

Investigación para la transformación comunitaria: una mirada hacia las prácticas del área de Gestión del Conocimiento en la fundación Tiempo De Juego desde el año 2018 hasta el 2022

Por Heidy Yubeli Burgos Sierra

Sistematización de experiencias para optar por el título de socióloga

Docente tutor: Hernando Sáenz Acosta

Universidad Santo Tomás

Facultad de sociología

Bogotá D.C.

2022

Tabla de contenido

1. Introducción.....	6
2. Problemática.....	9
3. Enfoque teórico.....	14
4. Metodología.....	19
5. Resultados y análisis.....	22
5.1 Surgimiento de GESCO en TDJ (Recorrido histórico)	22
5.1.1 TDJ.....	22
5.1.2 GESCO.....	29
5.1.2.1 Líneas de acción.....	31
a) Evaluación y monitoreo.....	31
b) Liderazgo e innovación.....	34
c) Investigación.....	36
5.2 Sobre los usos del conocimiento.....	40
5.2.1 Paradigmas del conocimiento.....	40
5.2.2 Transformación comunitaria-investigación GESCO.....	41
5.3 Área de investigación para la transformación comunitaria.....	43
5.3.1 Líneas de investigación GESCO.....	43
a) El juego como herramienta de transformación comunitaria.....	44
b) Actividades de tiempo libre.....	45
c) Deporte para el desarrollo.....	46
6. Conclusiones.....	47
7. Recomendaciones para la entidad.....	50
8. Referencias bibliográficas.....	51

Lista de figuras

Figura 1. Ubicación de Soacha en relación a Bogotá.....	6
Figura 2. Ubicación geográfica de Cazucá.....	7
Figura 3. Teoría del cambio.....	25
Figura 4. Número de participantes activos por año a nivel nacional en TDJ.....	27
Figura 5. Estructura del test de habilidades para la vida.....	35
Figura 6. Ciclos de la IAL.....	42

Lista de tablas

Tabla 1. Clasificación de insumos GESCO.....	21
--	----

Siglas

TDJ: Tiempo De Juego

GESCO: Gestión del Conocimiento

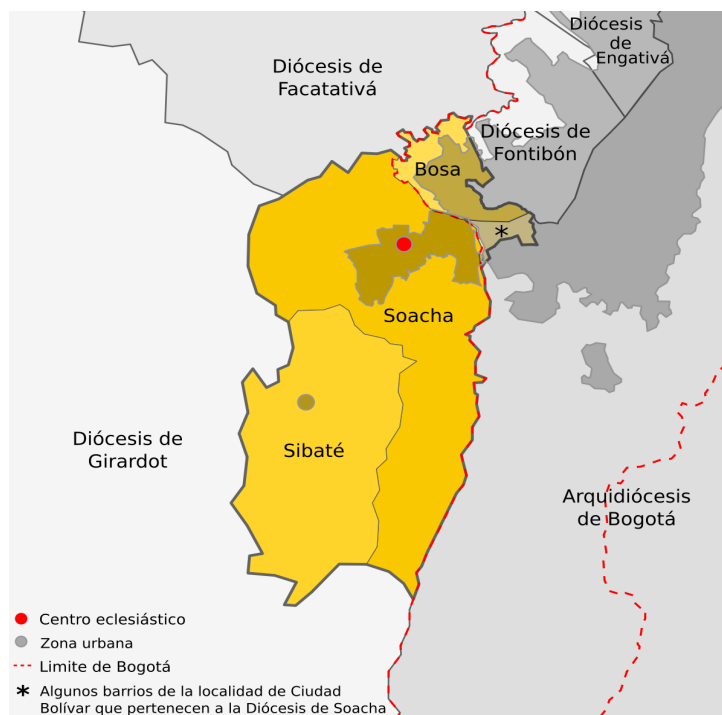
NNAJ: Niñas, Niños, Adolescentes y Jóvenes

ATL: Actividades de Tiempo Libre

1. Introducción

En el año 2006, con el anhelo de ocupar de manera positiva el tiempo libre de los niños y niñas llega el periodista Andrés Wiesner al territorio de Altos de Cazucá donde cada sábado convoca a niñas, niños y jóvenes de distintas edades a jugar fútbol. Los buenos resultados de los entrenamientos deportivos se van haciendo notar y con ello se muestran las potencialidades del juego para la intervención social. Es así como un año después Andrés Wiesner decide formar una fundación con el nombre “Tiempo de Juego” (TDJ), generando la misión de utilizar el juego como herramienta de transformación comunitaria para promover capacidades en los niños, niñas y jóvenes inspirándolos a ser agentes de cambio (tiempo de juego SOMOS, s. f.). Además de jugar, también se debaten las problemáticas que aquejan al territorio de Cazucá. A continuación, la ubicación geográfica del municipio de Soacha con relación a Bogotá para que el lector identifique el lugar de desarrollo de las acciones de TDJ. Territorio que ha sido tenido en cuenta por este ejercicio de sistematización, concretamente en la comuna 4 (Cazucá) que se ilustra en la figura 2.

Figura 1. Ubicación de Soacha en relación a Bogotá.



Avellaneda, S. 2016. Ubicación de Soacha

Figura 2. Ubicación geográfica de Cazucá.



ASITRIB, 2018. Cuadro de macro rutas.

Con el apoyo de la comunidad y con el paso de los años TDJ llega a más lugares de Cazucá y del territorio colombiano (actualmente cuenta con sedes en los departamentos de Cauca y Magdalena) para desarrollar sus Actividades de Tiempo Libre (ATL). Las actividades ya no se limitan al deporte, gracias al poder que tiene el juego para desarrollarse en distintos escenarios, sino que se crea el área de tecnología y el área de artes, planteando que en todas las ATL debe existir una orientación hacia el aprendizaje y fortalecimiento de habilidades para la vida. En la fundación se ha establecido una amplia red que integra 7.181 participantes que han estado vinculados a las actividades de TDJ donde hay 34 proyectos y 61 aliados para su respaldo. (Tiempo de Juego, s. f.).

El interés por el desarrollo del presente trabajo emerge en febrero del año 2022, cuando la autora se vincula a TDJ como practicante de sociología en el área de gestión del conocimiento (GESCO), principalmente desde la regional Soacha, Cundinamarca. Con bases teóricas y prácticas, GESCO se consolida en el año 2018 donde se ha encargado del sistema de monitoreo y evaluación, de la investigación y le apunta al

liderazgo e innovación en TDJ con un equipo de trabajo interdisciplinar dispuesto a jugársela por la formación de niñas, niños, jóvenes y adolescentes (NNJA), motivándolos a generar cambios para sí mismos y para su comunidad.

En este documento se presta especial atención al área de deporte y actividad física de TDJ teniendo la convicción de que el deporte es una forma de intervención social, aún más si está orientado con elementos pedagógicos que permiten la diversión y la reflexión a partir de ambientes de sensibilización, creatividad y evaluación. TDJ en sus entrenamientos deportivos y demás ATL ha implementado una estrategia metodológica fundamentada en la lúdica, la promoción de la convivencia y habilidades para la vida (Tiempo de Juego, s. f.). Estas últimas hacen referencia a: conocimiento de sí mismo, empatía, comunicación efectiva y no violenta, relaciones interpersonales, toma de decisiones, resolución de conflictos, pensamiento creativo, manejo de sentimiento y emociones, manejo de tensiones y de estrés, entre otras que emergen en las planeaciones del contenido psicosocial para las ATL.

Para llegar a una construcción de los momentos de GESCO, haciendo un ejercicio de memoria sobre sus prácticas. La sistematización de experiencias se enmarca en tres momentos: El primero, muestra el surgimiento de GESCO en TDJ haciendo un recorrido histórico que dé cuenta de las líneas de acción de esta área de la fundación. Un segundo momento se dedica atención a su línea de investigación, para recuperar la importancia y sus procesos sobre los usos que han podido darle conocimiento, permitiendo relacionar a GESCO desde un paradigma en concreto para comprender cómo ha podido vincular su ejercicio investigativo con la transformación comunitaria. Finalmente, se hace un énfasis sobre las formas en las que GESCO investiga, a partir de la indagación, en sus experiencias reflejadas por los materiales que han sido producidos desde sus tres líneas de investigación.

2. Problemática

El presente documento se genera a partir de la experiencia de la autora como practicante de sociología en la Fundación Tiempo de Juego (TDJ), desde febrero del año 2022. En concreto, siendo las prácticas profesionales desarrolladas desde el área de gestión del conocimiento (GESCO).

La fundación orienta sus acciones hacia el cumplimiento de la misión que se ha propuesto, donde le apunta a la transformación comunitaria por medio del juego. Esta tarea no se desarrolla de forma unívoca y estática, por el contrario, parte de diversas actividades vinculadas a la lúdica, donde participan distintas áreas que conforman la fundación. GESCO, dentro de esta red le apunta al cumplimiento de la misión de la organización desde sus funciones de monitoreo y evaluación, además de sus prácticas en investigación desde una articulación entre las bases teóricas y prácticas. A la par, trazándose el objetivo de generar liderazgo e innovación en TDJ.

GESCO representa un escenario de trabajo vinculado directamente con el juego y la ludificación de prácticas, incluso desde su rol investigativo donde el juego termina por ser una herramienta pedagógica (García, A. 2019). Con lo anterior, se rompe con los esquemas institucionalizados de las áreas de investigación, evaluación y monitoreo, que dentro de sus formas particulares de actuar promueven esquemas de relación más rígidos y situados en un paradigma de corte positivista (Lamo, E., González, J. M., & Torres, C., 1994). Este último llega a plantear la idea de la realidad como única e inmutable, respaldando verdades absolutas con cargas de objetividad. Se cuestiona dicha objetividad teniendo en cuenta la carga sociocultural que lleva consigo el investigador, donde, partiendo de un paradigma constructivista, la realidad es construida por el sujeto y el contexto.

En contraste con lo anterior, GESCO hace uso del juego como elemento para integrar a su equipo de trabajo y para unirse con la comunidad. Esto no quiere decir que se tome el juego como algo absoluto e imperante en todo el transcurso de sus acciones,

más bien funciona como eje estructurante de toda actividad para generar mayor acercamiento e impacto. La llegada de nuevos integrantes a GESCO da cuenta de ello, se parte de un juego serio donde cada persona es dada a conocer por medio de un otro. Todo generado desde la interacción entre sus miembros a partir de un ejercicio creativo.

De entrada, en GESCO emerge el reto de hacer dinámica y creativa la investigación, donde se entienda que para la gestión del conocimiento se parte de un proceso de co-construcción que va de sujeto a sujeto. Las condiciones de ejercicio de construcción mutua en las que se basa GESCO para la investigación, crean la responsabilidad de dejarle algo a la comunidad, un producto que sea creativo y a su vez de acceso para todo el público y no limitado a los actores académicos. En este sentido, Castells, M. (1996), desde sus abordajes sobre la información, permite preguntarse si hay exclusión frente al acceso a la información. Por ello, GESCO desde sus acciones pretende romper con la jerarquía entre el investigador y la comunidad de interés u objeto a investigar, construyendo conocimiento con, desde y para la comunidad. Ya lo planteaba Fals Borda con el acto sentipensante donde la construcción del conocimiento ha de ser colectiva y este debe volver a la comunidad. (Borda, O. F., 1999).

A lo anterior, responde el modelo de Investigación Acción Participativa (IAP) donde se entiende que

La Investigación Acción Participativa no ha sido una simple búsqueda de conocimientos. También conlleva una transformación en actitudes y valores individuales, en la personalidad y en la cultura, vista como un proceso altruista. Tal puede ser el sentido más profundo de la I(A)P como proyecto histórico. (Borda, O. F., 1999, p.85).

Desde esta postura, se genera el modelo de Investigación Acción Lúdica (IAL) que está siendo planteado por GESCO. Este modelo le apunta a una estrategia metodológica que tenga como eje estructurante la lúdica para la generación, reflexión y socialización de conocimiento; su estructura es cíclica pero no secuencial, lo que permite la reflexión y el paso de un ciclo a otro durante el ejercicio investigativo. A modo descriptivo y cada uno con sus elementos particulares, estos son los cuatro ciclos de la IAL: Entender

(acercamiento inicial, mapeo, revisión de fuentes secundarias y georreferenciación); escuchar (dialogar y actividades lúdicas); parchar (vivir el contexto y actividades lúdicas) y proponer (actividades lúdicas y poder transformador).

