

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

Las narrativas como aproximación a las subjetividades de los niños y jóvenes que practican el skateboarding en la plazoleta ubicada frente al colegio Minuto de Dios (Bogotá)

Claudia Lucía Rodríguez Morales

Universidad Santo Tomás, Bogotá

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Humanidades y Lengua Castellana

Bogotá, 2019

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

Las narrativas como aproximación a las subjetividades de los niños y jóvenes que practican el Skateboarding en la plazoleta ubicada frente al colegio Minuto de Dios (Bogotá)

Claudia Lucía Rodríguez Morales

Tesis para optar al título de Licenciada en Educación Básica con énfasis en Humanidades y Lengua Castellana

Director

Blanca Nubia Méndez Arroyo

Magíster en Literatura y Cultura

Universidad Santo Tomás, Bogotá

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Humanidades y Lengua Castellana

Bogotá, 2019

Tabla de contenido

	Pág.
Resumen.....	9
Palabras claves.....	9
Abstract.....	10
Introducción.....	11
1. Las narrativas como aproximación a las subjetividades de los niños y jóvenes que practican el skateboarding en la plazoleta ubicada frente al colegio Minuto de Dios (Bogotá).....	12
1.1 Planteamiento del problema.....	12
2. Objetivos.....	16
2.1 Objetivo general.....	16
2.2 Objetivos específicos.....	16
3. Antecedentes.....	17
4. Marco teórico.....	23
4.1 Voces, memorias, biografías: análisis narrativo y campo de la educación.....	23
4.1.1 En torno del lenguaje.....	24
4.1.2 El espacio biográfico.....	25
4.2 La subjetivación como respuesta a la crisis de las ciencias humanas.....	26
4.2.1 El pensamiento de lo mismo.....	26
4.2.2 El pensamiento del afuera.....	27
4.2.3 La subjetivación.....	28
4.3 Skateboarding.....	29
5. Metodología.....	31

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

5.1 Diseño y construcción de instrumentos.....	31
6. Población, historia y rasgos geográficos de la plazoleta ubicada frente al colegio Minuto de Dios	38
6.1 Población.....	38
6.2 Historia y rasgos geográficos de la plazoleta ubicada frente al colegio Minuto de Dios.....	40
7. Resultados.....	44
7.1 Interpretación y categorías de análisis.....	44
7.1.1 La observación.....	44
7.1.2 La entrevista.....	49
7.1.3 La encuesta.....	52
7.1.4 Identikits.....	55
7.1.4.1 Identidad: Gustos y disgustos.....	55
7.1.4.2 Identidad: Relaciones familiares e interpersonales.....	56
7.1.4.3 Identidad: Proyecto de vida.....	57
7.1.4.4 Identidad: Actividades.....	58
7.1.4.5 Identidad: Relaciones con actores sociales	59
8. Conclusiones.....	62
Referencias Bibliográficas.....	66
Anexos.....	71

Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1. Tabulación encuesta social.....	54

Lista de figuras

	Pág.
Figura 1. Instrumentos de investigación (Elaboración propia).....	31
Figura 2. Tabla, monopatín o patineta (Fotografía propia).....	38
Figura 3. Plazoleta del Colegio Minuto de Dios y sus alrededores.....	40
Figura 4. Antigua plazoleta de día y de noche.....	41
Figura 5. Actual denominación de la plazoleta “Plaza Rafael García-Herreros”.....	42
Figura 6. Museo antes de la construcción de la Plaza de Banderas (Plazoleta).....	43
Figura 7. Museo de arte contemporáneo (en la actualidad).....	43
Figura 8. Algunas vistas de la plazoleta Minuto de Dios. (Fotografías propias).....	45
Figura 9. VIP (Fotografía propia).....	46
Figura 10. Skater usa buzo de marca THRASHER (Fotografía propia).....	47
Figura 11. Skaters utilizando cachuchas y gorro de lana (Fotografía propia).....	47
Figura 12. Skaters usa bisutería y tatuajes (Fotografía propia).....	48
Figura 13. Tabla de marca Mini*logo y tabla decorada por ellos mismos (Fotografía propia).....	48
Figura 14. Marcas facilitadas por los skateboarding cuando se estaba aplicando el instrumento de identikits.....	49
Figura 15. Identikits- Gusto y disgustos.....	56
Figura 16. Identikits- Relaciones familiares e interpersonales.....	57
Figura 17. Identikits- Proyecto de vida.....	58
Figura 18. Identikits- Otras actividades.....	59
Figura 19. Identikits- Relaciones con actores sociales.....	60
Figura 20. Identikits- Relaciones con actores sociales.....	61

