aplicadas, teniendo en cuenta que desde los planteamientos de Abela (2002):

El análisis de contenido se basa en la lectura (textual o visual) como instrumento de recogida de información, lectura que a diferencia de la lectura común debe realizarse siguiendo el método científico, es decir, debe ser, sistemática, objetiva, replicable, y válida (p.2)

Y no solo fue importante la interpretación del contenido manifiesto de lo que se iba a analizar, sino que también se tuvo en cuenta y se profundizó en el contenido latente y el contexto social donde se desarrolló (Abela, 2002).

Para esta investigación se usaron dos estrategias de triangulación que ayudaron a corroborar información pasada y a recolectar nueva información. Estas estrategias son la triangulación de datos y la triangulación de investigadores. La triangulación de datos se hizo con la

ludotecaria, preguntándoles acerca de comportamientos y situaciones en específico que presentaban los sujetos para poder corroborar información que los participantes nos han dicho en momentos anteriores. Por otro lado, la triangulación de investigadores la hicimos entre nosotras mismas como investigadores a cargo, corroborando información entre nosotras que anteriormente habíamos obtenido de entrevistas y observaciones, teniendo la precaución de no haber compartido esos datos anteriormente para evitar sesgos.

HALLAZGOS

Con respecto a la educadora principal del centro, a quien en este caso llamaremos Estela, encontramos diversas características en ella que la catalogan como un agente educativo, teniendo en cuenta los planteamientos de Núñez (2003). Se muestra en primer lugar como un sujeto con autoridad en lo que respecta a el trato con los niños cuando necesitan algún tipo de corrección, sin embargo, es una mujer que, al realizar su labor, se preocupa por darle gran afecto a los niños, con palabras dulces, caricias, muestra interés porque ellos estén bien, reconoce la particularidad de cada niño y así mismo va ligado su trato a cada uno de ellos, pero todo este proceso lo realiza sin dejar a un lado su rol de autoridad al momento de llamar la atención cuando lo cree pertinente.

K de 12 años llega a la ludoteca, saluda a Estela con un abrazo y un beso. “Hola mi amor, cómo le fue hoy” ... “vaya y ayuda a servir los almuerzos” dice Estela con un tono de voz suave y cálido...

Todos los niños están reunidos. K se encuentra hablando con su compañero M. y K le dice “cabezón”, Estela está en el lugar y escucha lo ocurrido, levanta la voz y con contundencia le dice a K “Por qué me le pone apodos, él tiene nombre, me hace el favor y lo llama por el nombre”....

En los comportamientos que presenta Estela al realizar las actividades en la Ludoteca se observa que disfruta de estar con los niños y la comunidad en general, siempre se le ve

dispuesta a ayudar y a enseñar, es amorosa con los integrantes del lugar, aunque en ocasiones sea dura al regañarlos o darles órdenes, pero ella nos enfatizó, y es algo que también pudimos notar en sus acciones, que lo hace con el propósito de guiar a los niños por el camino del “bien”. Estela se preocupa por la vida de los niños, constantemente les pregunta cómo les está yendo en el colegio, pregunta si tienen tareas y los pone a hacerlas, hace grupos de trabajo entre ellos para reforzar algunas asignaturas como matemáticas y lectura, es muy exigente en lo que se refiere a las normativas y así mismo las hace cumplir, además, constantemente les recuerda a los participantes la importancia de respetar al otro.

B, K y D entran a jugar con las colchonetas a la sala de sistemas, seguido de ello los demás participantes entran para unirse al juego, generando ruido y alboroto, por lo que estela se dirige a ellos con autoridad diciéndoles “Bueno hágame el favor eso allá no es lugar pa’ jugar no ve que hacen daños, salgan de por allá”.

Después del almuerzo, los niños están reunidos en el salón principal de la Ludoteca, donde están los libros, Estela llega al lugar y les pregunta “¿trajeron los cuadernos? ponganse a repasar...”

Algo muy particular en lo que encontramos, es que la mayoría de los niños participantes de la ludoteca ven a Estela en diferentes roles, los principales que pudimos identificar mediante la observación y el discurso de los niños fueron; como una madre, una profesora y/o una amiga, y en muchas ocasiones al dirigirse a ella se “equivocan” y la llaman de alguna de estas maneras, y es algo que Estela también reconoce, pues nos manifestó que algunos niños la llaman “mamá, y/o abuela” y expresa que es alguien representativo para ellos. Además, se pudo observar que los niños son más obedientes con las órdenes que ella le da a diferencia de otros adultos como la profesora de violín, pues responden inmediatamente a éstas si son dadas por Estela mientras que si la orden la da alguien diferente suelen demorarse más en acatar o no lo hacen.

S se encuentra acostado en la biblioteca pintando en una hoja la cual está sobre un libro.

Estela le dice que los libros no son para apoyar. S inmediatamente toma el libro, lo pone en su lugar y comienza a pintar sobre una mesa.

En clase de violín, dictada por la profesora M, varios niños comienzan a jugar entre ellos y no prestan atención. M les llama la atención diciéndoles que por favor pongan atención a la clase. Los niños siguen jugando entre ellos haciendo caso omiso a la orden.

Encontramos también un agrado en los niños por relacionarse con personas de diferentes edades; los más grandes comparten y ayudan a los más pequeños, y lo más pequeños le buscan juego a los más grandes y se apoyan en ellos. De la misma manera, todos los niños interactúan tanto con adultos como con personas de la tercera edad, y no tienen problema alguno en ayudarse unos con otros con tareas que les asigna Estela, o bien, enseñarse mutuamente.

Los niños están sentados en círculo alrededor de un rompecabezas grande. Todos lo arman a la vez cogiendo cada uno diferentes fichas y tratando de juntarlas para lograr el resultado final. S de 6 años está sentado al lado de M de 11 años, M se percata de que S no está juntado bien la fichas. M le comienza a explicar a S como se debe de armar el rompecabezas correctamente y que debe de tener en cuenta para juntar las fichas (posición, pliegues de la ficha, etc.) y le muestra juntando dos fichas. S comienza a hacerlo junto a M y terminan el rompecabezas.

Esta continua relación con diferentes generaciones a lo largo del día en la Ludoteca, se presentan en diferentes espacios y momentos como el del almuerzo, las clases y las interacciones cotidianas, donde vemos que también intervienen madres de familia cuando no está Estela, mediando en el orden del lugar y el respeto entre ellos.

En la hora del almuerzo empiezan a llegar las madres con sus niños y se reúnen para almorzar, Estela no está presente en el lugar. Uno de los niños toma una actitud grosera con la profesora de violín, una de las madres que está en el lugar interviene diciéndole al niño que le va a decir a su papá. El niño deja su actitud grosera.

En la salida a un Museo de la ciudad junto a algunas madres, uno de los niños olvidó entregar un juguete del museo y solo al salir de éste se dio cuenta. Estela no estaba presente en el lugar, y una de las madres al ver que otro niño estaba diciendo que se lo robó, decide intervenir reuniendo a todos y esclareciendo que no fue un robo y acompañó al niño a devolver dicho juguete.

Estela en la Ludoteca asigna tareas a los niños a lo largo del día, y estas están dirigidas a la colaboración de los niños con las actividades en general del lugar, como ayudar a servir los almuerzos en el comedor comunitario, abrir la puerta de la ludoteca, recoger los platos o situaciones parecidas donde se observa que los niños las realizan con gusto, y en su mayoría ya tienen sus roles asignados y poco los cambian, pero se enseñan entre ellos como realizarlos:

K es el encargado diariamente de abrir y cerrar la puerta de la biblioteca cuando las personas entran o salen (es algo recurrente a lo largo del día). El flujo de personas aumenta cuando es la hora del almuerzo (entre las 11:30 y la 1 pm). K al tener las llaves del candado, cada que llega alguien le abre la puerta si ya lo conoce, y si no, pregunta qué necesita o a quién. Cada que una persona va a salir, él también les abre la puerta, pero si se trata de uno de los niños de la Ludoteca, pregunta siempre a donde va y si se demora, o si tiene permiso de Estela. En ocasiones les dice “no se demore porque no le vuelvo a abrir”.

En una ocasión se observó que uno de los niños (más pequeños que K) a quien llamaremos B, debía por un momento encargarse de las llaves de la puerta, por lo que, antes de tomar ese rol, acompañaba a K a abrir y cerrar la puerta, y K le explicaba cómo se debía abrir y cerrar el candado, dejándole la responsabilidad poco a poco a B hasta que se encargó finalmente de esta labor.

Otro de los aspectos encontrados mediante las entrevistas y la observación es que los niños disfrutan de ir a la Ludoteca, que hay una disposición por asistir a este lugar, pues hay un patrón en común, el cual es que, en su mayoría, los niños son constantes en ir. Cuando se les pregunta de por qué van, responden “*porque me gusta*” y en general lo hacen por voluntad propia, además pasan la mayor parte de su tiempo allí. Otro factor en común que pudimos encontrar es que también disfrutan de ir a la escuela porque “*aprenden*” y según las entrevistas, no hay un lugar que prefieran más que el otro pues en la escuela pueden aprender y en la ludoteca también lo hacen, además de poder jugar y leer en ambos lugares.

Pudimos identificar que la lectura es un aspecto muy importante de la ludoteca, pues la primera actividad que suelen hacer los niños al llegar al espacio es escoger un libro de su elección y sentarse a leer en la biblioteca, haciéndolo solos o en compañía, en las entrevistas se vio la lectura como factor repetitivo en los discursos de todos los niños, y es algo que Estela también promueve con el club lector los días miércoles en la tarde haciendo lectura en voz alta y realizando actividades de comprensión lectora. Encontramos en la ludoteca diferentes tipos de libros; infantiles, novelas, del cuerpo humano, musicales, de aventura, etc.

...hay diferentes actividades que cuestan (difíciles), como el club lector que son los miércoles en la tarde, son más o menos 15 (niños), hacemos lectura en voz alta, compartimos de lo que se ha leído y, lo que se ha querido con ellos es de pronto poder salir como a los parques, digamos, ahí llegamos un día al parque de la horqueta y dijimos: “ve quieres que te leamos este cuento algo así”, entonces se le está como formando en ese liderazgo porque no es

fácil uno llegar a un espacio y decirle venga yo le leo, ¿no? entonces hay niños que son muy penosos que hablan solo cuando están entre ellos, pero acercarlos a otra persona y hacer amigos así rápido no tiene facilidad, entonces eso es como capacitarlos para eso.

Además de estos espacios de lectura, también se trabajan con los niños su comprensión lectora realizando preguntas acerca de lo que se leyó, como no lo cuenta una de las niñas entrevistadas:

Las actividades que hacen aquí [...] Ella nos lee un libro, nos hace preguntas y uno las responde [...] Ehh lo hace los miércoles. M, 8 años.

El juego también es una parte fundamental en este espacio al ser una de las actividades que priman junto a la lectura, pues encontramos cómo los niños disfrutan del juego que realizan entre ellos, solos y con la ludotecaria. Los juegos más recurrentes que pudimos identificar entre los niños son: las escondidas, rondas, jugar a hacer casas con colchonetas, jugar a las familias, pasearse entre ellos por el piso con las colchonetas, hacer partidos de fútbol mixtos. Respecto a las colchonetas, encontramos que los niños las utilizan para tener su pequeño espacio donde tienen sus propias reglas, además de realizar varios juegos dentro de ellos, como el juego de la familia en el cual pudimos observar que:

Es un juego que se hace entre las niñas. Los niños no se ven involucrados en éste. Las niñas participantes usan las colchonetas para hacer “casas” y se hacen dentro de ellas. La niña más grande es la mamá o la hermana mayor, y la más pequeña suele ser la hija o la hermana menor. El juego consiste en representar una familia; se observan dinámicas familiares como la madre con autoridad que le da órdenes a sus hijos, cena familiar, llevar a los niños al colegio, calmar a un hijo cuando se encuentra llorando, etc.

Con respecto al juego, mediante las entrevistas pudimos evidenciar la importancia que tiene éste en la rutina diaria de los niños, y la necesidad de innovar en ellos. Estela nos plantea que:

...para el miércoles hay una actividad con ellos, una actividad en la cancha y es hacer juegos tradicionales, pero constantemente con ellos hay que improvisar, con ellos decir todos los lunes vamos hacer tal cosa, ellos se van aburriendo, todos los martes vamos hacer otra cosa, no, que no se aburren ellos, en ir para la cancha, entonces martes y jueves para ellos es sagrado, sagrado para ellos “Estela vamos para la cancha”, ellos no me azaran un lunes, no me azaran un miércoles, ni un viernes ni un sábado tampoco, me dicen usted va a estar aquí, no, pero martes y jueves azaran así sea que vamos a medio golpear el balón lo que sea ellos azaran, digamos que eso se ha establecido como el horario de ir a la cancha esos dos días sí...