Con esto, surge la cuestión sobre el uso que se le da al conocimiento y el impacto que tiene este en la comunidad teniendo en cuenta su forma de generación y de divulgación. Además, se parte de la pregunta sobre qué hace GESCO con la generación del conocimiento, este último siendo entendido como capital para el desarrollo. Además de pensar en cuáles son los parámetros que siguen y hasta qué punto rompe con los esquemas generales del escenario investigativo de producción de conocimiento o hasta qué punto su accionar continúa respondiendo a estos esquemas.

Se toma en consideración la noción de investigación planteada por Jara, O. (2018) donde se define como proceso social que debe generar conocimientos críticos donde se busca la transformación social. Desde el trabajo investigativo propuesto por GESCO se brinda la noción de romper con los modos de generación de conocimiento institucionalizado, muchas veces acumulativo bajo ambientes cientificistas. Se cuestiona si es posible que GESCO con sus acciones le brinde validez a los saberes populares como forma para conocer la realidad social, esto ubicado en la línea del trabajo de Fals Borda donde, se hace hincapié en el conocimiento de las gentes del común.

Partiendo del interés por la generación y el uso del conocimiento fuera de los escenarios propiamente universitarios, se centra este trabajo en la línea de acción de GESCO sobre investigación, no por esto se le resta importancia a sus otras dos líneas de trabajo que comprenden el liderazgo y la innovación, por un lado, y la función de monitoreo y evaluación por el otro. Dentro de las líneas de investigación planteadas por GESCO se encuentran: el juego como herramienta de transformación comunitaria, las actividades de tiempo libre y el deporte para el desarrollo.

Respondiendo a los requerimientos de la opción de grado donde se ha hecho acompañamiento durante dos semestres en esta área de la fundación, se hace pertinente

construir una sistematización de experiencias que dé cuenta del para qué de las acciones de un área de gestión del conocimiento dentro de una fundación como TDJ. Se parte de, como lo plantea Oscar Jara (2018), una recuperación histórica del proceso de GESCO donde se identifiquen las prácticas y saberes generados e indagar si estos responden a la misión de TDJ.

La población vinculada en la sistematización de experiencias de manera directa es parte del equipo GESCO, sin embargo, partiendo de la noción de la sociedad en red y comprendiendo que ninguna área de TDJ actúa en el vacío porque es la comunidad su principal foco de acción. Se entiende que de alguna forma son tanto participantes Niños, Niñas, Adolescentes y Jóvenes (NNAJ) como monitores, líderes y profesores los actores que desde sus experiencias han hecho posible la ejecución de las acciones de GESCO. Con este panorama se plantea la siguiente pregunta orientadora: ¿Cómo se vinculan las acciones de GESCO con la transformación comunitaria del territorio de Cazucá desde el año 2018 hasta el 2022 a través de la investigación?

Objetivo general

Sistematizar las acciones de GESCO que se han vinculado con la transformación comunitaria del territorio de Cazucá desde 2018 hasta 2022.

Objetivos específicos

- Comprender el surgimiento de GESCO en TDJ desde su recorrido histórico.
- Identificar los procesos de gestión del conocimiento GESCO, con un enfoque en la línea de investigación.
- Mostrar los alcances de un área de investigación en TDJ para la transformación comunitaria.

Justificación

En la actualidad, se evidencia que hay un mayor acceso a la información, por tanto, hay momentos en los que se llega a la saturación, siendo facilitada por el mundo de la tecnología. Pero, como ya lo advertía Lamo et al., (1994), este exceso de información no necesariamente conduce a una mayor generación del conocimiento, por el contrario, se debe someter a la información a procesos determinados. Con ello, es importante preguntarse por el manejo que hace GESCO de la información en TDJ y de qué manera está gestionando el conocimiento ¿Habrá una exclusión frente al acceso a la información? o más bien GESCO desde su marco de acción pone el conocimiento al servicio de la comunidad.

Ya se ha advertido la importancia de la información y del conocimiento en nuestra época, Castells, M. (1996) da cuenta de ello con la era de la información donde la capacidad productiva está mediada por el poder de la mente. Además, en la sociedad red donde se presentan flujos constantes de información, detentan el poder los actores que tienen acceso a la información e incluso pueden modificarla o privatizarla en función de intereses particulares.

De aquí la pertinencia de sistematizar las acciones de un área de gestión del conocimiento (GESCO) en una fundación (TDJ) que tiene como misión la transformación comunitaria desde el juego, pero no limitado a este, aunque sin separarse de lo lúdico. Siendo la investigación tenida en cuenta como generadora de conocimiento, se hace hincapié en la línea de acción de GESCO que convoca la investigación, donde estando acorde con la misión de la entidad se piensa en la transformación de contextos desde la construcción de conocimientos a nivel colectivo desde una relación sujeto a sujeto.

La sistematización permitirá hacer un ejercicio de memoria donde se recojan las experiencias que históricamente han construido lo que ahora es GESCO. Además, se permitirá, conocer la visión que le dan ellos a su trabajo para caer en un ejercicio reflexivo que conlleve a identificar lo que ha representado GESCO para TDJ teniendo en cuenta

cuáles aspectos han ido cambiando y cuáles se mantienen desde su creación, para evaluar conjuntamente cuáles son aquellos elementos que se deberían ajustar y cuáles mantener.

Los aportes de este trabajo de sistematización al conocimiento parten de la elaboración de este informe final que recoge lo realizado en las experiencias de GESCO en torno a los usos del conocimiento relacionados con la transformación comunitaria. De esta manera se pretende visibilizar las prácticas investigativas situadas en paradigmas alternos al positivista y reflejar la articulación de la academia con las comunidades y el territorio. Dando respuesta especialmente a uno de los núcleos problémicos de la facultad de sociología de la Universidad Santo Tomás que tiene que ver con la reconfiguración social, puntualmente desde las sociedades de la información y del conocimiento.

3. Enfoque teórico

Este ejercicio de sistematización de experiencias sobre las prácticas de GESCO en TDJ con énfasis en su línea de acción investigativa, se sitúa en la sociología de la ciencia, donde se brindan elementos para la comprensión de los procesos involucrados con la generación y los usos del conocimiento.

A la ciencia le han sido atribuidos distintos significados que pueden ser situados a partir de dos nociones, no necesariamente en términos de dicotomías. Por un lado, se encuentran nociones más rígidas y universales, por otro, la ciencia siendo entendida como reconocedora de procesos sociales y situada en escenarios concretos. La primera noción, responde a la ciencia como institución generadora de explicaciones universales donde la rigurosidad es reflejada por la observación, la experimentación y el razonamiento. (Comte, A.1965). Por tanto, aquello que se sale de sus alcances es ubicado en una especie de caja negra. (Pinch, T. J., & Bijker, W. E., 2008). Haciendo un paralelo con las ideas de Santos, B. (2011), lo que está ubicado en la caja negra haría referencia a los saberes que no han sido reconocidos, a los conocimientos que por no

estar en la línea de este tipo de ciencia (relacionada con los primeros momentos de la sociología de la ciencia) son invalidados.

Según Santos, B. (2011) hay un lado de la ciencia donde se pretende el monopolio universal para decidir qué es lo verdadero y lo falso. Ante esto, Emilio Lamo (1994) parte de la necesidad de generar un cambio en el mundo científico, resaltando que el positivismo experimenta una crisis. Siendo entendido el positivismo desde la noción de ciencia planteada anteriormente, el autor manifiesta que la crisis de este modelo está marcada por la necesidad de reconocer la incidencia del ámbito social sobre la ciencia.

Bush, V. (1945) matiza esta visión crítica y reconoce los aportes de la ciencia a la humanidad. La toma como el elemento que ha permitido que el conocimiento evolucione y perdure, esto vinculado a su función para el registro y el almacenamiento de ideas. Por tanto, se reconoce un tipo de ciencia vinculada con la construcción social del conocimiento (Pinch, T. J., & Bijker, W. E., 2008), (Lamo et al., 1994), (Berger et al., 1968), (Santos, B., 2011), (Bindé, J., 2005), (Burch, S., 2005).

Lo anterior responde a formas de explicar y de acercarse a la realidad, o más bien, a las realidades. Kuhn (2019) por su parte se refiere a estas realidades como paradigmas, “un paradigma es lo que comparten los miembros de una comunidad científica y, a la inversa una comunidad científica consiste en unas personas que comparten un paradigma”. (Kuhn, 2019, p.271). Esto quiere decir que hay un patrón aceptado que integra una forma particular de ver el mundo, donde hay un sistema de creencias que guía la investigación y busca establecer límites que indican lo que es verdadero y lo que no es. Esta verdad está dada por un tiempo y contexto determinado, es la realidad del momento a la que Kuhn (2019) se refiere como ciencia normal.

La primera noción de ciencia expuesta en párrafos anteriores se vincula con el paradigma positivista. Desde Comte como su mayor exponente, se plantea que el conocimiento, propio de la ciencia, debe responder a leyes y regularidades que brinden explicaciones comprobables basadas en la razón. Dando cuenta de una supremacía del

todo sobre las partes, donde se intenta explicar los fenómenos sociales desde lo global a partir de la madurez del pensamiento propio del estado positivista. (Comte, A. 1965).

Este documento se sitúa en la segunda noción de ciencia planteada al inicio del presente apartado, donde se relaciona con el paradigma constructivista que tiene en cuenta a la realidad como construida por el sujeto y por el contexto que da cuenta del origen sociocultural del conocimiento. Esta idea está siendo respaldada por sociólogos como Berger y Luckmann que haciendo una crítica a los orígenes de la sociología del conocimiento donde, está vinculada con lo científico, reconocen que hay verdades universales y peso de lo teórico sobre lo práctico. Como respuesta, plantean que debe redefinirse la tarea del mundo de la ciencia donde se dé cuenta de cómo está construida la realidad y cuál es el conocimiento que orienta la conducta en la vida cotidiana. (Berger et al., 1968).

Este conocimiento dado desde lo cotidiano construye realidades, aunque sea un proceso inconsciente o invisibilizado. "El hombre de la calle no suele preocuparse de lo que para él es "real" y de lo que "conoce" a no ser que algún problema le salga al paso. Su "realidad" y su "conocimiento" los da por establecidos". (Berger et al., 1968, p.11). Está en la agenda de las y los sociólogos la preocupación antes mencionada, sin embargo, el conocimiento puede estar construido o estarse construyendo por distintos actores, lo que conducirá más a una función de acompañamiento que de construcción de un conocimiento desde la individualidad.

Hasta este punto, compartiendo la idea de que no hay una verdad absoluta, especialmente para la investigación y la gestión del conocimiento en el campo de las ciencias sociales, se reconoce a la ciencia desde la diversidad de los escenarios donde puede ser construida y aplicada. Además, la ciencia que teniendo como eje estructurante la esfera social debe integrar a los actores que la componen en sus procesos, validando sus formas de comprensión y no tomándoles como portadores de datos básicos o inferiores.

Se refleja la presencia continua del concepto de conocimiento cuando se indaga en la sociología de la ciencia, además, es un concepto constantemente vinculado con el de información. “El conocimiento es tanto un instrumento para satisfacer las necesidades económicas como un componente pleno del desarrollo”. (Bindé, J., 2005, p.30). De allí el interés sobre las condiciones en las que el conocimiento es generado, compartido y utilizado. Además, el conocimiento permitiendo la orientación en el pensamiento, es el resultado de formas de transmutación de la información. Por tanto, agrupa diferentes realidades que la UNESCO procura distinguir, haciendo énfasis en la importancia del reconocimiento de la pluralidad de saberes y de conocimientos. (Bindé, J., 2005).

Lo anterior, respaldado en los planteamientos de Boaventura de Sousa donde sí hay una pluralidad de conocimientos que rompen con la idea del conocimiento científico. Ante esto, es necesario situarse en su ecología de saberes donde existirá una imposibilidad de una epistemología general. Esto lo explica la diversidad existencial de los seres vivos donde hay un territorio social que no puede ser limitado en términos dicotómicos pensando como falso o como verdadero. (Santos, B., 2010).