Glosario

Vocabulario de los skaters de la plazoleta del Minuto de Dios en Bogotá

1. **Montar:** Es la práctica de patinar sobre una tabla con ruedas, cuyo nombre en inglés es “Skateboard”.
2. **Ñeros:** Es el apelativo usado para describir a las personas indigentes, o habitantes de calle que se aproximan y manifiestan actitudes amenazantes hacia una o varias personas.
3. **Picadas:** Apelativo con el cuál se describen a las personas vanidosas, engreídas, distantes y/o antipáticas que no los miran con buenos ojos.
4. **Reggaetón:** Género musical, de reconocimiento mundial. Es una combinación de otros géneros: reggae jamaquino, rap y hip hop.
5. **Se me van:** Se refiere a una expresión usual de los policiales, que pretende que quien recibe la orden debe alejarse del lugar donde se encuentra de forma inmediata. También usan la expresión: “ábrase” para dar la misma connotación a la orden.
6. **Tatteo:** Es la práctica de tatuarse el cuerpo con imágenes representativas de su forma de vida, sus pensamientos y sentimientos.
7. **Tóxica:** Adjetivo que se refiere a las características de las personas conflictivas, problemáticas, complicadas en sus relaciones interpersonales.
8. **X-games:** Son campeonatos de deportes extremos organizados por la cadena de Radio y Televisión ESPN (Estados Unidos de América). Asisten competidores de alto nivel de diversos deportes de todo el mundo, participan para ganar la medallera, además de los premios en dinero. Algunos X- games o deportes extremos practicados en Colombia son:

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

Canopy, Bungee jumping, Canotaje, Rappel, paracaidismo, ciclomontañismo, espeleología, montañismo, entre otros.

Resumen

El presente trabajo de grado busca mediante las narrativas, aproximarse a las subjetividades de los niños y jóvenes¹ que practican el skateboarding en el barrio Minuto de Dios.

No solo se describirán sucesos de la vida de ellos, sino que también se estudiarán las razones por las cuales esta población recurre al uso de la tabla en espacios públicos de los cuales se apropian, y logran desahogar sus tensiones, creando una zona de confort que no encuentran en sus hogares, lugares de estudio o trabajo.

Para llevar a cabo dicho proyecto se trabajará mediante el enfoque cualitativo, teniendo en consideración las características del método etnográfico y descriptivo, con instrumentos como la observación, entrevista, encuesta social e identikits.

Palabras Clave: Narrativas, Construcción de subjetividades, Barrio Minuto de Dios, Patineta-Monopatín.

¹ Niños y jóvenes: El término “niños” se utilizó, teniendo en cuenta la Ley 1098 del 08 de noviembre de 2006 “Código de la infancia y la adolescencia”, en donde el rango de edad de los niños es de 0 a 12 años y los adolescentes de 12 a 18 años de edad (Se observaron algunos niños, los cuales no fueron encuestados, ni entrevistados). Y el rango establecido para el joven es de 14 a 28 años, de acuerdo a la Ley 1622 de 2013 Estatuto de Ciudadanía Juvenil (los jóvenes fueron encuestados y entrevistados).

Abstract

The present degree work seeks through narratives, to approach the subjectivities of children and young people who practice skateboarding in the Minuto de Dios neighborhood.

Not only will events of their lives be described, but also the reasons why this population resorts to the use of the table in public spaces of which they appropriate, and manage to relieve their tensions, creating a comfort zone that will be studied. they do not find in their homes, places of study or work.

To carry out this project we will work through the qualitative approach, reaching the characteristics of the ethnographic and descriptive method, with instruments such as observation, interview, social survey and identikits.

Key Word- Narrative, construction of subjectivities, Minuto de Dios neighborhood, skateboard.

Introducción

El presente trabajo pretende aproximarnos por medio de las narrativas, a las subjetividades de los niños y jóvenes que practican el skateboarding en la plazoleta ubicada frente al colegio Minuto de Dios en Bogotá; con el fin de mostrar lo que realmente son estos chicos; su cultura, sus sentimientos, sus maneras de pensar. Además, es importante estudiar y comprender cómo son las relaciones de los jóvenes con su entorno (tal como el familiar, social - de su barrio, de trabajo, estudio, etc.) cuál fue el factor que produjo la mayor influencia para que decidieran vincularse y pertenecer a la población de los skateboarding, establecer si hay algún inconformismo con su entorno y/o si quieren manifestar así alguna protesta. Por otra parte, estudiar este fenómeno, aclararía lo que piensan de los demás (vecinos, transeúntes, habitantes de otras tribus, entes gubernamentales y no gubernamentales, etc.).