ANÁLISIS

En los hallazgos se puede apreciar claramente que la ludotecaria más allá de ver su ocupación actual como un trabajo, lo ve como lo plantea Núñez; como esa “misión” a la cual ella está destinada por lo que hace su labor con entrega y dedicación. De esta misma manera quiere que el mundo contribuya a esa labor que ella hace, pues al preguntarle qué le cambiaría a su trabajo ella manifiesta que “*le cambiaría al gobierno, las entidades que no aportan para que los peaos tengan mejor futuro*” lo que supone una preocupación de ella hacia la educación y mejor vida de los niños.

Además, se aprecia la gran capacidad que presenta la ludotecaria para conocer a cada uno de los niños que tiene a su cargo, en ella vemos un gran conocimiento acerca de las características de cada uno de estos niños, y esto se puede deber al gran tiempo que lleva compartiendo con ellos, en ese sentido se vería manifestado lo que plantea van Manen (2003): "el profesor debe observar al niño pedagógicamente, esto significa ser un

observador de niños que contempla y tiene en cuenta la existencia total del niño que se está desarrollando" (p.34).

El poder que tiene la ludotecaria de asignar sus comportamientos con los niños dependiendo del contexto y la situación, le permite moldearlos de diversas maneras siendo acorde a las situaciones de cada niño teniendo en cuenta el modelo de persona necesario dependiendo de la situación en que lo requieran. Esto va muy ligado a la vocación que siente ella al realizar su labor, y es que esta es una situación que no cualquier profesor, educador o representante podría hacer, lo importante también recae en que ella sabe cuándo volver a su posición real. En palabras de van Manen (S.F) citado en Núñez (2003)

Los profesores se dirigen a los niños de una forma especial: en cierto modo no muy diferente de la de los padres, pero no exactamente como lo hacen estos. Al igual que al padre o a la madre, al profesor le preocupa el proceso de maduración, el progreso y el aprendizaje del niño. Pero a él le interesan de forma especial determinados aspectos del crecimiento del niño, sin olvidar, al mismo tiempo, que hay que tener en cuenta el desarrollo completo (p. 35).

En Estela se refleja el amor por su labor y la gracia con la que educa a los niños, a través de la forma y el tono en el que les habla, pero también los llamados de atención que les hace y la manera en la que permanece pendiente de ellos. Podríamos decir que lo anterior lo hace de una manera muy personal, en ella se refleja lo que plantea Felman (1987) citado en Packer (2006): "Enseñar no es una experiencia puramente cognitiva, informativa, es también una experiencia emocional, erótica" (p. 13).

Además, no solo utiliza sus características personales como se vio anteriormente, sino que también se sirve de sus conocimientos, en este aspecto podemos hablar de aprendizajes que la ludotecaria ha aprendido de forma técnica; es decir, sus estudios, pero también aprendizajes que ha adquirido de manera empírica a lo largo de sus ejercicios profesionales.

El hecho de que la ludotecaria utilice su formación tanto académica como experiencial en su trabajo con los niños nos parece un aspecto de suma importancia, pues está realizando una labor integral que le ayuda a los niños a formarse y reforzar la parte académica a través de la lectura, ejercicios matemáticos, desde la parte corporal a través de actividades dinámicas y lúdicas y/o el deporte y desde lo que concierne al ser, transmitiendo y promoviendo el respeto hacia ellos mismos y hacia los demás y otros tipos de valores a los que ella direcciona sus actividades.

La ludotecaria tiene una forma particular en la que se dirige a los otros, a veces cambia el tono de voz de uno suave y salido, a uno fuerte y contundente, además de que su lenguaje está en concordancia con la forma en que muchos de los niños se expresan, lo que a nuestro parecer fomenta una comunicación abierta. En ella resaltamos no solo como dice las cosas, sino el contenido de ello; sí habla de una forma en que los niños puedan entender o si utiliza ejemplos.

Como así lo manifiesta la ludotecaria, trata de siempre hablarles de una manera clara y concisa, sin rodeos, y algo muy particular que utiliza Estela en el contenido de sus narraciones es que prevalece el otro, es decir; siempre trae a colación ejemplos de la cotidianidad, que muestran a los participantes de la ludoteca la realidad de los hechos, de esta forma ella logra que los participantes entiendan lo que les trata de transmitir por medio de sus regaños, consejos, etc.

En la ludotecaria fue bastante notoria su representación hacia la comunidad, especialmente por la forma en como los demás la trataban a ella, pues le dan una posición de valor y respeto al referirse a ella o al hablarle, por lo que suponemos que ella se ha ganado esto a través de lo que le refleja a la comunidad. En los hallazgos vemos como Estela recalca mucho el hablar con la verdad, y mediante las observaciones nos pudimos dar cuenta que esto ella lo hace real cuando efectivamente les habla a los niños “sin tapujos” y siempre

procura que ellos cuenten las cosas como realmente son cuando pasa algún acontecimiento. De igual manera, vemos como está muy reflejado lo que Núñez (2003) plantea en cuanto a que “no se trata de que el educador sea un santo, pero sí que tenga una vida social honesta” (p.31) y esto es lo que trata de hacer la ludotecaria utilizando su propia vida como ejemplo para los niños.

Estas condiciones morales que presenta la Ludotecaria, han construido en los niños cierto respeto, valor y confianza hacia ella, hacia lo que dice y hace, no solo por el ejemplo que les ha dado sino por lo que esa representación de “ejemplo a seguir” ha generado en ellos.

Con esto podemos ver reflejado el interés que tiene Estela por mostrarle a los niños los valores culturalmente significativos para desenvolverse en el entorno en el que viven, queriendo implantar en ellos diferentes valores sociales a través de experiencias que no solo pueden llegar a ser significativas para el aprendizaje de ellos, sino que también los eduque a responder de una manera diferente respecto al contexto donde viven; que sepan el valor del respeto por el pensamiento del otro, que puedan ser tolerantes a la diferencia del otro, que sean solidarios con los que menos tienen, que puedan y sepan reconocer sus errores, y diferentes valores más que posibilitan un cambio a nivel social en su contexto. De esta forma reforzamos el rol tan grande que representa Estela en los niños, pues como dice Núñez (2003) “el niño no quiere a quienes le divierten, sino más bien a quienes lo educan” (p.35).

Con respecto a los aprendizajes en relación a los valores que culturalmente son relevantes, Estela implementa algunas estrategias para mostrarle a los niños las consecuencias que pueden traer sus acciones, y lo hace utilizando “espejos”, mostrando ejemplo a los niños de diferentes situaciones de personas cercanas a ellos que han realizado malos actos que les han traído fuertes consecuencias, para que éstos puedan tener un referente real de lo que se pueden enfrentar en situaciones del diario vivir.

Uno de los valores más presentes en la Ludoteca y de los que más se trabaja es el respeto por los otros, pues se les enseña a los niños que no sólo tienen derechos, sino también deberes. En este sentido podemos resaltar que una de las características de la Ludoteca es que la población que asiste a ella es muy variada, y con esto Estela trata todo el tiempo de que los niños compartan por igual con personas de diferentes edades a ellos, promoviendo el respeto por el otro sin discriminación alguna.

Por lo general, a los niños les gusta pasar tiempo con niños más grandes y/o pequeños que ellos voluntariamente, los grandes ayudan y juegan con los más chiquitos, y los más chiquitos están todo el tiempo aprendiendo de los más grandes, así como también todos los niños se relacionan, respetan y ayudan a los adultos mayores a la hora del almuerzo y en las diferentes actividades. Estas actividades que realizan los niños entre ellos como juegos (situación del rompecabezas enunciada en los hallazgos) se puede evidenciar también una dinámica de vínculo educativo presente en los niños, donde entre ellos mismos se rotan el papel de agente de la educación y sujetos de la educación, pues se están transmitiendo conocimientos entre ellos a través de las actividades diarias que realizan en la Ludoteca.

Por otro lado, en relación a las actividades que se realizan en la ludoteca, podemos decir que, la ludotecaria ha presentado la lectura como un aspecto valioso en la cultura actual, así como también lo usa como herramienta para que ellos puedan lograr sus objetivos. De esta forma, vemos como Estela introduce la lectura como una herramienta de estudio para que ellos puedan llegar a alcanzar sus metas, y de esta manera concientizarlos de que el primer paso para llegar a ser lo que ellos anhelan a futuro es el estudio, desde cosas que parecerían tan básicas como leer pero que les ayuda realmente a ser grandes estudiantes y personas. Podemos ver cómo efectivamente los niños han apropiado la lectura a su diario vivir. A través de su discurso y de la observación realizada pudimos captar que esta es una de las

actividades más recurrentes de éstos durante el tiempo que permanecen en la Ludoteca, haciéndolo incluso por iniciativa propia, individualmente o en pequeños grupos.

Respecto a esto, en los hallazgos se evidencian algunos apartados que corresponden a sustratos de las entrevistas que se les hicieron a los niños participantes de la Ludoteca. Como se puede apreciar, la lectura es un componente muy presente en todos los niños cuando se les pregunta qué es lo que más les gusta de la ludoteca o qué hacen en ese lugar, por lo que consideramos que efectivamente Estela lo ha presentado en ellos como un factor importante para la vida en general y que ellos han adoptado satisfactoriamente.

Otro de los aspectos que pudimos identificar es un agrado de los participantes por ir a la escuela, pues lo mencionan como espacio de aprendizaje, y esto lo relacionamos con la motivación que Estela les da en cuanto a lo que quieren ser a futuro, pues ella es quien diariamente les inculca que deben estudiar para poder realizar sus sueños; en palabras de ella para *“poner los pies en la tierra y tomar acciones para lograr ello”*, y así mismo, los niños son capaces de identificar que en este lugar pueden adquirir diferentes conocimientos.

Además, consideramos que los niños pueden reflejar en la escuela todos los aprendizajes que tienen en la ludoteca y así compartir sus conocimientos con los demás niños, lo que les ayuda constituirse a sí mismos. En este sentido, se plantea que la escolaridad no se entiende únicamente como un lugar donde el conocimiento se transmite o se construye, ni únicamente como una comunidad de práctica, sino principalmente como un campo principal para la “producción de personas” en palabras de Packer (2006), es decir, la Ludoteca no solo cumple una función de aprendizajes y reforzamientos teóricos o donde los niños solo pueden pasar su tiempo; aquí también, a través de las dinámicas relacionales entre los participantes y lo que aporta la Ludotecaria, hay una formación ontológica e integral.

De acuerdo a los hallazgos se pudo ver que los participantes asisten de forma voluntaria y con gusto a la ludoteca, además de que reciben las enseñanzas de la ludotecaria de buena manera. Estas enseñanzas se dan a través de la palabra, juegos, actividades que ella propone, tareas que delega y los ejemplos que utiliza de la vida cotidiana para dejar una enseñanza en los niños. Lo que podríamos hipotetizar es que los participantes presentan la disposición por aprender, que va muy ligado a lo que les transmite la ludotecaria, y esta disposición puede que se haya creado en el transcurso de su acercamiento con la ludoteca, viendo de esta manera la importancia de aprender y por ende aceptando lo que la ludotecaria quiere transmitirles.

Para los niños la Ludoteca es un espacio donde pueden realizar la mayoría de actividades de su cotidianidad, como dormir, comer, estudiar y jugar, es un espacio seguro donde probablemente se sienten cómodos. Los participantes vienen a este lugar después de la escuela, cuando no tienen clase o están en vacaciones, y permanecen casi todo el día aun sabiendo que en este espacio tienen deberes como el de aprender, realizar actividades académicas o colaborar con el mismo lugar, y que no lo realizan solo por ese “deber” sino también por el querer.

Muchas de las actividades que los niños realizan ya sea de juego o responsabilidades que asumen dentro de la Ludoteca, están dirigidas por parte de la Ludotecaria, y, como hemos visto hasta ahora, ella las crea para darle a los niños un espacio lúdico, pero con estas también pretende enseñarles valores culturales como el respeto, la solidaridad, la comprensión, la honestidad y el amor que los harán crecer como personas. Aunque estas actividades suelen ser repetitivas, la ludotecaria es consciente de que se deben innovar en ellas pues cuando se vuelven rutinarias dejan de ser atractivas y enriquecedoras para los niños. Y así mismo lo plantea (Otálora, 2010) pues para ella, en los espacios educativos como la ludoteca, para poder que sean significativos, se deben implementar actividades novedosas, que impliquen retos, no sólo motores y espaciales, sino del pensamiento.