Desde el modelo de sociedad red que plantea Castells, M. (2004), se reafirma que hay un predominio alcanzado por la información como un instrumento del conocimiento, pero no el conocimiento en sí mismo. (Burch, S., 2005). Por ello, “la información es el ingrediente clave de nuestra organización social, y los flujos de mensajes e imágenes de unas redes a otras constituyen la fibra básica de nuestra estructura social”. (Castells, M., 2004, p.558). Todo en la sociedad puede comunicar y, por tanto, construir realidades cargadas de información y de conocimiento.

Un campo en el que el conocimiento es evidenciado es en la investigación. Reconociendo la existencia de la diversidad en su ejercicio, se comprende su pluralidad a partir de una mayor presencia de las nociones expuestas anteriormente, sobre el ejercicio investigativo. Tomando distancia de la forma unificadora y jerárquica de la investigación, se entiende cómo “la investigación es vista como un proceso social que permite identificar la correspondencia o no entre las prácticas de los sujetos, sus

entendimientos sobre ella y las situaciones que se viven”. (Oscar, J. H., 2018, p.123). Esto, partiendo desde la diversidad de saberes como formas válidas de vivir, conocer y transformar las realidades sociales.

El panorama presentado hasta este momento sustenta el modelo de investigación en GESCO, que toma como referencia la Investigación Acción Lúdica (IAL). Antes de pasar a la descripción del modelo, es necesario ubicarlo desde su eje estructurante: La Investigación Acción Participativa (IAP). Con la IAP se apunta a la generación de un paradigma científico alternativo en las ciencias sociales que, aunque no se aleje por completo, no se limite a la herencia de la racionalidad que deja la ilustración. Y como pilar fundamental, que esté enmarcado en el ideal de servicio para las comunidades. (Fals Borda, O., 1999). Esto se enmarca dentro de la IAP como propuesta metodológica para la investigación.

GESCO se ha propuesto generar e implementar la IAL como una metodología para que sus procesos investigativos se lleven a cabo a partir de estudios sociales participativos enmarcados en la lúdica como herramienta para la investigación. Surgiendo, así como una oposición a la idea de que solo es posible hacer investigación desde la racionalidad como principio fundamental y a partir de métodos “rigurosos” y universales amparados por la producción positivista del conocimiento.

La lúdica es el componente innovador en esta metodología emergente, las Actividades de Tiempo Libre (ATL) que ofrece TDJ relacionadas con arte, tecnología y deporte tienen un componente lúdico vinculado con el juego. Se parte de una relación directa del juego con la cultura, siendo el juego entendido desde la libertad, dado que no es impuesto. Reflejo de ello es que “la actitud del jugador profesional no es ya la auténtica actitud lúdica, pues están ausentes en ella lo espontáneo y lo despreocupado”. (Huizinga, J., 2014, p.250). Con esto, el autor marca una diferencia entre el juego y lo entendido como deporte para la competición donde hay unas reglas establecidas e inamovibles. Sin embargo, hay nociones vinculadas al deporte que también dan cuenta del carácter social en el deporte estando relacionado con el juego:

Cuando hablamos de «deporte», en cambio, aún utilizamos el término indiscriminadamente, tanto en sentido lato, en el cual se refiere a los juegos y ejercicios físicos de todas las sociedades, como en sentido estricto, que entonces denota los juegos de competición en particular que, como la palabra misma, se originaron en Inglaterra y pasaron de allí a otras sociedades. (Elias, N., & Dunning, E., 1992, p.161).

Contrario al carácter normativo, en TDJ los acuerdos para el desarrollo del juego son contruidos conjuntamente por parte de quienes van a participar. Es así como el juego se vincula con formas de percibir, experimentar y construir realidades. Y, siendo tomado como herramienta pedagógica, abre paso al empoderamiento lúdico comunitario que es propuesto por TDJ para formar NNAJ desde componentes técnicos y psicosociales para que siendo líderes puedan generar acciones para la transformación de las realidades que aquejan a sus territorios. (Fundación Tiempo de Juego, 2022).

Lo anterior, estando articulado con la transformación comunitaria en la cual se centra la misión de TDJ en relación al juego y, por tanto, a la lúdica que también está presente en los usos y modos de producción del conocimiento desde la IAL. La categoría de transformación comunitaria en TDJ se sitúa desde la reflexión y ubicación de sus acciones en un país que estando marcado por numerosos riesgos, requiere de generar pertenencia, promover autonomía y generar esperanza en NNAJ.

4. Metodología

Aunque TDJ ha tenido presencia en 25 municipios de Colombia donde GESCO se ha involucrado de distintas maneras (Tiempo de juego, s.f.), es en la comuna 4 del municipio de Soacha en la sede Quintanares donde se establece con frecuencia esta área de la fundación para la integración de su equipo de trabajo. Además, es en esta sede donde se da acogida para el desarrollo de las prácticas profesionales de la autora desde febrero del año 2022.

El periodo de tiempo tenido en cuenta para el presente ejercicio de sistematización de experiencias es el comprendido entre los años 2018 y 2022, reflejando así el año en que se consolida GESCO como un área específica dentro de TDJ.

La población involucrada en este proceso parte de la relación constante y directa con el director de GESCO para el intercambio de fuentes de información, que da cuenta de sus experiencias en esta área de la fundación, lo que le ha dado forma a los contenidos que integran este documento. Sin embargo, es importante reconocer que, si bien no hay una relación directa con otros miembros de TDJ para esta sistematización, finalmente, son los NNAJ, voluntarios, practicantes, monitores, gestores, profesores y otros profesionales que participan o participaron en la fundación, quienes desde sus aprendizajes y distintos procesos han hecho posible la existencia de la información y los conocimientos aquí referenciados.

Desde un enfoque cualitativo, la metodología parte de una clasificación de los productos puestos a disposición por GESCO, de tal forma que la información es agrupada bajo el tipo de recurso que a su vez contiene fuentes, brindando la posibilidad de establecer preguntas orientadoras que permitan no desviar la ruta marcada por el diseño de los objetivos. A continuación, la matriz empleada:

Tabla 1. Clasificación de insumos GESCO.

Recursos	Fuentes que los integran	Preguntas orientadoras
Portal GESCO	Instrumentos de evaluación y monitores, batería de indicadores, productos de sistematizaciones	¿Hasta dónde quiere llegar GESCO? ¿Quién hace seguimiento de su labor? ¿Cuáles significados le atribuye GESCO a su trabajo? ¿Cuál es la relación de GESCO con las demás acciones de TDJ?
Modelo metodológico para investigar	Documento de base con componentes y parámetros de la IAL	¿Cómo surgió? ¿Ha sido aplicada? ¿En cuáles contextos?
El observador académico	Portal de publicaciones online	¿Qué tipo de fuentes lo componen? ¿Cuáles son las experiencias que integra cada publicación? ¿Hacia quiénes está dirigido este portal?

Revista AL	Parámetros para la investigación en TDJ	¿Hacia dónde se orienta el contenido? ¿Cuáles son los requisitos? ¿Quiénes pueden publicar? ¿Quiénes tienen acceso?
Biblioteca Jaime Garzón	Espacio virtual con currículos, bibliografía de interés, investigaciones, material de apoyo, publicaciones y cartillas	¿Cuál es el alcance de esta información? ¿Para qué almacenar este conocimiento? ¿Cómo se relaciona el nombre de la biblioteca con las experiencias de GESCO?
Proyectos	Sistematizaciones elaboradas por GESCO	¿Cuál es el manejo de la info? ¿Cómo se comunica? ¿Qué se comunica? ¿Hay patrones entre las experiencias de cada proyecto sistematizado? ¿Hacia dónde están orientados los proyectos? ¿Cuál es el papel de la sistematización de experiencias producida por GESCO sobre los proyectos en TDJ?
Informe de gestión 2021 TDJ	Estrategias y alcances	¿Cómo concibe TDJ la transformación comunitaria? ¿Cuáles acciones están proyectadas para materializarla?

Elaboración propia

Para el análisis, en la construcción del marco teórico la información también es clasificada de tal forma que a partir de un árbol de categorías se identifiquen autores e ideas centrales. Si bien, están presentes en uno de los ejes temáticos pueden ser transversales en toda la explicación para ser relacionadas con las experiencias evidenciadas en los productos de GESCO que fueron revisados. Así, se busca dar cuenta de los modos de investigación identificados a partir de la puesta en común de las fuentes de información consultadas.

Estas fuentes de información contrastadas en un primer momento, permitirán situar las acciones de GESCO en una línea del tiempo que dé cuenta de una reconstrucción de su historia, a partir de un enfoque de tipo hermenéutico donde se tenga en cuenta que “la sistematización de experiencias es un ejercicio intencionado que busca penetrar en la compleja trama de la experiencia y recrear sus saberes con un ejercicio interpretativo de teorización y de apropiación consciente de lo vivido”. (Jara, O., 2018, p.55).

El recorrido histórico de GESCO en TDJ se estructura a partir de productos como sistematizaciones y reportes de evaluación que dan cuenta de una parte de las experiencias propias de la fundación y de los modos en los que GESCO ha interpretado estas experiencias generando sus propias experiencias. Se tiene en cuenta que las experiencias contenidas en cada documento surgen de procesamientos de información que ha hecho el área de la fundación que protagoniza el presente documento.

Los productos a los que se hace alusión en esta primera parte son agrupados a partir de las tres líneas de acción de GESCO: 1) Evaluación y monitoreo, 2) liderazgo e innovación y 3) investigación. Haciendo hincapié en la investigación, se identifican los tres momentos claves en esta línea, 1) La creación de la revista el Observador Académico, 2) el diseño de la IAL y 3) el surgimiento de la revista Acción Lúdica.

Las experiencias son principalmente expuestas tomando como referencia el Observador Académico donde, para efectos del análisis, se hace una clasificación de los productos a partir de las fechas de publicación y de las unidades temáticas. Así, se vincula la siguiente parte que buscando relacionar la investigación con la transformación comunitaria clasifica los artículos que dan cuenta de experiencias particulares a partir de las líneas de investigación pautadas por GESCO.

5. Resultados y análisis

5.1 Surgimiento de GESCO en TDJ

5.1.1 TDJ

La Fundación Tiempo de Juego, con sus acciones ha logrado tener alcance en distintos lugares del territorio colombiano, sin embargo, en este trabajo se presta especial atención a la sede regional Soacha, en concreto a la comuna 4 (Cazucá). De hecho, es en este territorio donde Andrés Wiesner en el año 2006 inicia las acciones que servirán de base para lo que hoy se conoce como TDJ.

Desde la participación de las practicantes Caselles y Chicangana (estudiantes de licenciatura en educación básica con énfasis en ciencias sociales de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas) en TDJ, se construyeron percepciones sobre el territorio a partir de las experiencias de gestores comunitarios de la fundación, identificando que

Cazucá se edificó a partir de procesos históricos, políticos, sociales y culturales que convierten a esta comuna en un territorio compuesto por una diversa gama de facetas y cambios, ha pasado por luchas en torno al derecho a la tierra, ha sido construida desde los migrantes de diferentes partes del país, ha estado en disputa por diferentes grupos con ideologías diferentes, ha sido escenario de conflictos entre bandas criminales, pero también ha sido construida desde y para la comunidad. (Caselles, D & Chicangana, Y., s.f., p.45).

Con este apoyo de la comunidad, se ha evidenciado la influencia de los procesos de autogestión de la comunidad en la trayectoria de la fundación. Además, TDJ ha logrado apropiarse de escenarios para el desarrollo de sus actividades. Cuenta de ello es la panadería la jugada que es liderada por madres de NNAJ de la fundación, son ellas quienes proveen los refrigerios que se ofrecen en el desarrollo de las distintas ATL. Además, en el año 2019 la panadería logra consolidarse como negocio independiente, respondiendo al empoderamiento comunitario por el que trabaja la fundación. (Tiempo de Juego, s.f.).