Muchas de las actividades que realizan los niños en la ludoteca, cumplen un rol significativo en la educación de los niños, implantando en ellos valores que los hace asumir su posición frente al contexto donde viven de diferente manera, pues se les está educando para responder correctamente frente a las adversidades que le exige su entorno.

Este es uno de los ejemplos brindados por Estela donde queremos mostrar cómo a través de las actividades lúdicas se puede generar en ellos un aprendizaje:

...a mí me ha pasado en la cancha yo salgo y les digo “listo, hoy vamos a apostar la gaseosa, nosotras las mujeres contra los hombres”, los hombres se van a matar por la gaseosa, nosotras no, algunas se salen de la cancha, se ponen a jugar otra cosa y quedan dos o tres y nosotras perdemos o a veces ganamos así con “trampa” como dicen ellos, porque yo les digo que el gol de las niñas vale por dos, entonces claro ellos dicen “usted es muy tramposa Estela” y yo los he sentado aquí cuando ya se van todos y les digo “venga, no, es más cuestión de divertirse, es más cuestión de poder jugar, es más cuestión de (...)” pero entonces es quitar ese machismo que tienen, quitar ese poder que tienen y dejar que nosotras ganemos, y dicen “ahh pero Estela, no”, por qué sienten siempre que son perdedores si nosotras las mujeres les ganamos. Cuando ya volvemos a ir a la cancha vuelven como a eso y yo les digo “ya hablamos de eso” y me responden “si, estamos es pa reírnos, pa jugar, pa gozar...”

Lo anterior lo consideramos muy importante, pues el juego se está utilizando como una herramienta para enseñarles valores culturales que les permite ver el mundo desde otra perspectiva, en este caso desde la tolerancia a la frustración, y esto genera un aprendizaje en los niños convirtiendo este entorno como algo significativo para ellos, pues es necesario vincular en los ambientes de aprendizaje metas relevantes de la cultura, pues en su contexto se van a encontrar muchas veces que no todo les va a salir como ellos quieren ni todo va a estar a su favor, lo que les ayudará a desenvolverse mejor en el entorno social (Otálora, 2010).

En actividades que le exigen al niño sus procesos cognitivos como la atención, la memoria y la abstracción a través de propuestas de trabajo como la comprensión lectora, se puede evidenciar una dinámica en relación al vínculo educativo y al contexto educativo significativo por parte del educador y el educando. La dinámica inicia cuando el agente educativo propone (en este caso plantea preguntas) y los educandos participan (para este caso, respondiendo las preguntas). Las actividades planteadas por este agente de la educación, deben contar con estructuras y demandas cognitivas, y las tareas propuestas deben contar con una meta diferenciada articulada a un objetivo central que permitan evidenciar diferentes funciones mentales en los educandos (Otálora, 2010).

Un agente educativo puede únicamente llevar a cabo los pasos de un juego, bailar una ronda, cantar una canción de animales y al terminarlos detiene la actividad. Aunque los niños participan en los juegos, rondas y canciones, es posible que no haya una interacción rica entre ellos o con el conocimiento implicado en la práctica. Otros agentes educativos, por el contrario, pueden plantear a los niños preguntas durante o al final las prácticas con el fin de enriquecerlas. (Otálora, 2010 p.91).

En las actividades, la ludotecaria implementa nuevas estrategias para promover en el juego, retos, por lo cual en el transcurso de salir a la cancha a jugar se es más capaz de reconocer a los demás y se ve un cambio en los participantes en relación con ese mismo juego, pero en anteriores ocasiones. En este sentido se manifiesta un éxito próximo a lo largo de las salidas a la cancha, esta actividad no solo es intensiva, sino que se vuelve extensiva, pudiendo observar progresivamente el proceso de los participantes.

Estos espacios deben favorecer la relación activa de los niños con el mundo, el cual está anclado al contexto cultural. En estos contextos se interactúa con personas mayores y menores, y esto se presta para una enseñanza, donde se resuelven problemas de acuerdo a los saberes culturales, los roles se cambian, no se está sujeto a un rol, los niños

participantes tienen un rol activo dónde pueden proponer, formular propuestas y su conocimiento es valorado (Otálora, 2010).

La participación de personas con diferentes edades en la Ludoteca, representa un factor importante para catalogarla como un espacio educativo significativo, y el ejemplo anterior nos da muestra de ello, pues desde los planteamientos de Otálora (2010):

Los niños no aprenden ni se desarrollan solos. La pertenencia a un grupo cultural en el que se construyan relaciones entre los miembros que participan en él, juega también un papel importante en el desarrollo infantil, porque afecta de manera única y diferenciada la experiencia de los niños, enriqueciéndola y colmándola de importantes significados. Los niños requieren de la presencia de otros niños que los acompañen en la empresa de crecer, y de adultos que apoyen sus procesos de cambio. (p. 79)

Como se evidencio en los hallazgos, en la ludoteca existen ciertos roles establecidos por parte de sus integrantes, sin embargo, la ludotecaria expresa que tiene conocimiento de estas situaciones, y propone otras actividades que implican retos para ellos, aunque estas aún no se han realizado. Esto resulta importante mencionarlo pues desde los planteamientos de Otálora (2010):

Las prácticas cotidianas son actividades diarias compartidas por una gran parte de los miembros de la comunidad, que siguen siendo vigentes para la consecución de metas relevantes de supervivencia como por ejemplo la socialización, la convivencia, la alimentación, la salud, la higiene y la consecución de recursos económicos.

Involucrarse por primera vez en actividades como saludar a los compañeros cada mañana, ayudar a servir el almuerzo, organizar la casa o el salón de clases y preparar colaborativamente la merienda puede llegar a representar un problema para los niños, frente al cual ellos pueden espontáneamente articular sus conocimientos, hipótesis y recursos de pensamiento para implementar los procedimientos que la situación requiere (p. 85).

Por estas razones, es importante no volver las actividades cotidianas como rutinas aprendidas, por el contrario, se deben ir movilizando continuamente para convertirlas en actividades novedosas para los niños para que estos cotidianamente se puedan involucrar en ellas solucionando problemas nuevos presentados como retos (Otálora, 2010).

Parte de las actividades que convierten a la ludoteca en un espacio educativo significativo es el juego, y en este apartado hablaremos del juego como generador de múltiples competencias que se manifiestan en los juegos cotidianos en los que los niños participan. En este caso, el juego se ha visto como un tipo de actividad en la que los participantes pueden desarrollar y fortalecer habilidades; desde los planteamientos de (Villalobos, 2009) el juego que propone el niño representa un sin número de consecuencias positivas desde su parte cognitiva, afectiva y social.

Uno de los juegos más repetitivos que pudimos evidenciar es el de las casas realizadas con colchonetas en el que juegan a la Familia (juego que se explicó más detalladamente en el apartado de hallazgos). En esa situación de juego pudimos identificar dos aspectos importantes del juego. En primer lugar, con el juego de la familia se pone en evidencia los conocimientos culturales, los valores de la cultura en que se desenvuelven sus vidas, así como su dinamismo para situarse en la vida social (Villalobos, 2009).

Por otro lado, se encuentra el concepto que plantea Villalobos (2009) de juego simbólico representado en la construcción de casas a partir de las colchonetas, en donde “el niño puede trascender los significados con los cuales los juguetes fueron creados y en esa medida contar con la posibilidad de otorgarle a éstos sus propios significados, que se encuentran entrelazados con sus propias experiencias” (p.273). En este sentido se ve como las colchonetas trascienden los usos para los que fueron creados como descansar y pueden ser utilizadas como las paredes de una casa. Creemos que la ludoteca ha promovido saberes

que son significativos en la cultura, permitiendo a los niños interiorizarlos y ponerlos en práctica en este tipo de juegos.

Estas actividades de juego resultan de gran relevancia dado que “es a través del juego simbólico que el ser humano puede gestar su condición de hombre cognoscente y simbólico, luchador, transformador de la experiencia, quien en función de su vivencia crea nuevos sentidos” (Villalobos, 2009, p.272) Adicionalmente implica que “jugar no es usar objetos con historias implantadas, ni imitar el simple “como sí” que el objeto suscita, jugar es re-crear las vivencias para crear nuevas significaciones” (Villalobos, 2009, p.276).

El juego entonces, va muy relacionado al desarrollo del niño y el hecho de que esté presente en la Ludoteca contribuye a que ésta se convierta en un espacio educativo significativo para ellos, pues el juego no solo está dando placer lúdico, sino también diferentes aprendizajes desde su parte cognitiva como lo plantea Villalobos (2009), y también desde su parte afectiva y social pues le permite al niño la expresión más espontánea de sus emociones, y el establecimiento y fortalecimiento de los vínculos sociales con los demás jugadores (Calmels, 2010) lo que por lo tanto genera en el niño un desarrollo integral.

CONCLUSIONES

Este trabajo se divide en dos aspectos fundamentales, los cuales son; el vínculo educativo y el contexto educativo significativo. Con respecto al vínculo educativo encontramos que es necesario la existencia de un agente de la educación, un sujeto de la educación y contenidos de la educación.

En primer lugar, la Ludoteca de la comuna 20 donde se desarrolló esta investigación, cuenta con una ludotecaria que cumple con las características que creemos relevantes y que se han desarrollado a lo largo del análisis para ser considerado un agente educativo. Ella,

presenta a los sujetos los saberes que culturalmente son relevantes, le da importancia a la educación, realizando su labor con vocación, de esta forma moldea las actividades a cada individuo para que logren ser significativas, además, muestra un interés por la educación y por el futuro de los sujetos, que promueve en la forma en que dice las cosas, mostrando ejemplos de la cotidianidad, acompañando lo anterior de los conocimientos que ha obtenido por medio de sus estudios y la práctica.

Los participantes de esta ludoteca, evidenciaron ser sujetos de la educación, mostrando disponibilidad hacia los aprendizajes y los saberes culturales que le ofrecía la ludotecaria, manifestando en sus narraciones la interiorización de estos, formando de esta manera un vínculo educativo que fomenta aprendizajes culturales que permiten a los participantes de la ludoteca establecerse desde una posición y tomar decisiones frente al contexto, tomando lo beneficioso de este.

En relación al contexto educativo significativo, se pudo evidenciar que el espacio de la ludoteca, propicia las herramientas para que los participantes desarrollen sus competencias. En dónde se pudieron apreciar actividades que están dirigidas a metas específicas que pretenden la obtención de saberes mayores, la ludotecaria expresa que trata de que las actividades sean innovadoras, que genere en los participantes retos y la disminución del aburrimiento de estos. Además, se pudo evidenciar los avances que produjeron a lo largo del tiempo ciertas propuestas por parte de la ludotecaria, el espacio en que se encuentra la ludoteca provee la relación intergeneracional, los participantes son sujetos activos que pueden dar su opinión ante la resolución de diferentes puestas en escena. Por último y no menos importante, este espacio favorece la lectura y el juego, promoviendo el uso de múltiples competencias.

REFERENCIAS

1. Alcaldía de Cali. (2008-2011). *Comuna 20*, de Plan de desarrollo Sitio web: www.cali.gov.co/cali/descargar.php?idFile=3810
2. Abela, J. A. (2002). Las técnicas de análisis de contenido: una revisión actualizada.
3. Caldon, C., Echeverry, P., & Pacheco, D. (2014). *"Siloé no es como lo pintan": estudio sobre los imaginarios y la participación que han construido los (as) beneficiarios (as) al interior del programa "Siloé visible" de la ciudad de Cali*, de Universidad del Valle Sitio web: <http://hdl.handle.net/10893/7588>
4. Calmels, D. (2010). El juego corporal: el cuerpo en los juegos de crianza. Primer seminario internacional: La infancia, el juego y los juguetes.
5. Corbetta Benedet, M., & Vieira Zanella, A. (2011). *Brinquedoteca na escola: tempos/espacos e sentidos do brincar*. *Arquivos Brasileiros de Psicologia*, 63 (2), 69-81.
6. de Peralta, N. R. R. (2009). La educación no formal en el último cuarto del siglo XX: las ludotecas como espacios educativos generados fuera de la escuela y su influencia en la identidad de género. In *El largo camino hacia una educación inclusiva: la educación especial y social del siglo XIX a nuestros días: XV Coloquio de Historia de la Educación, Pamplona-Iruñea, 29, 30 de junio y 1 de julio de 2009* (pp. 515-524). Universidad Pública de Navarra.
7. Elias, N. (1990). *La sociedad de los individuos*. Barcelona. Península.
8. Elkonin, D. B., & Uribes, V. (1980). *Psicología del juego* (p. 67). Madrid: Pablo del Río.

9. Fundación SIDOC. (S.F). Ludoteca La Esperanza. Febrero 23, 2018, de Fundación SIDOC Sitio web:
<http://www.fundasidoc.org/proyectos/comuna-20/inclusion-social/item/37-ludoteca-la-esperanza>
10. Grill, E., Jaimon, P. & Salvatierra, S. Ludoteca (s. f.): un espacio para el juego y el aprendizaje.
11. Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). Recolección y análisis de los datos cualitativos. *Metodología de la investigación*, 406-470.
12. Ministerio de educación nacional. (2014). *El juego en la educación inicial*. Mayo 16, 2018, del Ministerio de educación nacional. Recuperado de:
<http://www.colombiaaprende.edu.co/primerainfancia>
13. Monroy, A. & Sáez, G. (2011). Concepto y tipos de ludotecas. *Lecturas: educación física y deportes*, (161), 5.
14. Navarrete, J. M. (2004). Sobre la investigación cualitativa. Nuevos conceptos y campos de desarrollo. *Investigaciones sociales*, 8(13), 277-299.
15. Núñez, V. M. (2003). El vínculo educativo. In *Reinventar el vínculo educativo: aportaciones de la Pedagogía Social y del Psicoanálisis* (pp. 19-48). Gedisa.
16. Otálora, Y. (2010). Diseño de espacios educativos significativos para el desarrollo de competencias en la infancia. *Revista CS*, (5), 71-96.

17. Packer, M., & Greco-Brooks, D. (1999). La escuela como lugar donde se producen personas. *Journal of Constructivist Psychology*.
18. Packer, M. (2006). *Ontología de la Escolaridad*. Traducción de María Cristina Tenorio.
19. Pérez Andrés, Cristina. (2002). Sobre la metodología cualitativa. *Revista Española de Salud Pública*, 76(5), 373-380. Recuperado en 20 de abril de 2019, de http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1135-57272002000500001&lng=es&tlng=es.
20. Sáenz, N. (2014) *Ludoteca infantil jugando aprendo*. Trabajo fin de grado.
21. Saigh, A., & Moraes, M. (2013). *Ética do cuidado: a brinquedoteca como espaço de atenção a crianças em situação de vulnerabilidade*. *Interface - Comunicação, Saúde, Educação*, 17 (45), 275-285.
22. Sindeaux, M., & Monteiro, L., & Colino, C., & Silva, M. (2015). *Brinquedoteca hospitalar: a visão dos acompanhantes de crianças*. *Psicologia: Teoria e Prática*, 17 (1), 97-107.
23. Van Manen, M. (2003). *El tono en la enseñanza: La solicitud y el tacto pedagógicos*. 2. *Comprender el mundo de posibilidades del niño*. 3. *La experiencia de la curiosidad y el asombro del niño*. 4. *Ver al niño desde una perspectiva pedagógica*. 5. *Todo niño necesita que le vean*. 6. *La importancia del reconocimiento*. 7. *La dimensión pedagógica de la enseñanza*. 8. *La importancia pedagógica de la disciplina*. 9.5 *Cómo experimentan los niños nuestra presencia?*

10. *El poder de la atmósfera.* 11. *Los niños nos dan ejemplo de esperanza y ...*
Paidós.

24. Vargas Jaramillo, P. A. (2012). *Las representaciones sociales de las matemáticas y su incidencia en el vínculo educativo y las prácticas pedagógicas en la Universidad Icesi* (Bachelor's thesis, Universidad Icesi).
25. Varón, V., & Otálora, Y. (2012). Estrategias de intervención con maestros centradas en la construcción de espacios educativos significativos para el desarrollo de competencias matemáticas. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 30(1), 93-107.
26. Vigotski, L. S. (1996). El papel del juego en el desarrollo del niño. En vigotski, l. S. *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (págs. 141-158). Barcelona: crítica grijalbo.
27. Villalobos, M. E. (2009). El rol del maestro frente a la construcción del juego simbólico en los niños. *Diversitas: perspectivas en psicología*, 5(2), 269-282.

ANEXOS:

Consideraciones éticas

El riesgo primordial con esta investigación es que se va a trabajar con la individualidad de menores de edad y se va a indagar acerca de su vida personal y puede ocurrir el caso de que llegue a afectar por algún motivo su parte emocional e incluso su mismo bienestar. Igualmente es un riesgo para los investigadores, pues al trabajar con individuos se corre el riesgo de afectación emocional, pues, se puede llegar a sentir cierta identificación con alguna situación de los participantes, sin embargo, esto se debe evitar al máximo.

Se seleccionará cuáles niños pueden participar en esta investigación teniendo en cuenta el permiso legal de sus respectivo(s) padre(s) o tutor legal, esta selección pretendemos hacerla con ayuda del ludotecario que al hacer parte de la institución y trabajar directamente con los niños estaría en capacidad para establecer cuáles niños pueden participar teniendo en cuenta el consentimiento informado de los adultos responsables y cuáles no. Esta investigación no implica engaño a los participantes pues se les hará saber a los mismos niños, padres de familia y participantes de la Ludoteca, el objetivo de la investigación y las posibilidades de retirarse si consideran que su bienestar está en riesgo.

En esta investigación se accederá a información personal de cada participante, por lo cual, pretendemos manejar la confidencialidad mediante consentimientos informados, donde se deje claro que se guardará el anonimato de cada uno de ellos, así como también privacidad hacia los datos personales. Pretendemos guardar la confidencialidad mediante la no exposición de sus nombres. Para esto pretendemos cambiar los nombres al momento de escribir el informe o etiquetarlos con letras para evitar la exposición de su intimidad; solo será redactado la edad y el género del participante, omitiendo demás factores que hagan posible alguna identificación. Los datos serán guardados en un computador con contraseña para restringir el acceso a la información, las únicas personas que tendrán acceso serán los investigadores.

La participación no implicará recibir algún tipo de incentivo económico o de otro tipo, pues queremos que los participantes tengan la libertad de acceder por sus propios medios y que tengan la disposición para continuar participando o abandonar la investigación.

TRANSCRIPCIÓN ENTREVISTAS

Transcripción entrevista E

EN: ¿Cómo te llamas?

E: Mi nombre es *****

EN: ¿En qué trabajas?

E: Actualmente soy dinamizadora deportiva y administro la Ludoteca de aquí de la comunidad

EN: ¿Cuál es tu nivel de estudio?

E: Tengo bachillerato, tengo técnico en teología, tengo técnico en pedagogía, técnico en deporte.

EN: ¿Hace cuánto trabajas en la Ludoteca?

E: Hace aproximado siete años

EN: ¿Cómo llegaste a trabajar aquí?

E: Bueno, yo entré aquí como por fútbol para la esperanza primeramente que todo que comenzó la fundación, quiso como buscarse un espacio para que los niños tuvieran la oportunidad de ocupar el tiempo libre, entonces recuperamos el este espacio con ese fin porque yo entre a la fundación primeramente como dinamizadora deportiva

EN: ¿Qué hacías antes de trabajar aquí?

E: Trabajaba en un CDI, llevaba dos años trabajando en un CDI, centro de desarrollo integral, era profesora de 42 niños allí de los vencedores, más o menos entre 12 y 15 años eran los pelados.

EN: ¿En algún momento llegaste a trabajar en un lugar parecido a este?

E: Sí, creo que el CDI representaba un poco de lo que se hace aquí ya que les enseñaba, había un manual para enseñarles o sea un orden, y también era comedor a la misma vez entonces digamos que se relacionaba mucho con esto.

EN: ¿Te gusta el trabajo que haces actualmente?

E: Si, me gusta mucho

EN: ¿Por qué?

E: Pues creo que es vocación, creo que estar alrededor de los niños y de la gente creo que es algo muy bonito, igualmente cuando no estoy en este espacio se siente como un poco de vacío, porque ya es como la costumbre, la esa de estar al lado de la gente

EN: ¿le cambiarías algo a tú trabajó?

E: le cambiaría al gobierno, las entidades que no aportan para que los pelaos tengan mejor futuro, creo que será lo que le cambiaría

EN: descríbeme un día típico en la ludoteca

E: ¿un día típico, ósea un día tranquilo o un día normal?

EN:

E: un día normal es llegar a las 7 de la mañana esperar más o menos 8, 8:15 a que lleguen todos los niños, en la mañana la jornada es un poco más suave porque es jornada contraria pero la mayoría de niños estudia en la mañana, entonces digamos que está un poco descansado, a las 11:30 comienza lo que es el comedor y comienza un poquito más él voleo, teniendo en cuenta que hay días específicos los cuales sí está la biblioteca más llena desde los 11:30, que son los martes y los miércoles todo el día está la biblioteca full de gente, los jueves en la tarde también, entonces digamos que varía, un día normal es que esté lleno de gente, un día normal es que esté lleno de niños aquí, de la comunidad en general de que haya revuelo en el espacio, que los niños están corriendo, que están haciendo casas con las colchonetas, ese será un día normal, cotidiano

EN: ¿cuál crees que es el propósito de tú trabajó?

E: cuál es el propósito de mi trabajo? pues para la fundación es transmitir un poco de habilidades para la vida hacia los niños, creo que para mí, es más que sea un espacio, es más que los niños tengan ese tiempo ocupado, ese tiempo libre dónde están de pronto en la

esquina haciendo lo más fácil, creo que hay un propósito directamente de dios, no, creo que tengo un liderazgo por ahí, he querido transmitir más que habilidades de juego cualquier otra cosa, ese respeto entre los niños de la comunidad, entre los mismo, entonces creo que es básicamente como eso, no hay un propósito directo, ya que, pues me acogen como muy fácil la gente y los niños, entonces

EN: ¿Que les enseñas a los niños?

E: que les enseño, yo creo que aprendo diario de ellos, pues un aprende de todas las personas, no, pero de ellos se aprende la inocencia, se aprende como la facilidad de poder adaptarse a los espacios y todo, que les enseño yo, de pronto algo de valores, de pronto él respetarse a uno mismo, él saber que tenemos derechos pero también tenemos deberes, soy de las personas que enseña y no enseña con tapujos, digo lo bueno y lo malo, creo que es mucho más fácil hablar claro y con la verdad, a estar hablado, no mijo no haga eso que viene el coco y se lo lleva, no, están robando niños y en la jugada que están robando niños, pueden ser niños feos así que usted clasifica si está entre los feos o los bonitos, entonces ellos se miran que me quiso decir que soy feo, no, pero ya entendieron el mensaje, entonces creo que es mucho más fácil enseñarles hablar siempre con la verdad, siempre con la transparencia, si yo me voy a enojar porque hicieron algo malo pues si no me lo dicen me voy a enojar peor porque hicieron algo malo y mintieron, entonces siempre hablemos la verdad, nunca se le agachan a nadie siempre con la cabeza en frente porque eso siempre eso lo he dicho, a nadie hay que doblegarse solamente a dios y al que tiene plata, yo muchas veces le digo usted no es dios ni tiene plata, entonces, así que, que la plata tampoco los mueva siempre le digo a las niñas y a las adolescentes que hay que valorarse como personas y a los niños también ósea que no hay que estarse ofreciendo por ahí ni nada, y siempre se trata de que los niños sean responsables en la casa, con sus tareas entonces yo le digo que tenemos derechos pero tenemos deberes, entonces cuando se cumplen ambas cosas surge todo bien , entonces se trata de que ellos tengan una visión más plena para cuando estén más grandecitos sepan realmente qué es lo que quieren hacer, porque muchas de los niños están desorientados, que quieres ser cuando seas grande, no que yo quiero ser piloto que no

que yo quiero ser veterinaria, pero ni siquiera han terminado el bachillerato ni siquiera ha puesto la visión a lo que quiere, entonces cómo transmitir esa

EN: cómo les enseñas a los niños todo esto que me acabaste de decir y qué elementos utilizas para eso

E: bueno, como les enseñó, con él mismo diario de vida, de la vida de cada uno, aquí se recibe muchas experiencias y creo que cada uno es un ejemplo para nosotros mismos, entonces el espejo de uno sirve para los otros, mira lo que le paso a Johanna por andar con malas compañías, entonces eso se transmite y ellos como que van viendo, por ahí no me puedo meter porque paso esto con fulano de tal, casos que han pasado actualmente, lo de luz, entonces pilas con estarse metiendo en casa ajena mire lo que pasó con luz, lo que paso con chayanne, entonces son espejos los cuales se reflejan ahí, entonces eso se ha representado aquí entre los mismos niños, en la juego con eso mire por andar con otros lo que pasa, entonces se le ha dicho mucho a Andrew a Johan pilas con los que andan porque a veces se juntan con Darwin, con Bryan no son malos niños pero tienen un pensamiento más avanzado entonces yo les digo mucho cuidado los mandan a coger algo que no tienen que coger, van a decir que ustedes robaron y porque, por culpa de quien andaban, que no sé qué, entonces yo les digo le echan la culpa con los que andaban, y los que andaban le echan la culpa a los otros, entonces no anden en gallada siempre anden donde la gente los vean, dónde los van aconsejar, entonces creo que los mismos espejos han servido para eso

EN: ¿Que representan los niños para ti?