Se han establecido otros espacios como la huerta y la sala solar donde se integran los saberes campesinos para dar vida y color a altos de Cazucá, siendo espacios gestionados a partir del proyecto “tiempo de siembra” que buscaba implementar huertas urbanas en el año 2013. (Tiempo de Juego, s.f.). También, está la sede principal en el barrio Julio Rincón llena de materiales y espacios para el desarrollo de actividades y reuniones, siendo la sede donde se establece GESCO. Además, también hay presencia en los variados escenarios deportivos como la cancha sintética del parque Tibanica que dan cuenta de la apropiación por el territorio.

El trabajo en el territorio para la transformación comunitaria en TDJ se ha basado en la teoría de cambio donde partiendo de unas condiciones iniciales, se busca situar las acciones desde el contexto para identificar las principales problemáticas, necesidades, retos y oportunidades de cada territorio, entendiendo la particularidad de sus dinámicas. Para esto, es importante la disposición y aprobación de la comunidad frente a TDJ, por ello, se busca una comunidad interesada para dar inicio a un proceso colectivo más que jerarquizado e individual donde se pongan a disposición las capacidades del equipo de TDJ desde su interdisciplinariedad y desde los mismos jóvenes de los territorios que han sido formados o pueden ser formados para ser líderes de sus realidades y en su territorio generando un intercambio de ideas y experiencias. (Tiempo de Juego, 2019).

A partir de este primer momento (véase la estructura en la figura 1), TDJ implementa estrategias basadas en el juego, impulsando espacios lúdicos de liderazgo que deben ser constantemente evaluados para generar experiencias de formación significativas y replicables. Lo anterior, conduciendo al tercer momento donde como resultado sean formados líderes con habilidades psicosociales y técnicas con bases para la construcción de sus proyectos de vida, lo que dará como resultado comunidades empoderadas capaces de transferir sus aprendizajes a otros miembros de la comunidad. (Tiempo De Juego, 2022). El reflejo de la apropiación del conocimiento a través de los aprendizajes generados en las distintas ATL, adquiere valor desde acciones puntuales como adquirir la capacidad de dirigir un entrenamiento de fútbol en la fundación hasta procesos más complejos como replicar las habilidades para la vida (pautadas en las sesiones de juego) en la cotidianidad, siendo puestas en práctica en la interacción con otros.

Figura 3. Teoría del Cambio.



Fundación Tiempo de Juego, 2022.

Con la teoría de cambio como base, situándose en el juego como herramienta de transformación comunitaria, TDJ ofrece distintos programas: Escuela de liderazgo (sustenta el empoderamiento comunitario como elemento importante para la fundación), aprender jugando, cambio de juego y Actividades de Tiempo Libre (ATL). Estas últimas incluyen espacios de formación en tecnología, deporte y arte. Siendo el tiempo libre entendido desde la ocupación del tiempo de manera libremente escogida y no pagada; dicha elección es muestra de unas condiciones de contexto que dan cuenta de dinámicas sociales particulares y de diferentes tipos de sociabilidad. (Elías, N. & Dunning, E., 1986).

Estos programas, desde sus particularidades relacionadas con los contenidos técnicos, tienen dos ejes transversales que son la base para el accionar de TDJ. El primero es la estrategia metodológica implementada en sus actividades, que parte de la metodología convivencial. Metodología que emerge del fútbol por la paz donde se busca transformar realidades con experiencias significativas, que potencien ambientes de convivencia a partir de la reflexividad y de la libertad para elegir las reglas del juego,

generando y respetando los acuerdos realizados colectivamente. Por ejemplo, en el caso del fútbol no hay un juez, dado que todos deben velar por el cumplimiento de los acuerdos pactados. (Tiempo de Juego, 2019). Esta flexibilidad se relaciona con una categoría clave con la que Huizinga, J. (2014) relaciona el juego, la libertad. Esta condición es dada en el juego por ser una acción voluntaria donde en cualquier momento el jugador puede decidir salir, además de agregar, modificar o suprimir reglas con respecto al juego del que esté participando.

Desde TDJ, siendo adaptada al contexto, esta metodología convivencial se ha dividido en tres momentos basados en elementos pedagógicos. En el primero, es necesario dar la bienvenida a las y los participantes, haciendo una sensibilización y estableciendo acuerdos convivenciales para pasar al segundo momento que hace referencia al desarrollo del entrenamiento integrando los aprendizajes técnicos sin olvidar el enfoque en habilidades para la vida. Finalmente, se hace una retroalimentación y un reto convivencial que incluye una frase fuerza que da cuenta de un aprendizaje colectivo (Tiempo De Juego, 2015) que reconoce la construcción de realidades dadas por el sujeto, pero no limitado a este, teniendo en cuenta su relación constante con el contexto que da cuenta del carácter sociocultural y colectivo del conocimiento. (Berger et al., 1968).

El segundo eje transversal son las habilidades para la vida, donde, basados en la Organización Mundial de la Salud (OMS), TDJ busca que NNAJ puedan divertirse y reflexionar sobre habilidades como: conocimiento de sí mismo, empatía, comunicación efectiva y no violenta, relaciones interpersonales, toma de decisiones, resolución de conflictos, pensamiento creativo, pensamiento crítico, manejo de sentimientos y emociones y manejo de tensiones y estrés. Un joven, monitor en la sede Soacha dio cuenta del significado que tuvo en su vida la formación en estas habilidades a partir de la estrategia psicosocial: “Las capacitaciones me sirven para reflejar en mí una persona más segura, que confía más en sí mismo, que refleja positivismo, y pues liderazgo hacia los demás, que sabe cómo poder ayudar a la comunidad de diferentes maneras”. (Tiempo De Juego, 2018, p.30). Testimonios como este reflejan los procesos que generan cambios progresivamente, muchas veces de manera inconsciente pero influyentes con

aquel conocimiento dado desde lo cotidiano, donde incluso, como lo advirtieron Berger et al, (1968), puede ser invalidado, pero tiene un papel clave en la construcción de las realidades.

Se hace énfasis sobre la lúdica como la base sobre la cual TDJ guía sus acciones para transformar estas realidades, tomando el juego como elemento pedagógico y no limitado a determinados grupos de edad (a los más pequeños) (Tiempo de Juego, s.f.). De hecho, aunque la fundación en sus inicios solo integraba a NNAJ, con el tiempo los adultos también se fueron involucrando y el número total de participantes fue aumentando desde el año 2018 hasta el 2021, con excepción al año 2020, época de pandemia (véase la gráfica 2).

Figura 4. Número de participantes activos por año a nivel nacional en TDJ.



Elaboración propia.

En el año 2018 TDJ registró 2.953 participantes donde a partir de distintas maneras se alcanzaron aprendizajes y dio continuidad a la construcción de experiencias que se vincularon con la formalización de 3 áreas en la fundación para generar, aplicar y replicar los conocimientos contruidos con NNAJ. Estas fueron: Aprender jugando, emergió con la función de crear proyectos con actividades lúdicas para implementar en

los barrios; Gestión del Conocimiento (GESCO), surgió para reflexionar, sistematizar, generar currículos y producir otros insumos como base teórica de las prácticas de TDJ, y el nodo de inspiración y bienestar con la misión de generar herramientas para la formación de líderes. (Reyes, E., 2018).

Para el año 2019, se presentó un aumento de participantes. En ese momento, la cifra registrada fue de 5.763 personas que reflejaron el gusto por el aprendizaje a partir de la ludificación de las prácticas. Como experiencia significativa, el juego se reafirmó como vehículo para afianzar los lazos comunitarios a partir de la oferta de actividades de TDJ en centros de atención especializada para menores infractores, a partir del Proyecto cambio de juego que durante 3 años tuvo como propósito reunir aprendizajes y sistematizar las experiencias de los adolescentes y jóvenes del sistema de responsabilidad penal adolescente en Bogotá, en relación con el consumo de drogas, violencia de distintos tipos y resiliencia (Reyes, E., 2019).

El juego en tiempos de covid-19 se presentó en el año 2020, disminuyendo la participación a 4.886 participantes. Con este contexto, Tiempo De Juego entendió que:

Las comunidades en las que trabajamos han experimentado la agudización de sus necesidades históricas tras el encerramiento y la contradicción, y son ellas la prueba latente de que quedarse en casa es un lujo para unos, y un imposible para otros. (Tiempo (2020).

Frente a esto, TDJ no buscó limitarse al aprendizaje virtual y remoto, más bien, implementó una variedad de estrategias: El programa mundos de papel, que llevaba a la casa de NNAJ que no contaban con condiciones de conexión actividades de formación para ocupar su tiempo libre; también, programas radiales, charlas transmitidas por facebook y la implementación de una plataforma virtual como estrategia de difusión y de aprendizaje.

Durante el año 2021, con el retorno progresivo hacia las actividades presenciales, volvió a aumentar el número de participantes a 7.181 personas. Tras las dificultades

económicas agudizadas por distintos factores, entre ellos la pandemia ocasionada por el covid-19, TDJ buscó alternativas para que NNAJ que participaban en las ATL pudieran insertarse en el mercado y generar ingresos. Reflejo de ello fueron las siguientes actividades: Concurso de arte, el Cazucá fútbol club consolidado en el debut de la liga Bogotá y la contratación de jóvenes que salieron del sistema de responsabilidad penal.

Actualmente, en TDJ para el primer trimestre del 2022 se contaba con 1778 participantes a nivel nacional. Se han consolidado los resultados de la encuesta nacional de satisfacción, de la aplicación de test deportivos y artísticos, además de trabajar en la actualización de la estrategia psicosocial.

5.1.2 GESCO

Con la información y los resultados generados con el uso del juego como herramienta de transformación comunitaria, a partir de los procesos mencionados anteriormente, en TDJ se identifica la necesidad de continuar con proyectos, pero agregándole un componente investigativo para sistematizar lo aprendido, reflexionar y evaluar las distintas prácticas para la toma de decisiones. Teniendo en cuenta tres cosas: primero, que se contaba con la operación de varias iniciativas y proyectos, segundo, que las actividades realizadas tenían componentes metodológicos transversales (la metodología convivencial) y tercero, que era importante reflexionar sobre las diferentes prácticas generadas en la fundación.

Fue necesaria una reflexión articulada con todos los aprendizajes generados hasta el momento, de lo contrario, con tanta información y diversidad de experiencias tanto individuales como colectivas se podía caer en el activismo y la saturación, restando importancia a las pausas en el camino. De hecho, son estos momentos los que abren posibilidades para recopilar, recoger y reflexionar sobre lo vivido, de tal manera que los aprendizajes no queden en el olvido y puedan ser compartidos con otros actores. (Jara, O., 2018).

Así, hay un periodo de tiempo donde se establece el nacimiento de GESCO, donde según Tiempo De Juego (2021) GESCO se consolida en el año 2017 y desde la revista Acción Lúdica, GESCO (2022), esta área surge en 2018. Más allá de una fecha en concreto, GESCO se construye con la tarea de relacionar las bases teóricas y prácticas de las actividades y proyectos llevados a cabo por TDJ, además de establecer y aprovechar las conexiones con aliados estratégicos, compartiendo y transfiriendo los aprendizajes generados. En concreto, “el área GESCO tiene dos propósitos claves: por un lado, el de sistematizar, canalizar y facilitar la circulación de información y, por el otro, el de generar un proceso de construcción de conocimiento en Tiempo de Juego que valore las buenas prácticas y lecciones aprendidas de la Fundación”. (El Observador, 2020).

Lo anterior, establece la necesidad de hacer algo con la información presente en las prácticas de TDJ. Evidenciando que, sin un procesamiento y atributo del sentido, la información corresponde a un instrumento del conocimiento, pero no el conocimiento en sí mismo. (Burch, S., 2005).

Desde GESCO se ejecutan acciones marcadas a partir de unas líneas específicas, de las que se entrará en detalle más adelante. Como también su propuesta metodológica que se ha convertido en una de sus formas de consolidar el conocimiento, esta es la IAL que emergió teniendo en cuenta los aprendizajes acumulados en los años previos con la implementación de los distintos proyectos y se propuso la creación colectiva del conocimiento para empoderar a las comunidades y generar cambios. De allí el llamado de GESCO (2022) a entender la importancia de la información en una organización como TDJ donde es necesario comunicar mejor los impactos de las actividades en los NNAJ. Teniendo en cuenta la aplicación de los conocimientos generados, prestando utilidad en la sociedad y vinculándose con la transformación comunitaria.