E: Pues representan el futuro, creo que el futuro y él mañana, siempre les digo Estela un día se va a ir de aquí y quién va a quedar, entonces ellos a veces se apoderan de esta silla no sé si ustedes lo han visto, hoy vamos hacer nosotros Estela y se sientan aquí, entonces creo que es algo, yo a veces los miro y es algo bonito, no, porque yo digo ve quieren ser como Estela, es porque hay algo que les motiva ser como uno, sí, uno a veces dice ay quisiera ser como una cantante pero uno no canta, entonces yo les digo para ser como yo tienen que estudiar, no crean que yo sólo estoy aquí sentada por estar, hay que saber cómo se le habla a la gente porque yo les hablo, que hubo pues se van a comportar o se van, pero venga le doy un abrazo, entonces uno tiene un lado bueno, y lado, sí, entonces yo les digo hay que

mirar eso, hay que estudiar hay que saber que hay niños que ósea, el idioma del amor hay niños que no te marchan a vos sí lo abrazas y lo abrazas no, él pelito es rebelde, desobediente y cualquier otra cosa, pero si vos le hablas con autoridad bueno quiubo pues se va a portar bien, el peladito marcha, entonces todos tienen un mecanismo de marchar, entonces es como saber de qué vos te moves sí yo te digo hacerme el favor y yo te doy una banana, entonces va más por los regalos, en cambio él no, él va más por un abrazo, él otro va por un beso, él otro lo hace sin ningún interés solo porque le nace, entonces comenzar como a descubrir eso que, entonces creo que eso es lo que representan ellos, el futuro, entonces es como descubrir en ellos el futuro que hay, yo me he sentado muchas veces con ellos y les he dicho yo algún día me voy a ir de pronto uno se muere uno no sabe les digo yo, yo salgo por aquí en esta moto me accidentó y nunca me vuelven a ver, ay Estela, nada está escrito pero hay que mirar todas las posibilidades uno está vivo ahorita uno mañana no sabe, mire chayanne estaba aquí, esa noche lo vi yo a las dos horas hizo lo que hizo, habiendo aconsejado, chayanne mira lo que estás haciendo, no, a las dos horas cometió el delito, entonces uno dice a raíz de eso que pasa, entonces yo le digo a los niños no se pueden asombrar de las cosas y de los cambios que da la vida y hay que prepararse yo por eso les dicho siempre hay que hablar con la verdad y siempre hay que estar sabiendo de lo que acontece alrededor, yo les digo nunca hay que esconderse nada ni a los hijos, ni a los vecinos, ni nada, jugando fue, jugando fue, decir la verdad, la verdad a veces trae consecuencias, la verdad se dice aquí y en cualquier parte, saber de qué un compromiso que a los niños se les enseña con él mismo ejemplo, los niños no me ven por aquí con una cerveza, tomando, parada en la esquina bochincheando y peleando, no pueden decir no es que Estela fue la que bochinche, siempre trato de ser muy reservada en lo mío, no digo que no hago mis cosas porque me gusta tomarme mis cervezas pero por allá, no me gusta tampoco subir en él Facebook boleteada así con cerveza, tampoco me gusta, soy muy reservada para todas esas cosas y todo eso, pero sí creo que uno les enseña con él ejemplo, es con él ejemplo.

EN: ¿qué actividades realizas con los niños?

E: eso es de improvisar, yo constantemente en la noche me acuesto y digo, puede estar proyectado por lo menos para el miércoles hay una actividad con ellos, una actividad en la cancha y es hacer juegos tradicionales, pero constantemente con ellos hay que improvisar, con ellos decir todos los lunes vamos hacer tal cosa, ellos se van aburriendo, todos los martes vamos hacer otra cosa, no, que no se aburren ellos, en ir para la cancha, entonces martes y jueves para ellos es sagrado, sagrado para ellos Estela vamos para la cancha, ellos no me azaran un lunes, no me azaran un miércoles, ni un viernes ni un sábado tampoco, me dicen usted va a estar aquí, no, pero martes y jueves asaran así sea que vamos a medio golpear el balón lo que sea ellos asaran, digamos que eso se ha establecido como el horario de ir a la cancha esos dos días sí, aquí en la biblioteca pues yo trato de manejar por lo menos ahora ha de llegar Mary a darles clases de violín, a Mary siempre le digo trate de cambiar porque los niños se le aburren entonces a mí me toca volver y restaurar el grupo, me toca entrar como que bueno muchachos qué pasa entonces ellos se calman, exigirles como él cuaderno, cuando yo entro a la clase ellos me presentan el cuaderno, pero cuando yo no estoy ellos no traen el cuaderno, entonces son como cosas más de la persona de decir bueno hagamos, hay diferentes actividades que cuestan, como él club lector que son los miércoles en la tarde, son más o menos 15 hacemos lectura en voz alta, compartimos de lo que se ha leído y lo que se ha querido con ellos es de pronto poder salir como a los parques digamos ahí llegamos un día al parque de la Orqueta ve quieres que te leamos este cuento algo así entonces se le está como formando en ese liderazgo porque no es fácil uno llegar a un espacio y decirle venga yo le leo no, entonces hay niños que son muy penosos que hablan solo cuando están entre ellos, pero acercarlos a otra persona y hacer amigos así rápido no tiene facilidad, entonces eso es como capacitarlos para eso.

EN: Listo, y la última ¿Cómo crees que te ven los niños?

E: No pues... ¿cómo me ven? pues para algunos soy la mamá, la tía, la prima, para otros soy la abuela, para otros soy esa persona que los protege, que los orienta. Hay veces que yo me quedo admirada porque ellos llegan “ay ama... ay no Estela” “ay abuela” también como que se cogen no, entonces pues creo que para ellos soy alguien representativo, exactamente no sabría qué decirte qué soy para ellos porque para algunos soy la mamá para el otro soy la

abuela, para el otro soy la tía, para el otro soy la alcahueta que los tiene acá, para otros ¿sí?, pero sí sé que ellos me tienen en una posición digamos con valor porque uno va a la escuela digamos, una vez llegue al colegio de allá de la escuelita, yo llegué y miraba, observaba, yo llegué allá y soy la locura ¿no? entonces yo trato de llegar a una hora que no haya examen o algo porque ellos se desesperan, entonces yo llegué y ellos ¡Ehhhh! se paran del asiento y tiran todo y se van a cogerme y estos tratan de cargarme, entonces los profesores quedan como que... Entonces yo trato siempre de “profesor están ocupados, están haciendo algo” “nooo tranquila” entonces yo llegué, porque eso es la locura definitiva, entonces aquel día fuimos a una reunión con una gente, bueno la locura normal, entonces yo “muchachos compórtense ya pues” cuando comencé a mirar el asiento, y todos por no decir la, si la mayoría por no decir todos habían escrito “Estela la mejor” “Estela mi amiga” “queremos a Estela” y en los pupitres, o sea, yo jamás había mirado cosas tan bobas como mirar un pupitre pero uno mirar y mirar esos mensajes así, entonces cuando yo mire hasta incluso me tapé porque yo dije no ahorita van a ver esos pupitres con el nombre mío ahí qué van a decir. Efectivamente después se hizo una reunión y me dijeron “Estela usted le transmite esto a los pelados, hay que limpiar los pupitres” pero entonces yo les dije a ellos “no escriban el nombre mío en toda parte, eso es muy feo, se les olvida que yo me llamo Estela, entonces uno se da cuenta que hay algo significativo ahí que se está haciendo desde acá desde Estela porque si no lo quisieran a uno, si uno no fuera alguien importante para ellos, creo que no lo mencionaron tanto. Escuchar a los papás decir que es que por ahí por la cuadra pasan tres o cuatro niños “veee va a ir donde Estela” “veee ya vamos pa donde Estela” “veee” ... entonces entre las 12 y las 2:30 se escucha esas voces diciendo “ve ya vamos pa donde Estela, vea ya vamos pa donde Estela” entonces uno sabe que es también representativo. Una vez vino mi mamá y me dijo “mira que estaba en la peluquería y había un poco de viejas hablando y...” ella se estaba peluqueando mi mamá, ella se hace un corte bajito, y me dice que ella se sentó y que la peluquera cogió y “ahh si allá donde esa señora Estela, si...” que hablaban, mi mamá dizque alguna cosa esperando a ver qué decían “y qué tanto es que ha hecho esa señora” dizque decían “no si hizo un parque lo más de bonito allá” o sea ese parque (señalando el parque) hizo ese parque y ese poco de niños que

mantienen allá y todo eso, “y esa señora de dónde salió” “noo ella como que siempre ha vivido por ahí y todo eso” dice mi mamá que ella ahí esperando que dijeran “no esa hijueputa” cualquier cosa así, pero no que todo era como “esa señora hace cosas buenas, esa señora tal cosa” ¿sí? entonces para uno esas cosas a mí no me crece, porque yo digo, este espacio sin ellos (señalando a los niños) no es nada, ¿qué gano yo con venirme a sentar aquí sola, un poco de libros, las mesas, no escuchar bulla? Hay momentos donde yo digo “ya no más” porque la cabeza es así (haciendo gesto con las manos de grande) entonces ya, pero hay momentos donde ellos juegan con sus colchonetas, sacan todo, tiran todo, han dañado libros de la misma tranquilidad que yo me mantengo, pero hay momentos en que “venga ya no más” entonces ellos otra vez vuelven como al orden. En estos días fui y me senté en la esquina del parque de aquí abajo y salió una persona adulta “Ayyy doña Estela yo quería hablar con usted” “sí señora dígame” estaba mi mamá y otro poco de gente ahí, “como le parece que mi mamá está enferma, yo “sí, ¿en qué le puedo ayudar?” “no que usted vaya y le hable a mi mama, que usted, y es que yo quiero que usted vaya y le hable porque ella con usted de pronto cambia, mire no quiere saber nada de nadie, no quiere hablar con nadie” entonces mi mamá se quedaba mirando así “ayy, pero si es que ella es muy amable” “pero es que no quiere hablar con nadie, de pronto Estela con usted” “Bueno el yo el sábado voy” “pero no le vaya a decir que yo le dije” “tranquila que yo el sábado voy”. Efectivamente yo fui el sábado y me puse a hablar con ella y ella, así como... y le dije “venga por qué está así conmigo, está enojada, qué le pasa, y yo le lleve mecató “no es que no quiero nada” “noo pero venga, en esta semana venimos, hacemos ejercicio” porque ella hacía ejercicio y todo pero no quería, yo le dije “no venga y hacemos ejercicio y todo” me dijo “no” y se metió así como a una pieza y yo le dije “no mira, yo creo que a ella le pasa algo, ella está llamando la atención por algo” porque ya es una persona adulta y era más que todo con las hijas, entonces le dije y me dijo “Estela qué hago” yo le dije “Pues de pronto yo hablo con unas chicas que vienen de psicología y miramos a ver si de pronto pueden intervenir, pero ella loca no está porque ella es consciente, lo que pasa es que ella quiere esconderse en su este de cerrarse de algo que algo está pasando, ella me dijo “si cierto” “más sin embargo yo vengo el lunes a hacer ejercicio con usted me oyó” “no pues