Es el manejo de la información el ingrediente que puede dar cuenta de los intereses y del trabajo que hace GESCO, lo que revelará el sentido de las acciones de TDJ en el territorio. Las formas de comunicar la información consagrada como

conocimientos desde GESCO, evidencian el manejo del pensamiento creativo y las intenciones de exponer de manera simple y concreta los contenidos para que sean de acceso a la población de una forma más amplia y no limitada a la audiencia académica. (Castells, M., 2004).

5.1.2.1 Líneas de acción

a) Evaluación y monitoreo

A partir de procesos tanto lúdicos como tradicionales GESCO busca comprender mejor el alcance y los resultados de los muy variados proyectos de TDJ. Con la organización de la producción, la sistematización y usos de la información para la toma de decisiones con herramientas como indicaciones, instrumentos, análisis y comunicación. Dentro de los indicadores están: Indicadores intrapersonales (me conozco a mí mismo), interpersonales (relación con los demás), de género (percepciones) y comunitarios. En cuanto a los instrumentos se han diseñado: Test de habilidades, test de género (aplicación semestral) y encuesta de satisfacción (aplicación anual), entrevistas, grupos focales, historias de vida y cartografía social. Para el análisis se hace uso de: pilotaje, aplicación, sistematización, frecuencia, comparación, correlación, interpretación y redacción. Finalmente, para la comunicación: Tablero, reporte y socialización.

El hecho de que GESCO no se desligue por completo de las formas tradicionales de producir conocimientos implica dos cosas: 1) Que los pasos conservados por la academia para consolidar el conocimiento (construcción de objetivos, validación de hipótesis, sustento teórico, entre otros) reflejan validez para consagrar los aprendizajes. Y, 2) Que GESCO tiene en cuenta las particularidades del contexto y el carácter colectivo en la generación de los aprendizajes. Situándose en este caso desde la ludificación de las prácticas, se refleja un tipo de ciencia vinculada con la construcción social del conocimiento (Pinch, T. J., & Bijker, W. E., 2008), (Lamo et al., 1994), (Berger et al., 1968), (Santos, B. D. S., 2011), (Bindé, J., 2005), (Burch, S., 2005).

Así, los procesos de sistematización en los que ha participado GESCO, situados en la línea de evaluación y monitoreo, parten de la recolección de información a través de entrevistas, cuestionarios, charlas informales y productos. Desde allí se recogen variadas experiencias donde GESCO ha podido observar las lecciones y dificultades de los proyectos desde una perspectiva que le permite evaluar e interpretar los eventos sucedidos durante éstos para avanzar en el desarrollo de buenas prácticas y en la fundamentación de sus principios. En armonía con los planteamientos de Jara, O. (2018), la sistematización llevada a cabo en GESCO rompe con las jerarquías de la producción del conocimiento, dándole protagonismo a los actores que participaron en los distintos proyectos. A continuación, los principales ejercicios de sistematización que dan cuenta de su historia:

El proyecto Cambio de Juego, fue posiblemente el catalizador de la primera sistematización de experiencias hecha por GESCO a partir de la presencia de TDJ en centros de responsabilidad penal adolescente. El proyecto y los contenidos de la sistematización reflejaron sus dos objetivos de base: Primero, comprender las experiencias y significados de los jóvenes para magnificar sus voces, y segundo, contribuir al fortalecimiento psicosocial a través del juego.

Este proyecto surgió en el año 2016 donde TDJ generó alianza con la Fundación Mamá Yolanda y Children Change Colombia buscando investigar e implementar actividades enfocadas en disminuir los riesgos a los que se enfrentan las y los jóvenes que hicieron parte de pandillas y/o con consumo problemático de sustancias psicoactivas. El proyecto tuvo una duración de más de tres años, llegando a concluir en el año 2021. (Fundación Tiempo de Juego, 2022).

Esta sistematización fue llevada a cabo con técnicas cualitativas como grupos focales, entrevistas y encuestas donde en el análisis se presentó una codificación, interrelación y síntesis. Elementos que fueron evidenciados en el documento final donde los resultados fueron expuestos a partir de las ideas, expresiones y sentires reflejados durante el proceso de recolección de información. Con este ejercicio se dio voz a los

participantes del proyecto, Mencionando su necesidad de salir de la rutina, en sus significados sobre las relaciones interpersonales, donde ven a otras personas vinculadas con TDJ como ejemplo para poder salir, además del aporte de elementos para la construcción de proyectos de vida y el manejo del tiempo libre. La muestra del contraste entre ventajas y dificultades lo muestra esta cita que recoge GESCO en su ejercicio de sistematización por parte de uno de los jóvenes: “Si nos sirve lo que ustedes nos enseñan, pero es que la vida afuera es diferente” (GESCO,2021). De allí la necesidad de situar los procesos de enseñanza y de aprendizaje en las condiciones y dinámicas propias de los contextos donde se trabaja, evitando la exclusión frente a lo que puede ser pensando como falso o como verdadero, como bueno o malo, como legítimo o ilegítimo (Santos, B., 2010).

Con el diagnóstico de la juventud en Soacha, en el año 2021, TDJ en alianza con la USAID Y ACDI VOCA planteó el proyecto Armando el parche. Desde allí, GESCO con su ejercicio de sistematización evidenció que “las juventudes consideran y creen que es importante que otras personas no tengan que pasar por las adversidades que ellas han vivido, lo que influye en que articulen sus proyectos de vida al bienestar comunitario y empoderamiento juvenil territorial”. (GESCO, 2021, p.77). Desde este trabajo se buscó identificar las condiciones socioeconómicas, los escenarios cotidianos, las acciones delictivas y otros elementos que podían estar vinculados con la juventud en Soacha donde se generó la necesidad de integrar acciones enfocadas hacia las juventudes donde se reflejaran sus procesos de aprendizaje, lucha y resiliencia. Así, GESCO puso en marcha ejercicios investigativos que priorizaron las percepciones y vivencias de los y las jóvenes del municipio.

Con lo anterior, la investigación se entiende como aquel proceso social que permite identificar desde las relaciones horizontales, la correspondencia o no entre las prácticas de las personas involucradas, además de sus percepciones sobre ellas situadas en las realidades que se viven. (Oscar, J., 2018).

Con la sistematización de colegios en la jugada (2013-2019), GESCO implementó formas de comunicación llamativas y creativas. Cuenta de ello fue el uso de la infografía con ejes temáticos como los elementos integrados en la capacitación docente (ejemplo: liderazgo docente, bienestar emocional, intercambio de experiencias y aprendizajes, relación positiva estudiante/docente) cruzados con la metodología convivencial para la transformación de la práctica pedagógica donde se tuviera en cuenta la lúdica y el juego, las estructuras de participación, el relacionamiento con el otro y una pedagogía de carácter horizontal. (Tiempo de Juego, 2019).

Otros procesos que dan cuenta de la trayectoria de GESCO en TDJ, son los reportes de evaluación presentes desde el año 2019 al 2021. Los reportes, han tenido como propósito evidenciar aprendizajes y puntos de mejora a la luz de los análisis de los resultados de la diversidad de actividades implementadas por la fundación que integran una formación en las habilidades para la vida con un componente de género. “Creemos que la medición de cambios en conocimientos, actitudes, habilidades y prácticas en los proyectos sociales son un tema de permanente investigación que debe ser trabajado en articulación con otras organizaciones, instituciones gubernamentales y la academia”. (GESCO, 2020, p.2).

En el reporte 2019-2020 se evaluó la estrategia psicosocial bajo 3 ejes: Interpersonal, intrapersonal y colectivo. El proceso se construyó con la aplicación de pruebas con escalas tipo likert (Véase la figura 3) y entrevistas que permitieron reflejar las percepciones y aprendizajes de NNAJ donde las habilidades para la vida donde las más destacadas fueron el conocimiento de sí mismo, la empatía y el pensamiento crítico.

Figura 5. Estructura del test de habilidades para la vida.

Imagen 1: Composición instrumento de medición test de habilidades para la vida



Fundación Tiempo de Juego, 2019.

Los procesos formativos también se han reflejado en el proceso de reflexión individual para pasar a proyectarse en el ámbito relacional: "Siempre he visto en las personas que el respeto les hace falta mucho, la solidaridad; los valores que nos enseñan en la Fundación. Yo he tratado de que la gente que me rodea los aplique y me vean aplicar esto en la familia, en el colegio y así." Participante – Soacha (GESCO, 2020).

En el reporte 2021, con el apoyo de GESCO se analizó la información sobre los aprendizajes en habilidades para la vida planeados para las diferentes ATL. Por ejemplo, el autoconocimiento representado en un nivel que supera el 70%. Todos los resultados y análisis fueron proyectados con distintas figuras ilustrativas y con un lenguaje que facilitó la lectura del documento para diferentes tipos de población, en el caso de buscar profundizar para el análisis de datos, GESCO puso a disposición un tablero digital donde los datos pueden ser filtrados de acuerdo a los intereses de la persona que los esté revisando. (GESCO, s.f.).

b) Liderazgo e innovación

En esta línea de acción, GESCO se ha centrado en las estrategias pedagógicas de la fundación. Cuenta de ello es el producto del currículo maestro consolidado en el año 2019. Este producto se estructura a partir de distintos módulos: 1. Es tiempo de

juego, donde se requiere que las personas involucradas tengan conocimiento de TDJ desde sus fundamentos y contexto histórico. 2. Hacer pedagogía, desde allí se trabaja sobre las formas de replicar el conocimiento que los participantes adquieren por medio de la lúdica entendiendo el territorio, planeando actividades y reflexionando. 3. Formar al ser, por ello es necesario prestar atención a la mente, el cuerpo y las emociones para la relación con otros y el impacto en la comunidad. Siendo entendido el impacto como una forma de inspirar a otros y transmitir lo aprendido. (Tiempo de Juego, 2019).

Lo anterior, busca construir perfiles de liderazgo en los participantes desde el actuar, formar y reflexionar para asumir los roles de gestores, monitores, o profesores con el propósito de adquirir, aplicar y replicar conocimientos entre los demás participantes de TDJ a partir de la metodología convivencial de la fundación. De hecho, en el currículo se hace énfasis en la metodología convivencial de TDJ reflexionando sobre sus pasos y generando plantillas de planeadores y evaluadores invitando a que sea desarrollada por parte de todos los agentes de cambio. De allí la importancia de conocer la realidad para transformarla, contrario a asumir la posición de receptores pasivos de información. Esto último, impide que el conocimiento sea transmitido y puesto al servicio de las necesidades e intereses de cada comunidad que permite su construcción. (Jara, O. 2018).

c) Investigación

Las prácticas de TDJ desde 2018 se han construido en armonía con la base teórica gestionada desde GESCO, desde allí “la línea de INVESTIGACIÓN se dedica a reunir, generar y organizar los conocimientos que dentro de la fundación se hacen disponibles, con el fin de aprovecharlos y transmitirlos tanto como sea posible, y de esta manera solidificar la base teórica sobre la que la práctica de la fundación se sostiene. TDJ cuenta con valiosos aliados, como universidades, ONG's y redes, con los que se llevan a cabo los procesos o investigaciones”. (GESCO, s.f.).

Es importante tener en cuenta que no todos los participantes son conscientes de la base teórica que pueden tener sus acciones en TDJ sumando la influencia de su actuar

para la construcción de aprendizajes. De hecho, “el hombre de la calle no suele preocuparse de lo que para él es "real" y de lo que "conoce" a no ser que algún problema le salga al paso. Su "realidad" y su "conocimiento" los da por establecidos”. (Berger et al., 1968, p.11). Por tanto, no es camisa de fuerza que una persona esté articulando constantemente su accionar con discusiones teóricas. Aunque desde las ATL de TDJ se busca generar un pensamiento crítico frente a lo que se hace, es desde GESCO donde específicamente se ocupa sobre la razón de estos conocimientos. De allí la importancia que tiene para GESCO la articulación entre la práctica y la teoría, teniendo en cuenta que “la ceguera de la teoría acaba en la invisibilidad de la práctica y, por ello, en su subteorización, mientras que la ceguera de la práctica acaba en la irrelevancia de la teoría”. (Santos, B., 2010, p.18).

En el año 2019, con el fin de reflejar estos procesos y productos se creó el Observador Académico definido como un portal de publicaciones online. Según el fundador de TDJ:

El Observador busca que estos jóvenes, guiados por reconocidos periodistas de nuestro país, encuentren en el periodismo digital y en las nuevas tecnologías un espacio para comenzar a construir su propia memoria. Un lugar donde a través de las letras, la imagen y la música se amplifiquen las buenas noticias, y logre así movilizarnos hacia ese nuevo rumbo que todos estamos buscando”. (Wiesner, A., 2019). Así, los observadores (participantes del portal web) han orientado su trabajo con el uso de la tecnología para dar cuenta de sus experiencias e historias vividas en los territorios que habitan. (El observador, s.f.).

En el portal web del observador se encuentran productos (podcast, artículos, noticias, notas) publicados desde el año de su creación, en 2019. Para este año se encontraron 14 publicaciones con productos que describían experiencias individuales y colectivas en procesos, talleres y programas de TDJ como por ejemplo las actividades con enfoque ambiental que fueron descritas por Arévalo, J. (2019) como una forma de hacer arte, la participación de los observadores en la exposición de Jesús Abad Colorado para no desconocer la historia de Colombia (Cuellar, C., 2019), la visita a la cárcel modelo

de Bogotá (El observador, 2019), la generación del primer podcast que recogió testimonios de niños, niñas y jóvenes que utilizaron el juego, el deporte, el arte y la tecnología como estrategia de transformación comunitaria y la reflexión sobre el impacto de los ejercicios del fútbol mixto sobre estereotipos de género en deporte y fútbol de niños y niñas. (Wall-Strasser, K., 2019).

Para el año 2020, se encontró que el número de productos mostrados en el portal aumenta a 26, contando con varios artículos de reflexión académica, noticias, y testimonios sobre temas de género, olimpismo, proyecto de vida, capital social, ambiente y educación.

En el 2021 se rastrean 7 productos, entre ellos, artículos apoyados en practicantes de universidades como la Distrital y la Santo Tomás donde se abordaron temas de deporte, territorio, desarrollo humano y buen vivir. Además, se narró la experiencia en alianza con RCN RADIO, USAID Y ACDI/VOCA, LABZUCA donde se fortalecieron las emisoras de dos centros del sistema penal adolescente por medio del cual más de treinta jóvenes le apostaron a la comunicación para sanar y volver a empezar. (El observador, 2020). También, contando la experiencia de los talleres de producción radial, audiovisual y tecnológica en Soacha como forma de hacer frente a la crisis económica relacionada con la pandemia.

Como estrategia metodológica para la investigación en GESCO, la IAL estuvo en construcción en el año 2021. La idea de su creación surgió en el proyecto Armando el parche del programa jóvenes resilientes implementado por TDJ con el apoyo de USAID Y ACDI/VOCA en 2021. Se buscó hacer un diagnóstico de la juventud en Soacha a partir del modelo metodológico de la IAP considerando que “este enfoque cualitativo establece que en la investigación social las personas no son objetos sino sujetos activos de investigación, resaltando la producción de conocimiento auto-reflexivo”. (GESCO, s.f. p.3). Por ello, se pudieron plantear categorías para abordar la realidad social de manera flexible para incorporar y adaptar los elementos surgidos en el diálogo con los actores juveniles, dando cuenta de Armando el Parche como un proceso investigativo que reunió

voces, intereses, acciones y visiones de distintos jóvenes del municipio de Soacha, teniendo como base las temáticas de violencia y criminalidad. (ACDI/VOCA, TDJ. con el apoyo de U. Y., 2021).

Para este año, se lanza el primer volumen de la revista Acción Lúdica que integra una presentación del producto y expone los lineamientos para publicar en ella. Estableciendo las líneas temáticas de lúdica, género, territorios, problemáticas y oportunidades, deporte, arte y tecnología para la paz y liderazgo y empoderamiento comunitario. Son temáticas que pueden ser materializadas a partir de distintos productos de conocimiento como artículos, reseñas, ensayos, infografías de datos, podcast, cómics y galerías fotográficas. (GESCO, 2022).

Este espacio es creado desde GESCO para materializar ideas, dialogar y socializar productos de aprendizaje. Productos que para su publicación serán evaluados por el comité editorial antes de ser publicados, a partir de unos parámetros de forma y contenido. De esta manera, GESCO extiende la invitación a “participar de cualquiera de estos procesos: crear, sistematizar, dialogar, escuchar y compartir todo lo que pueda contribuir a cumplir nuestro propósito de empoderar comunidades y personas a través del juego. Porque como decía Eduardo Galeano, la utopía (el horizonte, la misión) no nos sirve para llegar a ella, sino para caminar”. (GESCO, 2022, p.1).

5.2 Sobre los usos del conocimiento

5.2.1 Paradigmas del conocimiento

Para GESCO el conocimiento debe ser inclusivo y aplicado a la realidad, generando la necesidad de ponerlo a disposición de diferentes grupos a través de una amplia gama de productos. Donde se tiene en cuenta el contexto actual de la época digital, que si bien, muestra un acceso menos limitado a la información y las tecnologías, aún produce ciertas desigualdades que pueden sorprender con enriquecedoras formas de difusión, especialmente para el ámbito comunitario. (GESCO, s.f.).

Estas formas de difusión, ubicadas en el ámbito tecnológico dan cuenta de que “internet puede ser un nuevo escenario de interacción social, pero esta interacción está estrechamente integrada al mundo físico y los dos ámbitos se transforman mutuamente”. (Burch, S., 2005, p.8). Hay un carácter de correspondencia entre la realidad virtual y la física, sin embargo, ¿Todos los participantes de Tiempo de Juego están accediendo a este escenario de difusión virtual de información y de conocimiento? En un mundo de redes sociales y de contenido inmediato, es más fácil el acceso a la información, pero esta información no limitada solo al entretenimiento (Lamo et al., 1994), sino en términos de conocimientos como los que procura mostrar GESCO a través de distintos medios (Páginas web, revistas, vídeos, infografías y cartillas). La intención de esta forma de difusión ha sido poner en marcha la creatividad para que el contenido sea tan llamativo para los NNAJ como lo pueden llegar a ser otros contenidos digitales que consumen frecuentemente.

GESCO, con su interés por la tecnología vinculada con la generación y difusión del conocimiento, no se aleja de las concepciones de Castells, M. (2004) donde se reconoce que hay aspectos de la realidad individual y colectiva que están moldeados por el medio tecnológico donde es posible “identificar, producir, tratar, transformar, difundir y utilizar la información con vistas a crear y aplicar los conocimientos necesarios para el desarrollo humano”. (Bindé, J., 2005, p.29).

Desde allí, las experiencias de GESCO en materia de investigación no muestran una explicación universal de los fenómenos ni una objetivación de la población que participa en los procesos para la construcción del conocimiento, aspecto que es propio de enfoques positivistas. Por el contrario, esta área de la fundación da cuenta de que los fenómenos poseen unas características específicas, construyendo realidades a partir de aprendizajes que poniéndose en contraste unos y otros con el contexto podrán generar unos nuevos. Con lo anterior, este análisis ubica a GESCO en un paradigma constructivista (Berger et al., 1968).

5.2.2 Transformación comunitaria-investigación GESCO

Con el propósito de estar en armonía con la misión de TDJ, desde GESCO se ha construido un modelo metodológico denominado Investigación Acción Lúdica (IAL). “Diseñamos la metodología de investigación Acción Lúdica que integra elementos artísticos, lúdicos y deportivos para fortalecer los procesos de indagación, comunicación de la información y empoderamiento para la transformación de la realidad social”. (Tiempo De Juego, 2021). De esta forma el conocimiento tendrá un carácter incluyente y diverso, fortaleciendo el pensamiento crítico y la reflexión para la transformación social.

La IAL fue implementada en el proyecto Armando el parche que “consistió en construir conocimiento a partir de las distintas actividades deportivas, artísticas y comunicativas, así como de talleres y diálogos participativos, logrando integrar ejercicios investigativos que priorizaron las percepciones y vivencias de los y las jóvenes del municipio”. (Tiempo de Juego, 2021, p.3). Así, la forma de investigar tuvo como enfoque a la juventud, y fue esta población la dinamizadora de todo el proceso.

Lo anterior, permite que los conocimientos sean obtenidos a través del involucramiento directo con las comunidades, donde se abren las posibilidades para que los investigadores logren insertarse en procesos de acción social concretos como lo evidencian las experiencias de GESCO en materia de sistematización y otros procesos de investigación. Por ello, el modelo metodológico descrito partió de la Investigación Acción Participativa (IAP) como modelo metodológico de referencia apoyándose en Borda, O. (1999) cuando plantea la necesidad de las relaciones hermenéuticas entre el corazón y la corteza para la producción del conocimiento e interpretación de las realidades, donde se aleje de la concepción investigador-investigado, y, por el contrario, ambos sean tenidos en cuenta como seres sentipensantes.

Esta estrategia metodológica (IAL) se sustenta en la lúdica para la construcción y socialización de los conocimientos, partiendo de una estructura cíclica que sin ser rígida

permite la reflexión y el paso de un momento a otro durante el ejercicio investigativo. Los momentos de la IAL se reflejan en la siguiente figura:

Figura 6. Ciclos de la IAL.



Ilustración 2 Fases o momentos de la investigación acción lúdica.

Fundación Tiempo de Juego, 2021.

El modelo metodológico IAL fomenta el liderazgo y empoderamiento comunitario desde prácticas vinculadas a la reflexión constante como lo reflejan las experiencias que componen el artículo de Besson, E. (2019), donde hay un tejido entre las comunidades y los aprendizajes en habilidades para la vida que promueven las diferentes ATL de TDJ, aportando a la construcción de capital social como forma de transformar comunidad.

Creemos que todo conocimiento es más significativo si es producido con conciencia, emocionalidad y sentido social. La reflexión es acción. Estamos convencidos que el espíritu de los niños y las niñas al jugar, la curiosidad, la improvisación, el riesgo, el descubrimiento y el asombro, son principios a seguir para generar un conocimiento significativo, aplicado a nuestros propósitos de cambio". (GESCO, 2022, p.2).

La forma de transformar comunidad viene dada por la ubicación del conocimiento en el terreno de lo práctico y lo comprensible, convirtiendo el proceso investigativo en un eje de ideal de servicio donde se gestione el conocimiento desde y para la comunidad situándose siempre las necesidades e intereses propios de cada contexto.

5.3 Área de investigación para la transformación comunitaria

La comunidad es la razón de ser de TDJ, como comunidad en la fundación se comprende a aquellos actores que de ella hacen parte como son los participantes, sus familias y vínculos cercanos además de su entorno territorial próximo. (Tiempo de Juego, s.f.). Por tanto, la transformación comunitaria se mueve a través de la reflexión y ubicación de las acciones de los actores en sus territorios teniendo en cuenta los contextos de riesgo como la violencia, el consumo de sustancias psicoactivas, los embarazos prematuros y las condiciones socioeconómicas.

Lo anterior, invita a leer la realidad desde las particularidades de los territorios y a generar pertenencia, promover autonomía y generar esperanza en NNAJ como se lo ha propuesto TDJ desde sus inicios. Una forma de abordar esta realidad y de ver reflejadas las experiencias en el territorio es la investigación, especialmente, el modelo de investigación de GESCO que busca darles voz a las diferentes personas vinculadas en los procesos de TDJ. A continuación, se da cuenta de las experiencias de algunos participantes, voluntarios, practicantes, profesores, monitores y otros profesionales de TDJ, donde se articula lo vivido en campo con contenidos académicos, generando una forma de construcción del conocimiento a partir de experiencias puntuales enmarcadas temáticamente y situadas en las líneas de investigación presentes en GESCO.