quien sabe si yo esté aquí el lunes” yo le dije “pues así no esté yo vengo a buscarla” efectivamente yo fui el lunes, ya ella estaba como un poquito más así, como que yo soy su amiga, veamos fotos como para que no perdiera la memoria de lo que estaba pasando, pasó así, y ahora ya anda por aquí, vino a visitarme “hola Estela” y yo “epa amiga usted como sale como esta de bonita” la motive, me abrazó, me dijo “usted siempre hermosa como siempre” y yo le dije “pero no más que usted” ella ya es mayor pero entonces es la comunicación con la comunidad, ver en el Facebook mensajes donde dicen “doña Estela tiene cupo para los niños” y yo “por qué” “no es que tiene un problema y en la escuela me dijeron que la meta a hacer algo y que la única persona que puede ayudarla es usted” parece acaso yo soy bruja para ayudarle a todo el mundo, y me lo dicen así literal, entonces, eso es bonito, eso es bonito porque uno se siente como que bueno, algo estoy haciendo, o al menos se transmite, de que aquí pasa algo bueno, así entre lo malo y lo bueno como ustedes ven que hay niños groseros que se tiran entre ellos mismos, pero cuando llega el momento en que bueno, meditemos y miremos a ver cómo es que vos estás respetando al otro, que él pueda tener la capacidad de decir “pues perdóneme” porque a mí me ha pasado en la cancha yo salgo y le digo “listo, hoy vamos a apostar la gaseosa”, nosotras las mujeres contra los hombres, los hombres se van a matar por la gaseosa, nosotras no, algunas se salen de la cancha, se ponen a jugar otra cosa y quedan dos o tres y nosotras perdemos o a veces ganamos así con trampa como dicen ellos, porque yo le digo que el gol de las niñas vale por dos, entonces claro ellos dicen “usted es muy tramposa Estela” y yo los he sentado aquí cuando ya se van todos y les digo “venga, no, es más cuestión de divertirse, es más cuestión de poder jugar, es más cuestión de (...) pero entonces es quitar ese machismo que tienen, quitar ese poder que tienen y dejar que nosotras ganemos, “ahh, pero Estela” “noo, por qué sienten siempre que son perdedores si nosotras las mujeres les ganamos”. Cuando ya volvemos a ir a la cancha vuelven como a eso y yo “ya hablamos de eso” “si si, estamos es pa reírnos, pa jugar, pa gozar” entonces ya eso se transmite, creo que si en la casa también se trabajará eso pudiéramos hacer un buen equipo, en la escuela, porque es que la escuela se volvió un ejército, entonces yo digo, si a ellos también le enseñáramos a ser más persona, que si vos sabes más de matemáticas podamos compartir con lo que sabes vos de

sociales y poder hacer un buen equipo, si de este salón están los mejores porque saben matemáticas, pero si vos no sabes todas las áreas en un salón no sos nada, y todos no tenemos la misma capacidad porque si yo salto, vos podés que no saltes pero si podés hacer otra cosa, entonces vemos diferente si de en la escuela uno aprende eso, en el colegio, en las universidades, no se ha aprendido aún que somos totalmente diferentes, y es poder transmitir eso, entonces yo aquí les digo siempre “si esta canta la otra baila si la otra baila el otro juega fútbol” porque no todos sabemos lo mismo, y es ahí la diferencia donde todos son aceptados, aquí no me juzgan porque yo sepa matemáticas o no sepa, yo los siento aquí y les digo “háganme esta división” “pero esa división, pero esa división” “siii qué pasa con esa división” el otro dice “¿es que usted no sabe?” “entonces venga usted que sabe enseñe a ella” a veces se ponen 3 o 4 a hacerla y no pueden, yo le digo “si ve, si ve que es que la capacidad de uno no es igual” pero les pongo una resta, una suma o algo, eso sí lo saben hacer, entonces yo le digo “hay que saber entender al otro y por qué no ha aprendido” y no por eso quiere decir que sea bruto, no. Creo que es básicamente como eso, creo que este espacio se ha convertido en que nos +aceptemos todos como somos, aquí hay negritos aquí hay blanquitos aquí hay bajitos aquí hay flaquitos como pueden ver, entonces creo que si todos enseñáramos eso en las escuelas, en los espacios de trabajo con niños, se pudiera hacer algo más masivo, pero lamentablemente yo aquí hago lo posible, hay niños que los castigan no dejándolos venir aquí y ellos lloran, las mamás me dicen “no es que lo tengo castigado” “¿Cómo?” “no que no lo dejamos ir a la ludoteca” pero trato de no meterme también con el comportamiento de los papás, pero es básicamente eso, ustedes han visto también ahí”

Transcripción entrevista B

E: ¿Cómo te llamas?

B: B***

E: ¿Cuántos años tienes B***?

B: 8

E: ¿Estás estudiando?

B: (Asiente con la cabeza diciendo sí)

E: ¿Y en qué grado estás?

B: En segundo

E: ¿Con quién vives?

B: Con mi mamá, mi hermana y ya

E: ¿Y vives aquí cerca de la Ludoteca?

B: Si aquí no más por el palito

E: Bueno, ¿y cómo te diste cuenta que este lugar existía?

B: Ah pues a mí fue y me dijo mi amigo

E: ¿Qué te dijo ese amigo?

B: Que había esto aquí y entonces le dije vamos a ver y ya

E: ¿y te gustó o no te gustó?

B: Si, si me gusto.

E: ¿Hace cuánto vienes a la Ludoteca?

B: Mmmm no se

E: ¿En qué año estabas cuando empezaste a venir?

B: No me recuerdo

E: Ah bueno. ¿Cuántas veces a la semana vienes?

B: (Se queda pensando por un largo tiempo)

E: ¿Qué días vienes?

B: Pues hasta el sábado, pues como Estela y Mary ya no vienen entonces no abren el sábado

E: ¿Pero entonces vienes toda la semana, o de lunes a viernes o hay un día que no vengas?

B: Si yo vengo todos los días

E: Bueno, ¿y cuánto tiempo te quedas?

B: Hasta que cierren

E: ¿A qué hora llegas?

B: ¿Aquí?

E: Si

B: Por ahí a las 8

E: ¿A las 8 de la mañana? ¿y hasta qué hora estudias en la escuela?

B: Pues como hoy no me tocó clase entonces pude venir

E: ¿Y cuando tienes clase?

B: Pues salgo a las 12

E: ¿Estas bien?

B: Si

E: ¿Si quieres seguir?

B: Si

E: Cuando quieras parar me dices, no hay problema. ¿Anteriormente ibas a un lugar parecido a este? Antes de que vinieras a la Ludoteca

B: No

E: ¿Tú para qué crees que es una Ludoteca?

B: Mmmm. (se queda pensando por un largo tiempo) No se

E: No sabes, bueno no importa ¿Te gusta venir a la Ludoteca?

B: Si

E: ¿Por qué?

B: Me parece muy bacano, uno puede leer, jugar futbol.

E: ¿Tú a qué vienes a la Ludoteca? ¿Qué haces aquí normalmente?

B: Yo leo, a veces a las 2 boxeamos, jugamos futbol, a veces jugamos

E: ¿Y tú vienes porque quieres venir? o alguien más te dice “Breiner tienes que ir a la ludoteca”

B: No porque yo quiero venir

E: ¿Qué es lo que más te gusta de aquí de la Ludoteca?

B: Mmmm sí..

E: ¿Tú le cambiarías algo a la Ludoteca?

B: No

E: ¿Crees que la Ludoteca se parece al colegio?

B: No

E: ¿No, por qué?

B: (Se queda pensando por un largo tiempo) No se

E: ¿Qué tiene la Ludoteca que no tenga el colegio? o ¿qué tiene el colegio que no tenga la Ludoteca?

B: Que la Ludoteca no tiene que... no tiene que (no entiendo, min 3:36-3:46)

E: ¿Cómo así?

B: Pues acá si hay cosas que también hay en el colegio

E: ¿Cómo por ejemplo qué?

B: Cómo... así que nos enseñan cosas como en el colegio, cosas así (no entiendo min 4)

E: ¿Qué cosas no?

B: (Se queda pensando por un largo tiempo) No se

E: Bueno no importa. Entonces ¿tú cuál dirías que te gusta más? ¿la Ludoteca o el colegio?

B: Las dos cosas

E: Bueno, ¿dime tu qué haces un día normal acá en la Ludoteca?

B: Pues cuando no hay nadie yo leo y después de que vengán jugamos

E: ¿Tú tienes amigos aquí en la Ludoteca?

B: Si

E: ¿Quiénes son tus amigos?

B: (falta uno que no entiendo), Santiago, Breiner, Víctor, varios

E: ¿y tú te hiciste amigo con ellos aquí en la Ludoteca o antes ya eran amigos?

B: Aquí en la Ludoteca, no pues con (no entiendo) me hice antes de

E: ¿Dónde?

B: Aquí, pues allá jugando lo conocí a él entonces

E: ¿Qué actividades o qué cosas haces con tus amigos aquí en la Ludoteca?

B: A veces jugamos, leemos,

E: ¿Tienes algún mejor amigo aquí?

B: Si, mi mejor amigo aquí es Santiago

E: ¿Por qué son tan buenos amigos?

B: Porque él cuando yo voy a jugar con alguien, como él dice, él se va, pero él me dice vamos porque él no me deja solo a mí tampoco y yo tampoco lo dejó solo a él

E: ¿Dónde pasan más tiempo juntos tú y Santiago?

B: A veces ahí (haciendo referencia a la sala de libros) o en un poco de lugares

E: ¿Y qué es lo que más hacen juntos en la Ludoteca?

B: Jugamos

E: ¿Te gusta compartir con los niños aquí en la ludoteca así no tengan tu misma edad? Los más bebés, o los que son más grandes que tu

B: Ehh si yo comparto a veces

E: ¿Por qué te gusta?

B: Sí porque me gusta, y (no entiendo, min 6:20)

E: ¿Y tú en el colegio haces lo mismo, te juntas con los niños más chiquitos o más grandes?

B: Si, con los más chiquitos y con las dos cosas

E: Bueno, hablemos de Estela. ¿Qué hace Estela en la ludoteca?

B: A veces le ayuda a doña consuelo a pasar los almuerzos

E: ¿Y quién es Estela para ti?

B: No sé.

E: O sea, tú la asocias con una profesora, una mamá, una hermana, una amiga...

B: Si como una profesora

E: ¿Por qué?

B: Porque nos enseña muchas cosas

E: ¿cómo qué cosas te enseña?

B: Como a leer... Un poco de cosas

E: ¿Qué es lo que más te gusta de ella?

B: Que ella es muy cariñosa, eso.

E: ¿Y qué es lo que no te gusta tanto?

B: (no entiendo, min 7:32)

E: ¿Tu eres obediente con las órdenes que te da Estela?

B: A veces

E: ¿Por qué a veces?

B: Porque a veces tengo pereza

E: ¿Y tú le haces caso a las profesoras de tu colegio como le haces caso a Estela?

B: Si le hago caso a mis profesoras

E: Bueno ¿qué hace Mary en la Ludoteca?

B: A veces nos enseña Violín

E: ¿Y quién es Mary para ti?

B: También como una profesora

E: ¿Qué es lo que más te gusta de Mary

B: Que nos enseña violín, muchas cosas nos enseña

E: ¿Y qué no te gusta?

B: No pues lo único... que ella siempre ha sido así (no entiendo min 8:30) cariñosa

E: ¿Te gusta la clase de violín que da Mary?

B: Si

E: ¿Por qué?

B: La clase de violín porque ella nos enseña muchas cosas de eso, nos enseña a tocar muchas cosas

E: ¿qué es lo que más te gusta de la clase de violín?

B: (No entiendo)

E: ¿Y qué es lo que menos te gusta de la clase de violín?

B: Nada

E: ¿Todo te gusta?

B: Si a mí sí me gusta

E: ¿Eres obediente con las órdenes que te da Mary?

B: Si

E: ¿Igual de obediente como eres con Estela?

B: Si

E: ¿Tú qué actividades realizas en la escuela?

B: A veces (no entiendo, min 9:27) a veces cosas también de matemáticas. hartas cosas

E: ¿Y a ti te gusta ir a la escuela?

B: Si

E: ¿Por qué?

B: Porque eso es muy bacano, uno se divierte mucho, aprender cosas

E: ¿Dónde te gusta ir más, a la escuela o a la Ludoteca?

B: A las dos porque como que las dos cosas son bacanas

E: ¿Qué puedes hacer en la ludoteca que no puedes hacer en la escuela o en otro lugar?

B: (No entiendo min 10:02)

E: ¿Y tú qué quieres ser cuando seas grande?

B: Policía

E: ¿Por qué?

B: Porque me gusta

E: Bueno, ya eso es todo Breiner, gracias

Transcripción entrevista D

E: ¿Cómo te llamas?

D: D***

E: ¿Cuántos años tienes?

D: 10

E: ¿Estás estudiando?

D: Si

E: ¿En qué grado estás?

D: En 4to

E: ¿y con quién vives?

D: Con mi papá y mi hermano

E: ¿Vives cerca de la Ludoteca?

D: Si

E: ¿Cómo te diste cuenta que existía esta Ludoteca?

D: Porque un día yo vine con mi hermano a almorzar acá... que acá hay una ludoteca

E: ¿Hace cuánto vienes acá a la Ludoteca, en qué año estabas?

D: Estaba como en tercero

E: ¿Cuántas veces a la semana vienes?