5.3.1 Líneas de investigación GESCO

GESCO (2021) ha agrupado sus temáticas de investigación en tres líneas: El juego como herramienta de transformación comunitaria, deporte para el desarrollo y actividades de tiempo libre. Sin embargo, GESCO (2022) plantea unas líneas temáticas más precisas

desde la construcción de la revista Acción Lúdica, estas son: Lúdica, género, territorios, problemáticas y oportunidades, deporte, arte y tecnología para la paz, liderazgo y empoderamiento comunitario.

A continuación, se exponen algunos productos de investigación teniendo dos aspectos en consideración: 1) Aunque un producto se integre en una de las tres líneas de investigación hay unidades temáticas que son transversales como la lúdica, el juego y las actividades de tiempo libre. 2) No se toman como referencia las líneas temáticas de investigación sugeridas en la revista Acción Lúdica, teniendo en cuenta su muy reciente creación.

a) El juego como herramienta de transformación comunitaria

En la fundación, el juego ha sido entendido como dinamizador de transformaciones sociales. (Tiempo De Juego, 2021). Este ha sido la herramienta de acción desde su creación, y con el tiempo, aprendiendo de su uso, TDJ se ha propuesto que el juego vaya más allá de las canchas y los auditorios, es decir, que trascienda para generar condiciones que abran paso a oportunidades formativas y laborales para sus participantes. (Reyes, E., 2021). Estas experiencias han mostrado la capacidad del juego para generar escenarios de socialización, que siendo abordado desde la sociología como fenómeno social (Kane, Mary Jo., 2018), devela un campo de interacciones, vínculos y círculos sociales, posibilitando distintas comprensiones.

Frente a lo anterior, ha surgido el interés de establecer la relación del juego con el aprendizaje desde el accionar de TDJ. Partiendo de que

TDJ entiende el juego como una actividad interpretativa en esencia, en donde los jugadores se comprometen a ver el mundo con otros ojos y llamar las cosas con otros nombres, lo que los lleva también a aprender a resignificar y pensar de manera crítica sobre los objetos en contextos “externos” al juego. (García, A., 2019, p.6).

A partir del análisis de las condiciones en las que se desarrolla, el juego da cuenta de la cultura y es desde la cultura donde es moldeado (Huizinga, J., 2014). Por ejemplo, Elias, N. & Dunning, E. (1992) proyectan este carácter de correspondencia donde la trayectoria de las reglas y formas deportivas son referentes del proceso civilizador.

Se encuentra que hay productos con un mayor contenido teórico con respecto a otros, como el caso de Besson, E. (2019) donde quiso entender cómo, a través de los aprendizajes en habilidades para la vida a través del juego, desde TDJ era posible desarrollar el capital social en los participantes, especialmente en gestores y monitores que de alguna forma han recibido una mayor formación en materia de liderazgo. Lo anterior, basado en la teoría de los capitales de Bourdieu cuestionándose cómo lograr el empoderamiento comunitario vinculado con el capital social.

b) Deporte para el desarrollo

El objetivo de esta línea es investigar sobre cómo influye el deporte y la actividad física en el desarrollo físico y psicosocial de los NNAJ de TDJ. Partiendo de que “el concepto de Deporte para el Desarrollo (conocido como Deporte para el Desarrollo y la Paz) se entiende en la investigación como una herramienta de cambios y transformación”. (Cabalová, K., 2019, p.6). Artículos como el citado recientemente se interesan por el papel del deporte en el desarrollo, en este caso, por el desarrollo de los monitores y sus habilidades para la vida desde el deporte con énfasis en el impacto de esas habilidades para la vida en sus modos de accionar.

Respondiendo a este objetivo está el artículo sobre estereotipos de género en el deporte elaborado por Wall-Straber, K (2019). Es un producto que está en segunda lengua y que se piensa en la igualdad de género haciendo énfasis en el fútbol. El artículo se propone ayudar a crear conciencia sobre este tema, poniendo el foco de análisis en el nivel estructural de la desigualdad de género, donde se demostró, que es relativamente baja la actitud general de los participantes de TDJ hacia los estereotipos de género en el deporte.

En concordancia con lo anterior, también se presenta interés frente al papel del deporte en el desarrollo de los monitores y sus habilidades para la vida. Donde en el artículo de Arrazola, L. & López, M. (2019) se manifiesta la preocupación por el desarrollo profesional y la orientación vocacional de los adolescentes y jóvenes. Con su acercamiento a las ATL de TDJ, las autoras buscaron exponer los obstáculos que los participantes identifican para lograr sus sueños y construir sus metas. Resaltando que no fue el propósito de este proceso centrarse únicamente en la investigación teórica, sino que lo más importante era tener un acercamiento con la población a partir de estos escenarios alternativos como los convocados desde la lúdica.

Otro artículo creado desde la experiencia como practicante de uno de los autores y desde el rol de docente del otro, se articula con el deporte para el desarrollo, específicamente desde la actividad física, recreación y deporte como herramienta para el desarrollo humano y el buen vivir. Haciendo énfasis en que “el deporte fortalece la cohesión entre los grupos sociales, genera modelos relacionados con el cuidado del cuerpo y la salud y constituye un hecho social que fortalece las comunidades y los grupos alrededor de nuestro país”. (Castiblanco, B. & Bueno, L., 2021, p.73).

El desarrollo, también visto desde otras nociones como el olimpismo, plantea cuestionamientos sobre aquellas prácticas que conducen a un cambio y desarrollo social positivo. Ponciano, P. (2019), desde su experiencia como pasante en TDJ se interesó por investigar sobre las estructuras organizativas y las prácticas dadas en el deporte promovido desde TDJ.

c) Actividades de Tiempo Libre

Como eje temático importante en las ATL de TDJ ha estado el enfoque de género, Cano, J. (2020), plantea la necesidad de un desarrollo integral de la sexualidad donde la edad no sea un obstáculo. Siendo este proceso llevado a cabo de manera recíproca, se buscó que los NNAJ aprendieran a cuestionarse ciertos contenidos sobre los derechos

sexuales y reproductivos, sin embargo, los investigadores de este proyecto también hicieron parte del ejercicio reflexivo.

Este trabajo sobre laboratorios de género es ubicado en la línea de investigación de Actividades de Tiempo Libre, sin embargo, es difícil integrar productos propios de esta línea de investigación teniendo en cuenta que son las actividades de tiempo libre las que están presentes en todo el accionar de TDJ, donde permiten el acercamiento con la comunidad y el desarrollo de las distintas investigaciones.

Los ejercicios interpretativos que componen este apartado, reflejan la teorización apoyada en las experiencias vividas de cada investigador en los variados escenarios de TDJ. Son formas de atribuir significados a lo vivido y de mostrar las impresiones, los intereses y los aprendizajes que fueron puestos a disposición por la comunidad que permitió el proceso. Por ello, los tipos de saberes y conocimientos que se requieren producir median entre el sistema de valores e intereses del investigador y las condiciones estructurales propias de cada territorio que en este caso son abordadas a partir de la ludificación de las prácticas como eje estructurante de las acciones de TDJ y, por tanto, de GESCO.

6. Conclusiones

Se comprende el surgimiento de GESCO en TDJ a partir del año 2018, a partir de la necesidad de atribuir un sustento teórico a las prácticas que venía desarrollando TDJ antes de esta fecha, además de los intereses por la investigación dentro de la fundación. Sin embargo, algunas experiencias de TDJ consagradas en productos de divulgación (informes, artículos, páginas web, etc.), dan cuenta de que en TDJ ya se venía investigando. Un caso en concreto fue el proyecto Cambio de Juego que desde 2016 llevaba a cabo un ejercicio investigativo sobre los riesgos que enfrentan jóvenes ex integrantes de pandillas y/o con consumo problemático de sustancias psicoactivas. En este proceso, la figura de GESCO emerge en el año 2021 donde concluye el proyecto e inicia la sistematización que es publicada en el 2022.

Partiendo de que en TDJ está disponible una amplia variedad de información, productos, experiencias y aprendizajes, se entiende que históricamente, GESCO ha tenido la función de organizar, transformar y comunicar esa información, reflejando un proceso de gestión del conocimiento donde es importante mantener la capacidad de transferir los aprendizajes. Lo anterior, debe reflejar la importancia de la lúdica como eje de acción tanto para TDJ como para GESCO. Ocasionando en GESCO un mayor reto por la condición de mantener la teoría dentro de la práctica, además de dar cuenta de los documentos 'formales' y obligatorios de la fundación como los reportes de evaluación.

Con lo anterior, se evidencia que el modo de accionar en GESCO con respecto a la gestión del conocimiento, está en armonía con la metodología de TDJ. Esto puede verse desde la teoría de cambio, donde se busca integrar a la comunidad en los procesos llevados a cabo por la fundación con el fin de generar un trabajo colectivo en lugar de replicar modelos jerárquicos cuya función es que la entidad intervenga sobre la comunidad como actor pasivo.

Desde ese trabajo colectivo, los procesos de gestión del conocimiento identificados en GESCO se reflejan en productos puestos a disposición para la difusión. Por un lado, están las sistematizaciones de los diferentes proyectos llevados a cabo por TDJ, los reportes de evaluación, los currículos y los productos de investigación reflejados en artículos, podcast y otros elementos consagrados en portales como El Observador Académico y en un futuro, dentro de la revista Acción Lúdica. Además, es importante mencionar en estos procesos a la IAL. Por dos razones: 1) la presente sistematización tuvo como enfoque la línea de investigación de GESCO, y 2) Dentro de los procesos de gestión del conocimiento en TDJ tomando como marco de referencia la IAL, es como metodológicamente GESCO se acerca a la realidad y construye conocimiento dando cuenta de la necesidad de la reflexión en la acción social y en la práctica investigativa.

GESCO, en sus procesos de gestión del conocimiento, específicamente desde su línea de investigación, se aleja de la visión positivista sobre la construcción y validez del

conocimiento. Por el contrario, se acerca al paradigma constructivista donde se aprende del contexto, con el contexto y para la aplicabilidad; teniendo en cuenta que los conocimientos y los aprendizajes se tejen con las experiencias previas, con el presente y con el sustento teórico que puedan tener las diferentes prácticas. Desde allí, GESCO crea, aplica y comunica conocimientos en el ámbito comunitario.

Con esto, se busca mostrar los alcances de un área de gestión del conocimiento y la investigación en TDJ que se vincule a la transformación comunitaria consagrada en la misión de la fundación. El principal alcance es que los procesos investigativos reflejados en los materiales consultados parten de un involucramiento directo con la comunidad, donde no se limitan a la investigación teórica. Sin embargo, al no limitarse a esta última, no le restan valor, buscando un equilibrio entre la teoría y la práctica donde hay productos que pueden tener más contenido de una u otra, pero, no invalida a ninguna, coexisten.

Lo anterior, a la luz de los productos consultados que fueron creados por profesionales de TDJ, practicantes, voluntarios, profesores, monitores y otros participantes de la fundación, dan paso al otro alcance de un área de investigación en TDJ y es que se permiten lecturas variadas de la realidad. Desde allí, la lúdica se presenta como una alternativa para acercarse a la comunidad y para la gestión del conocimiento, entendiéndose la relación entre el juego y la libertad. Sin embargo, este modo de investigación exige que las personas involucradas en el proceso estén en un constante ejercicio reflexivo y creativo.

Finalmente, es de resaltar que la presente sistematización de experiencias pudo desarrollarse por el acceso que facilitó GESCO a distintos productos, además de la publicación de otros por parte de TDJ en distintos medios de difusión como los portales web. Sin embargo, como propuesta metodológica para próximas sistematizaciones y en armonía con la IAL que promueve GESCO, es más enriquecedor dar voz directamente (Ejemplo: entrevistas, grupos focales o encuestas) a NNAJ y a profesionales que han integrado esta área de la fundación y que han hecho parte de los procesos de gestión del

conocimiento para que den cuenta de sus experiencias e interpretaciones al respecto. No se puede negar que todo proceso de investigación y exactamente de sistematización de experiencias, por más descriptivo que parezca, difícilmente podrá desligarse por completo del sistema de valores y creencias de la persona que está llevando a cabo la sistematización.