D: Todos los días

E: ¿y más o menos cuanto tiempo te quedas?

D: ¿Hasta que cierran?

E: ¿Vienes cuando terminas de estudiar o a qué hora vienes?

D: Vengo a las 2

E: Ah, pero mira que hoy estás más temprano porque no hubo clases ¿verdad?

D: Si

E: Anteriormente, antes de venir a esta ludoteca ¿tu ibas a otro lugar parecido a este?

D: No

E: ¿Tú para qué crees que es una ludoteca?

D: Para jugar, para leer

E: ¿Te gusta venir acá?

D: Si

E: ¿Por qué?

D: Porque hay niños para jugar

E: Bueno ¿y a qué vienes usualmente acá, ¿qué haces acá?

D: A veces me dejan jugar computador, (no entiendo, min 2:12) con mis amigos, yo leo y vamos a la cancha

E: Bueno, y tu ¿vienes porque quieres venir o alguien te dice “tienes que ir a la ludoteca”?

D: No, porque me gusta venir

E: ¿Qué es lo que más te gusta de acá?

D: Me gustan todas las cosas

E: ¿Le cambiarías algo a la Ludoteca?

D: No

E: ¿Crees que la Ludoteca se parece al colegio?

D: No

E: ¿Por qué? ¿qué tiene de diferente la ludoteca del colegio o el colegio de la ludoteca?

D: Del colegio porque la colocan a estudiar entonces ... y no es así

E: ¿Así cómo?

D: Con tantos libros, así colchonetas, cosas así

E: Descríbeme ¿tú qué haces en la Ludoteca un día?

D: Juego, repaso...

E: ¿Repasas cosas del colegio?

D: Si, eh juego, juego en la cancha y leo

E: ¿qué te gusta leer?

D: Cualquier cosa

E: ¿Tienes amigos aquí en la Ludoteca?

D: Si

E: y esos amigos que tienes ¿los hiciste aquí, cuando estabas acá? o ¿en otro lugar?

D: En otro lugar

E: ¿En qué lugar?

D: En la escuela

E: ¿Qué actividades o que cosas haces con tus amigos cuando están acá en la Ludoteca?

D: ... cuando mi profesor nos trae acá hacemos actividades con Estela de pintar

E: ¿Tú tienes acá algún mejor amigo o amiga, o amigos?

D: Si

E: ¿Quiénes?

D: Nicol, Laura, Santiago, Oscar que es mi primo, y Víctor mi hermano

E: Bueno, ¿por qué tú crees que son tan buenos amigos?

D: Porque comparten conmigo y juegan conmigo

E: ¿Y tú y tus amigos donde pasan más tiempo juntos?

D: Aquí o en la escuela

E: ¿Tu estas con ellos en el mismo salón?

D: Con una amiga, se llama Sara

E: ¿Qué es lo que más hacen juntos aquí en la Ludoteca? Por ejemplo, con nicol, con Santiago, con tus amigos cercanos qué es lo que más hacen aquí juntos

D: Jugar

E: ¿A qué juegan? dame un ejemplo de un jueguito que hagan

D: Jugamos con la pelota a tirar

E: ¿Te gusta compartir con los niños de acá de la Ludoteca así no tengan tu edad? Por ejemplo, los más chiquititos, los bebés, los más grandes...

D: Si

E: ¿Por qué?

D: Porque es bueno

E: ¿Es bueno? ¿Por qué es bueno?

D: Porque es bueno compartir con los demás

E: Y ¿en el colegio también es así, en la escuela, con todos no importa que no estén en tu salón, que sean más grandes, compartes con todos?

D: Si

E: Vamos a hablar un poquito de Estela, ¿Bueno? ¿Qué hace Estela aquí en la Ludoteca?

D: Ella a veces va a la cancha con nosotros, juega con nosotros, nos coloca a repasar y ya

E: ¿Y quién es Estela para ti?

D: Mi prima

E: Pero ¿qué significa ella? como la imagen de ella ¿cómo a qué la asocias, a una amiga, a una profesora, a una mamá, a una hermana?

D: Como una mamá

E: ¿Como una mamá? ¿Por qué?

D: Porque ella nos comparte mucho con nosotros y juega con nosotros

E: ¿Qué es lo que más te gusta de ella?

D: Porque ella comparte con los demás y es amable

E: ¿y qué no te gusta casi?

D: (Se queda pensando un largo tiempo) Nada

E: ¿Todo te gusta?

D: Si

E: ¿Consideras que Estela se parece a una profesora?

D: Si

E: ¿Por qué?

D: Porque ella a veces nos coloca a repasar, y quiere lo mejor para nosotros para poder ser inteligentes

E: Listo. ¿Tú eres obediente con las cosas que te dice Estela que hagas?

D: Si

E: ¿Por qué?

D: Porque tengo que obedecerles a los mayores

E: Digamos que una profesora te dice algo parecido a lo que te dice Estela, ¿Tú le haces caso también a esa profesora o le haces más caso a Estela que a esos profesores?

D: A todos les hago caso

E: Bueno, vamos a hablar de Mary. ¿Qué hace Mary en la Ludoteca?

D: Ella cuando viene los martes y los miércoles ella viene acá y nos enseña a tocar violín

E: ¿Y quién es Mary para ti?

D: Amiga

E: ¿Qué es lo que más te gusta de Mary?

D: Me gusta porque, porque es amable, porque es muy compartible

E: ¿Y qué no te gusta casi?

D: Todo me gusta

E: ¿Te gusta la clase de violín que da Mary?

D: Si

E: ¿Por qué?

D: Porque quiero aprender a tocar violín

E: ¿Y por qué quieres aprender a tocar violín?

D: Para que (no entiendo, min 9:55)

E: ¿Y qué es lo que más te gusta de la clase de Violín?

D: Me gusta porque tiene un ritmo muy bonito

E: ¿Y qué casi no te gusta de la clase de violín?

D: (No entiendo, min 10:07)

E: ¿Eres obediente con las órdenes que te da Mary?

D: Si

E: ¿Por qué?

D: Porque también hay que hacerle caso porque ella nos está enseñando a tocar violín

E: ¿Y tú asocias a Mary como a una profesora?

D: Si

E: ¿Por qué?

D: Porque ella nos está enseñando a tocar

E: Diana ¿Qué actividades haces en la escuela?

D: Mmm ¿Actividades?

E: ¿Qué actividades haces en la escuela normalmente? ¿A qué vas a la escuela?

D: A estudiar

E: ¿Te gusta ir a la escuela?

D: Si

E: ¿Por qué?

D: Para poder aprender

E: ¿Te gusta estar más en la escuela o te gusta estar más acá en la Ludoteca?

D: Las dos cosas porque en la Escuela voy a ser más inteligente y acá porque hay hartos niños para jugar

E: ¿Qué puedes hacer en la Ludoteca que no puedas hacer en otros lugares?

D: En la Ludoteca porque, aquí podemos jugar, podemos leer, podemos jugar computador, podemos ir a la cancha, en otras partes porque no podemos ir a la cancha, no podemos jugar computador

E: ¿Qué quieres ser cuando seas grande?

D: Doctora

E: ¿Por qué quieres ser doctora?

D: Para ayudar a las personas.

Transcripción entrevista M

E: Bueno, ¿Cómo te llamas?

M: Mary José

E: ¿Cuántos años tienes?

M: 12

E: ¿Estás estudiando?

M: Sí

E: ¿En qué grado estás?

M: En sexto

E: ¿Tú vives cerca de la ludoteca?

M: Sí

E: ¿Por dónde?

M: Mmmm.. Cruzó y bajo

E: ¿Tú cómo te diste cuenta de que la Ludoteca existía?

M: Por mi hermano

E: ¿Cuál?

M: Kevin

E: ¿Qué te dijo él?

M: Que había una ludoteca y que íbamos, y yo vine...

E: ¿Y te gustó?

M: Sí

E: ¿Eso hace cuanto fue más o menos?

M: Apenas estaba empezando la Ludoteca

E: ¿Y tú cuantos años tenías?

M: Unos siete

E: ¿Y cuantas veces a la semana vienes?

M: Pues ehh... todos los días vengo menos los sábados

E: ¿Desde qué hora vienes?

M: Pues he estado estos días porque he estado incapacitada estaba hospitalizada y he venido estos días, pero vengo en la semana cuando vengo de estudiar a las 12 y me voy de una y me quedo aquí hasta las 4 de la tarde

E: ¿Pero antes si te quedabas aquí? ¿Desde qué hora?

M: Desde por la mañana hasta por la tarde, hasta que la cerraran

E: ¿Ibas a estudiar y volvías para acá?

M: Mmm

E: ¿Y antes de venir a la ludoteca ibas a algún otro lado así parecido?

M: No

E: ¿Tú para qué crees que es una ludoteca?

M: Para leer

E: ¿Y a ti te gusta venir acá?

M: Sí

E: ¿Por qué?

M: Porque tengo amigos y leo

E: ¿Qué te gusta leer? ¿Escoges algún libro en especial sobre algún tema?

M: Ehhh ¿Libro en especial?

E: ¿O solo coges cualquiera?

M: Ehh si, así

E: ¿Tú a qué vienes a la Ludoteca?

M: A estar con mis amigos y a colaborar con el comedor

E: ¿Tú colaboras con el comedor porque a ti te gusta colaborar o tu mamá te dice “ven y me ayudas”?

M: Me gusta

E: ¿Por qué te gusta?

M: Porque me gusta estar atendiendo a la gente y llevar, traer

E: ¿Y tú vienes acá a la ludoteca porque te gusta o alguien te dice que vengas?

M: Me gusta

E: ¿Y qué es lo que tu podrías decir que es lo que más te gusta de la Ludoteca?

M: Las actividades que hacen aquí

E: ¿Cómo cuáles?

M: Ella nos lee un libro, nos hace preguntas y uno las responde

E: ¿Quién?

M: Estela, y...

E: ¿Cuándo lo hace, o cada cuánto?

M: Ehh lo hace los miércoles

E: ¿Y tú le cambiarías algo a la Ludoteca?

M: Ehh, no

E: ¿Crees que ésta Ludoteca se parece al colegio donde tú vas?

M: Noo

E: ¿Por qué?

M: Porque aquí uno no escribe, y no lo regañan a uno como en la escuela, es muy diferente porque uno puede hacer lo que quiera aquí y en el colegio no

E: ¿y me puedes describir un día típico acá en la Ludoteca? Cuando venias todo el día

M: Vengo, leo, y de ahí colaboró con el comedor y de ahí me voy a jugar fútbol en la cancha y de ahí me voy pa mi casa y ya

E: Tú me dijiste que tenías amigos aquí en la Ludoteca, ¿tú los conociste acá en la ludoteca o en algún otro lugar?

M: Acá en la Ludoteca

E: ¿Quiénes son tus amiguitos?

M: ¿Todos, los nombres?

E: Si

M: Darwin, Bryan, Katherine, Luna, Brenda, Johan, Andreu, Breiner, Luz, Valentina, David, Shari y ya

E: Y tu ¿Que juegas con ellos o qué haces con ellos?

M: Voy pal parque a jugar y a jugar futbol

E: ¿Y la de ellos son de tu edad o son más grandes que tu o más chiquitos?

M: De mi edad y unos más pequeños

E: ¿Tú tienes un mejor amigo acá en la Ludoteca?

M: No

E: ¿Tú por qué crees que son tan buenos amigos todos ustedes?

M: (Hace una pausa larga,) No se

E: Bueno, tranquila, ¿y donde pasan más tiempo ustedes?

M: Aquí

E: Bueno, ahora vamos a hablar de Estela, entonces... ¿Qué hace Estela aquí en la ludoteca?