7. Recomendaciones para la entidad

Este ejercicio de sistematización fue un primer intento por traer al presente las experiencias del área de gestión del conocimiento GESCO en TDJ donde la autora llevó a cabo sus prácticas profesionales, por ello se recomienda a la entidad continuar con próximos ejercicios que contando con la disposición de más tiempo y de un equipo de trabajo con más integrantes, logre acercarse a la reflexión de sus valiosas prácticas para evaluarlas y tomar decisiones como lo hace GESCO a nivel macro con respecto a los proyectos que ha llevado a cabo TDJ y a las otras áreas presentes en la fundación.

Resaltando el potencial encontrado en la IAL como propuesta metodológica, y teniendo en cuenta su reciente creación, así como los cuatro años de la consolidación de GESCO en TDJ. Sería interesante dar continuidad a la aplicación de la IAL en los variados procesos de la fundación para dar cuenta de la capacidad de su réplica en distintos contextos para la generación de conocimientos.

Pensar sobre las formas en que el material y los contenidos revisados para la presente sistematización de experiencias están siendo compartidos a la comunidad, puede ser clave para reflexionar sobre las formas en las que la comunidad se está apropiando de los conocimientos generados y sobre la vitalidad o el olvido frente a los productos generados desde GESCO.

Me queda la siguiente inquietud. De lo que leo me queda claro que GESCO y TDJ logran realizar un proceso de investigación con las comunidades. Pero ¿qué tanto han cambiado las comunidades con el tiempo y cómo eso impacta en el ejercicio de las

actividades investigativas? ¿Si cambia la comunidad cambian las problemáticas que se consideran relevantes de pensar, investigar y transformar? Pongo un ejemplo, ¿cómo ha sido el impacto de la migración de población venezolana en Soacha? ¿Hay nuevas demandas cuando comienza a crecer este tipo de población? ¿Aparece en las agendas de TDJ?

8. Referencias bibliográficas

ACDI/VOCA, TDJ & U. Y. (2021, julio 13). *Programa Jóvenes Resilientes*.

<https://storymaps.arcgis.com/stories/c8244ec0efe84e01834aea093177399>

1

Aldana, M. (2020). *Lanzando aviones de palabras por la ventana*.

<https://elobservadornoticias.com/lanzando-aviones-de-palabras-por-la-ventana/>

Arévalo, J. (2019). *El arte no solo está en los museos*.

<https://elobservadornoticias.com/el-arte-no-solo-esta-en-los-museos/>

Arévalo, M. & Pillimue, V. (2020). *Transformar basura*.

<https://elobservadornoticias.com/transformar-basura/>

Avellaneda Barbosa, S. S. (2016). Análisis de la oferta de transporte público en el corredor Bogotá-Soacha.

Besson, E. (2019). *El capital social en los monitores y gestores de la Fundación Tiempo de Juego. Altos de Cazucá, Soacha*. <https://elobservadornoticias.com/articulo-4-el-capital-social-en-los-monitores-y-gestores-de-la-fundacion-tiempo-de-juego-altos-de-cazuca-soacha/>

Berger et al., (1968). *La construcción social de la realidad* (Vol. 975). Buenos Aires: Amorrortu.

Bindé, J. (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento: informe mundial de la UNESCO*.

Burch, S. (2005). *Sociedad de la información/Sociedad del conocimiento*. Palabras en juego, 45(5).

Bush, V. (1945). *As We May Think*. *The Atlantic*.
https://web.archive.org/web/20160207203613/http://iibi.unam.mx/~voutssasmt/documentos/Vannevar_Bush_Como%20podriamos%20Pensar_JV.pdf

Cabalová, K.. (2019). *Conexión entre el deporte y las habilidades para la vida en Tiempo de Juego*. <https://elobservadornoticias.com/conexion-entre-el-deporte-y-las-habilidades-para-la-vida-en-tiempo-de-juego/>

Cano, J. (2020). *Laboratorios de género*. El Observador Académico.

Caselles, A. Chicangana, A. (2021). *Percepción del lugar y territorio de Cazucá*.
<https://elobservadornoticias.com/el-observador-academico-vol-2-2/>

Castells, M. (2004). *La era de la información: economía, sociedad y cultura* (Vol. 1). siglo XXI.

Castiblanco, B. & Bueno, L. (2021). *Actividad física, recreación y deporte como herramienta para el desarrollo humano y el buen vivir*.
<https://elobservadornoticias.com/el-observador-academico-vol-2-art-6/>

Comte, A. (1965). *Discurso sobre el espíritu positivo* (núm. 194.8 COM dis). Buenos Aires: Aguilar.

Cuellar, C. (2019). *El otro también soy yo*. <https://elobservadornoticias.com/el-otro-tambien-soy-yo/>

Cuellar, C. (2019). *Xucasa es mi casa*. <https://elobservadornoticias.com/xucasa-es-mi-casa/>

El observador (2019). *Arte para crear*. <https://elobservadornoticias.com/arte-para-crear/>

El observador (2019). *Al son de Gori*. <https://elobservadornoticias.com/al-son-de-gori/>

El observador (2019). *Milkman se embriaga en Cazucá*. <https://elobservadornoticias.com/milkman-se-embriaga-en-cazuca/>

El observador (2019). *La inocencia del líder*. <https://elobservadornoticias.com/la-inocencia-del-lider/>

El observador (2019). *5 minutos de impacto*. <https://elobservadornoticias.com/desde-la-otra-esquina/>

El observador (2020). *Ciénaga con otros ojos*. <https://elobservadornoticias.com/cienaga-con-otros-ojos/>

El Observador (2020). *Primer Taller de periodismo en Ciénaga*.

El Observador (2020). *El poder de la sangre*. <https://elobservadornoticias.com/el-poder-de-la-sangre/>

El Observador (2020). *¡La nueva onda de la Radio!* <https://elobservadornoticias.com/la-nueva-onda-de-la-radio/>

El Observador (2021). *“Haber cometido un error, no nos convierte en un error”*.
<https://elobservadornoticias.com/desde-la-otra-esquina/>

Elías, N. & Dunning, E. (2014). *Deporte y ocio en el proceso de socialización*. FCE -Fondo de Cultura Económica.

Fals Borda, O. (1999). *Orígenes universales y retos actuales de la IAP*. Análisis Político, (38), 73–90. <https://revistas.unal.edu.co/index.php/anpol/article/view/79283>

Gamboa, S. (2020). *Bautizado en el nombre del balón*.
<https://elobservadornoticias.com/bautizado-en-el-nombre-del-balon/>

Gamboa, S. (2020). *Jugar para la sele popular*. <https://elobservadornoticias.com/jugar-para-la-sele-popular/>

GESCO (s.f.). *GesCo evaluación e investigación*.
<https://sites.google.com/tiempodejuego.org/gesco-eval/p%C3%A1gina-principal?authuser=1>

GESCO (s. f.). *Modelo de investigación*.
https://docs.google.com/document/d/1RZx0jnICjtQJl--c_4nME0rafDrP3nkYUBI4K8X4l4w/edit?usp=sharing&usp=embed_facebook

GESCO (s. f.). *Reportes de Evaluación*.
<https://sites.google.com/tiempodejuego.org/gesco-eval/reportes-de-evaluaci%C3%B3n>

GESCO (2022). *Lineamientos para la recepción de trabajos*.

Huizinga, J. (2014). *Homo ludens: un estudio del elemento de juego en la cultura*. Routledge. 10.

Kuhn, TS (2019). *La estructura de las revoluciones científicas*. Antecedentes de la cultura económica.

Kuhn, F (2021). *Liderazgo responsable: Crear valor(es) para la sociedad. Investigación de los valores personales de los empleados en Tiempo de Juego*. Florian Kuhn, Practicante Internacional TdJ. <https://elobservadornoticias.com/el-observador-academico-vol-2-art-5/>

Lamo et al., (1994). *La sociología del conocimiento y de la ciencia*. Madrid: Alianza Editorial.

López, M. & Arrazola, L. (2020). *Desarrollo de proyecto de vida profesional para los jóvenes de Cazucá*. <https://elobservadornoticias.com/articulo-5-desarrollo-de-proyecto-de-vida-profesional-para-los-jovenes-de-cazuca/>

Mejía, G. (2020). *Bad Luck For Simeone*. <https://elobservadornoticias.com/bad-luck-for-simeone/>

Narváez, P. (2020). *La primera pasión*. <https://elobservadornoticias.com/la-primer-pasion/>

Oscar, J. (2018). *La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundos posibles*.

Ospina, B. (2020). *Educación en el olvido*. <https://elobservadornoticias.com/educar-en-el-olvido/>

Pinch, T. J., & Bijker, W. E. (2008). *La construcción social de hechos y de artefactos: o acerca de cómo la sociología de la ciencia y la sociología de la tecnología pueden beneficiarse mutuamente. Actos, actores y artefactos: sociología de la tecnología*, 19-62.

Ponciano, P. (2020). *Theory and Practice of Olympism in Society*. <https://elobservadornoticias.com/articulo-6-theory-and-practice-of-olympism-in-society/>

Reyes, L. (2019). *IrrigArte*. <https://elobservadornoticias.com/irrigarte/>

Ríos Ortega, J. (2014). *El concepto de información: dimensiones bibliotecológica, sociológica y cognoscitiva*. *Investigación bibliotecológica*, 28(62), 143-179.

Rojas, C. (2020). *Cine comunitario y juvenil*. <https://elobservadornoticias.com/cine-comunitario-y-juvenil/>

Rojas, C. (2020). *Moda a lo bien*. <https://elobservadornoticias.com/categorias/con-otros-ojos/page/2/>

Santos, B. (2010). *Descolonizar el saber, reinventar el poder*. Montevideo: Trilce.

Serrano, J. (2020). *La ciudad de las bicicletas*. <https://elobservadornoticias.com/la-ciudad-de-las-bicicletas/>

Svetliza, E. (2020). *La chica que sueña goles*. <https://elobservadornoticias.com/la-chica-que-suen-a-goles/>

Tiempo de Juego (s.f.). *Infografía fútbol por la paz*. <https://elobservadornoticias.com/infografia-futbol-por-la-paz/>

Tiempo de juego (s. f.). *NOSOTROS*. <https://tiempodejuego.org/somos/>

Tiempo de juego (s. f.). *Tiempo de Siembra, el negocio social que lleva el campo a la ciudad*. <https://tiempodejuego.org/tiempo-de-siembra-el-negocio-social-que-lleva-el-campo-a-la-ciudad/>

Tiempo De Juego (2018). *Informe de Gestión 2018* TiempoDeJuego.
https://issuu.com/tiempodejuego/docs/informe_de_gestion_2018

Tiempo De Juego (2019). *Informe de Gestión 2019* TiempoDeJuego.
<https://issuu.com/tiempodejuego/docs/informegestion2019>

Tiempo de Juego (2019). *Presentación Fundación Tiempo de Juego*.
<https://tiempodejuego.org/wpcontent/uploads/2019/12/PresentacionFundacionTiempodeJuego2019.pdf>

Tiempo de Juego (2019). *Currículo de la escuela de liderazgo* Tiempo de Juego.

Tiempo de Juego. *Convivir jugando* (2019).
https://issuu.com/miguel.rincons/docs/guia_convivir_baja_calidad_1

TDJ, (2020). *Informe de Gestión 2020* TiempoDeJuego.
<https://issuu.com/tiempodejuego/docs/informegestion2020>

TDJ, (2021). *Informe de Gestión 2021* TiempoDeJuego.
<https://issuu.com/tiempodejuego/docs/informegestion2021>

Tiempo de Juego (2022) *el poder del juego*.

Tiempo de Juego (2022) *Cambio de Juego*.

Wall-Strasser, K. (2019). *Gender Equality in Sport – How to Fight Gender Stereotypes? The Impact of Mixed Soccer Exercises on Gender Stereotypes in Sport and Soccer of Boys and Girls*. <https://elobservadornoticias.com/gender-equality-in-sport-how-to-fight-gender-stereotypes/>

Wiesner, A. (2019). *Champeta para la reconciliación*.
<https://elobservadornoticias.com/champeta-para-la-reconciliacion/>

Young, K. (2018). *Reflections on Sociology of Sport: Ten Questions, Ten Scholars, Ten Perspectives*. Emerald Publishing Limited.