M: Todo lo que hace con nosotros

E: si

M: nos lee, nos hace pintar, jugamos fútbol con ella, hacemos actividades

E: para ti quién es Estela, que representa ella para ti

M: una profesora y una amiga

E: porque la consideras como una profesora y porque la consideras como una amiga

M: una profesora porque nos enseña y una amiga porque hablamos de nosotras dos

E: qué es lo que más te gusta de Estela

M: su personalidad

E: cómo es ella

M: es respetuosa, eh. No se

E: tú crees que Estela te ha enseñado algo aparte de las lecturas o lo de pintar

M: expresa que no

E: tú eres obediente cuando Estela te dice algo

M: sí

E: porque

M: porque lo que ella me dice tiene razón, cuando estoy haciendo algo malo me dice que no lo haga y yo no lo hago más

E: qué hace Mary acá en la ludoteca

M: nos enseña violín

E: y para ti que representa Mary

M: una profesora

E: porque

M: porque nos enseña

E: qué es lo que más te gusta de Mary

M: piensa por unos instantes y responde que no sabe

E: y lo que menos te gusta de ella, algo que no te guste de ella

M: piensa por un momento y dice que nada

E: y de Estela lo que no te guste

M: nada

E: tú estás en la clase de violín

M: sí, estoy en la clase de viola

E: y te gusta

M: sí

E: porque

M: como suena me gusta

E: y algo que no te guste de la clase de viola

M: algunas canciones no me gustan

E: pero igual las tocas

M: no, sí no me gustas no las toco

E: y cuando Mary te dice algo tú lo haces

M: sí

E: porque

M: porque es mayor y porque es una profesora de aquí

E: nos puedes contar un poquito qué actividades realizas en la escuela

M: escribo

E: y a ti te gusta ir a la escuela

M: sí, porque aprendo

M: qué cosas aprendes

E: pues. No se

M: ya ti te gusta ir más a la escuela o acá

E: las dos cosas no se pueden

M: sí

E: las dos por igual

M: sí

E: tú qué quieres ser cuando seas grande

M: modelo

E: porque

M: porque creo que puedo ser una y no se

E: qué te motiva a que te veas como modelo

M: mi altura

Transcripción entrevista S

E: ¿Cómo te llamas?

S: Santiago

E: ¿Cuántos años tienes?

S: 10

E: estás estudiando

S: Sí

E: en qué grado estás

S: en cuarto

E: con quién vives

S: Con mi mama, mi papa, y mis hermanos

E: Tu vives cerca de la ludoteca

S: Sí

E: Tú cómo te diste cuenta que este lugar existía

S: Por mi hermano

E: Tu hermano venía acá

S: unos niños lo trajeron

E: y tu hermano que te dijo de la ludoteca

S: que había computadores, que había libros, que había clases de violín

E: hace cuánto vienes acá

S: dos años

E: más o menos cuantas veces a la semana vienes

S: Todos los días

E: y cuánto tiempo te quedas

S: hasta las cuatro

E: y a qué hora llegas

S: a las 2

E: tú antes de venir aquí a la ludoteca ibas a otro lugar que se pareciera

S: no

E: para que crees que es la ludoteca

S: para leer, para dar clases de violín

E: te gusta venir acá

S: asiente

E: porque

S: por los libros, por el futbol, por el boxeo

E: tú vienes porque te gusta venir o porque te dice que vengas

S: porque me gusta venir

E: qué es lo que más te gusta de acá de la ludoteca

S: el futbol

E: y le cambiarías algo a la ludoteca

S: no

E: tú crees que acá la ludoteca se parece al colegio

S: no

E: porque

S: porque no nos pones tanto las tablas

E: y porque más

S: y nos ponen a jugar futbol

E: tú me puedes describir un día común después de que llegas acá a las dos que haces aquí en la ludoteca

S: ir a entrenar y estar en boxeo

E: tienes amigos acá en la ludoteca

S: si

E: tú los conociste acá o ya eran amigos desde antes

S: con él ya eran amigos desde antes

E: y con quien no, con quien te hiciste amigo acá

S: con Deiner, Darwin, con Johan y Breiner

E: y qué haces con ellos acá

S: jugar

E: qué juegan

S: futbol

E: tú tienes algún un mejor amigo aquí dentro de la ludoteca

S: si

E: quién es

S: Breiner

E: y porque lo consideras que es tu mejor amigo acá

S: porque si

E: y ustedes dos dónde pasan la mayor parte de su tiempo

S: en la biblioteca

E: acá en la ludoteca

S: sí

E: y qué hacen cuando están acá juntos

S: jugar

E: a qué juegan

S: hacer casas

E: a ti te gusta compartir con todos los niños de acá de la ludoteca así sean más chiquitos, mayores

S: asiente

E: te voy preguntar acerca de Estela, para ti que hace Estela en la ludoteca

S: dirigir a los peladitos

E: y para ti quién es Estela

S: una profesora

E: y qué es lo que más te gusta de ella

S: cómo dirige a los niños

E: y que no te gusta de Estela

S: no

E: tú me dijiste que Estela es como una profesora, porque

S: porque los puede mandar, como dirige

E: y tú eres obediente cuando ella te dice que hagas algo o que no lo hagas

S: más o menos

E: porque

S: porque a veces soy muy cansón

E: y porque no le haces caso

S: mm, no se

E: y a tus profesores del colegio también le haces caso o no

S: asiente

E: y a quien le haces más caso a las profesoras del colegio o a Estela

S: a Estela

E: porque

S: porque, si uno no le hace caso lo saca

E: y qué hace Mary en la ludoteca

S: tocar violín

E: y quien es Mary para ti

S: una profesora

E: y porque dices que es una profesora

S: porque enseña clases de violín

E: qué es lo que más te gusta de Mary

S: como toca

E: y qué es lo que menos te gusta de ella

S: que regaña mucho

E: te gusta la clase de violín con ella

S: asiente

E: porque

S: como suena

E: como suena que

S: él violín

E: cuando tu tocas o cuando toca Mary

S: las dos cosas

E: qué es lo que más te gusta de la clase de violín

S: las canciones

E: y qué es lo que menos te gusta

S: que uno se cansa la mano

E: y tú eres obediente cuando Mary te dice que hagas o no hagas algo

S: que sí soy obediente

E: uju

S: asiente

E: porque

S: no se

E: a quien le haces más caso a Mary o a Estela

S: a Estela

E: porque

S: porque, porque si
E: tú que haces en la escuela
S: escribir, dibujar y salir al descanso
E: y te gusta ir a la escuela
S: más o menos
E: porque
S: porque a veces quiero venir acá a la biblioteca
E: te gusta más estar en la ludoteca, acá o en la escuela
S: en la ludoteca
E: porque
S: porque uno acá puede leer, puede tocar violín, puede jugar futbol
E: ¿y en la escuela no?
S: no
E: tú qué quieres ser cuando seas grande
S: futbolista
E: y porque
S: porque si

Transcripción entrevista V

E: ¿cómo te llamas?
V: Víctor
E: Víctor, ¿cuántos años tienes?
V: siete
E: y estas estudiando
V: si
E: en qué grado estás
V: en segundo
E: con quien vives Víctor

V: con mi papá y mi hermana

E: y tú vives cerca de la ludoteca

V: no

E: vives muy lejos

V: pues no tan lejos

E: cómo te diste cuenta que está ludoteca existía

V: pues la primera vez que yo vine almorzar acá, ya me enseñé a estar acá

E: ya te enseñaste a estar acá, ¿porque?

V: porque me gustan lo primero que había los computadores

E: tú te acuerdas hace cuanto vienes a la ludoteca

V: dice que no

E: más o menos, en que año estabas en el colegio cuando empezaste a venir

V: en segundo

E: y en qué año estás

V: en segundo

E: tú cuantas veces a la semana vienes o qué días vienes

V: vengo siempre

E: todos los días

V: uju

E: y cuánto tiempo más o menos te quedas acá

V: cuando Estela ya se va yo también me voy

E: antes de venir aquí a la ludoteca, tú ibas a otro lugar parecido a este

V: no

E: y a que vienes acá

V: a veces yo leo y me mandan al computador

E: qué es lo que más te gusta de la ludoteca

V: el computador, leer y jugar

E: y tú le cambiarías algo a la ludoteca

V: si

E: que

V: jum

E: cómo qué le cambiarías

V: jum

E: bueno, tú crees que en la ludoteca se parece al colegio

V: menos

E: menos porque, como así menos

V: no se

E: dices que se parece o que no se parece al colegio

V: si

E: en qué se parece

V: porque es grande y...

E: describeme tú que haces en la ludoteca en un día, cuéntame que haces acá

V: leer

E: tú llegas y qué es lo primero que haces cuando llegas

V: almuerzo y me pongo a leer un rato y reposo y ahí sí leo y Estela me deja entrar a él computador

E: a qué hora sales del colegio

V: a veces a las 5, a las 7 o sino a las 12

E: y tú apenas sales te vienes para acá o haces otra cosa

V: al salir del colegio yo me vengo para acá

E: quienes son tus amigos de acá de la ludoteca

V: si

E: cuáles son, dame los nombres

V: Caillou, ve que diga Marlon, Santiago, óscar, Breiner, él otro Breiner y Andrew

E: dime, tú te hiciste amigos con ellos aquí en la ludoteca o ya antes eran amigos

V: la primera vez que yo vine acá me hice amigo con ellos

E: describeme a Santiago, como es Santiago

V: no se

E: algo que tú digas que es chévere de Santiago, por ejemplo

V: que juega conmigo

E: y como es Marlon

V: también el

E: y Breiner

V: más o menos

E: que te gusta de Breiner, qué te parece que es chévere de Breiner

V: a veces porque juega conmigo y ya

E: y tú qué haces con tus amigos aquí en la ludoteca

V: jugamos

E: a qué juegan

V: a la lleva, al escondite, varias cosas

E: y tú tienes algún mejor amigo aquí en la ludoteca

V: no

E: porque no

V: pues sí. ah y diego también es mi amigo

E: entonces me dices que no tienes ningún mejor amigo aquí o si

V: mi mejor amigo es, el

E: y porque Andrew es tú mejor amigo

V: porque juega conmigo, jugamos

E: dónde pasan más tiempo juntos tú y Andrew

V: aquí a veces lo dejan salir

E: a dónde salen

V: a cualquier parte

E: a ti te gusta jugar y compartir con todos los niños de la ludoteca así no tengan tu edad, por ejemplo, con los más chiquitos o los más grandes

V: si

E: porque

V: porque me gusta compartir con ellos

E: y es igual en el colegio, tú en el colegio tú te juntas con los más grandes y los más chiquitos

V: si

E: vamos hablar un poquito de Estela, que hace Estela acá en la ludoteca

V: yo no se

E: tú no sabes qué hace Estela aquí en la ludoteca

V: uhu

E: quién es Estela para ti

V: eh prima

E: que más representa Estela para ti, qué más es Estela para ti, Estela es como quien, como es Estela

V: eh, un poquito amable conmigo

E: es amable contigo, que mas

V: uju,

E: cómo es Estela

V: a veces juega conmigo

E: qué más

V: nada más

E: qué es lo que más te gusta de ella

V: no se

E: y qué es lo que casi no te gusta de ella

V: nada

E: crees que Estela es una profesora

V: si

E: porque

V: porque a veces me hace escribir en el tablero algo y ya (inteligible)

E: bueno, tú eres obediente con las órdenes que te da Estela

V: asiente

E: porque

V: porque yo le hago caso a ella

E: y porque le haces caso

V: porque si

E: y tú también le haces caso a tus profesoras del colegio

V: si

E: bueno, quien hace Mary en la ludoteca

V: nos enseña a tocar violín, eh, piano, a veces también nos pone a tocar y ya

E: y quién es Mary para ti

V: nada

E: descríbeme a Mary, como es Mary

V: bien

E: porque es bien

V: sube los hombros, indicando que no sabe

E: qué es lo que más te gusta de Mary

V: nada

E: nada te gusta de Mary, porque,

V: ...

E: que casi no te gusta de ella

V: nada

E: te gusta la clase de violín

V: uhu

E: porque no

V: a mí no me gusta tocar

E: tú eres obediente con las cosas que te dice ella

V: si

E: porque eres obediente con ella

V: porque si

E: tú qué haces en la escuela

V: escribo

E: y que más

V: nada más

E: a ti te gusta ir a la escuela

V: sí

E: porque

V: porque nos enseñan, nosotros aprendemos a leer rápido

E: a ti te gusta estar más en la escuela o en la ludoteca

V: en la escuela

E: porque

V: porque allá enseñan más que acá

E: que te enseñan allá que no te enseñan acá

V: allá enseñan a leer a escribir, acá pues nada solamente jugar

E: tú que puedes hacer aquí en la ludoteca que no puedas hacer en otro lugar

V: nada

E: tú qué quieres ser cuando seas grande

V: policía

E: porque

V: porque yo de pequeño yo jugaba

E: hacer policía

V: si

E: tú cómo te describes a ti, como es Víctor

V: la v, la i

E: no, pero en personalidad, por ejemplo, Daniela es amable, como eres tú, cuéntame un poquito como eres tu

V: bien

E: porque eres bien

V: porque cuando yo peleo me disculpo y ya

E: qué es lo que más me gusta de ti

V: nada

E: y tú qué crees que le gusta a los demás de ti, de cómo eres tú, por ejemplo, Santiago es tú amigo que crees que le gusta a Santiago de ti para que sea amigos

V: que juega conmigo se divierte conmigo, jugamos y ya