Además, el presente estudio sobre los skateboarding en el barrio Minuto de Dios encuentra su razón de ser en el hecho del rechazo social por parte de los demás hacia esta población. Ante los prejuicios y mala imagen de los jóvenes practicantes, se investigará haciendo un simple sondeo, para conocer de primera mano la realidad de estos jóvenes y así poder mostrar al lector sus pensamientos y sentimientos, producto de sus experiencias y vivencias, para tener una visión clara de lo que ocurre en ese lugar con ellos.

1. Las narrativas como aproximación a las subjetividades de los niños y jóvenes que practican el skateboarding en la plazoleta ubicada frente al colegio Minuto de Dios (Bogotá)

1.1 Planteamiento del problema

Para comenzar, Diana Vargas en su texto: Las narrativas: Evidencia cultural en la organización (2012) afirma: “Las narrativas, constituyen un agente que altera las dinámicas de la cultura organizacional, son actos comunicativos que relatan la realidad en un espacio o tiempo determinado” (p. 1). Esto que está presente en todos los lugares componen una serie de acontecimientos, que describen lo que pensamos, hacemos y sentimos, en el que sus elementos, tales como, los personajes, las acciones, el tiempo, el espacio, entre otros, juegan un papel muy importante. En este trabajo, no se trata de cuestionar o preguntar (¿o juzgar?), se trata de emplear las narrativas para conocer más de cerca la realidad de una población.

Trabajar las narrativas permitirá identificar las relaciones que existen entre los jóvenes que practican el *skateboarding* y el resto de la sociedad. Además, con estas narraciones, se espera identificar diferentes categorías como pueden ser (sus intereses, sus creencias, la política y hasta su identidad). Se busca estudiar y describir las características de los jóvenes que forman el grupo de practicantes de *skateboarding* con el fin de establecer cuál es su pensamiento acerca de sí mismos, como se ven dentro del grupo, que posición ocupa cada uno dentro de su pequeño grupo de jóvenes deportistas. Además se contempla la idea de determinar sus sentimientos acerca de la relación entre el grupo de jóvenes deportistas y el resto de la sociedad que los rodea, cómo los ven, qué piensan ellos de los demás y cómo se sienten al respecto.

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

La población con la que se trabajará son los niños y jóvenes que practican el *skateboarding* en la plazoleta que queda frente al Colegio del Minuto de Dios, sobre la transversal 73ª, desde la Avenida Calle 80 hasta la diagonal 82 y en la Transversal 76 desde la Av. Calle 80 hasta la diagonal 81, quienes se congregan todos los días en ese lugar, en el Barrio Minuto de Dios en Bogotá.

Para realizar este acercamiento se hace necesario recurrir a algunos instrumentos de investigación desde el enfoque cualitativo. Específicamente se propone un trabajo etnográfico que permitirá aproximarse a la población objeto de estudio, con el fin de que ellos puedan describirse a sí mismos, describir a sus compañeros de grupo, y a la vez que puedan manifestar su percepción acerca de la sociedad que los rodea, y cómo los influye y afecta, dado que esta metodología es la más relevante para este tipo de estudio, según varias alumnas, entre las que se cuenta mediante diapositiva Beatriz López.

Por otro lado, uno de los conceptos que nos permite aproximarnos a esta población, es el de la subjetividad. Se entiende como subjetividad:

El modo en que el sujeto hace la experiencia de sí mismo, pero esa experiencia no es igual para todos, es la experiencia del particular mundo en el que se vive. En cada momento histórico, los individuos van construyendo diferentes formas de subjetividad. (Moreno, Rincón, Montenegro, Vanegas, Baena y Sánchez 2007, p. 183).

Así las subjetividades, tendrían que ver con la constitución y construcción que como sujetos hacemos en la sociedad. Nos construimos a partir de prácticas, de discursos, de experiencias que constituyen nuestro ser. Por lo anterior, nos interesa conocer por qué esta población se inclina por

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

el deporte el “*skateboarding*”; qué piensan y qué sienten, en cuánto a esta práctica deportiva, si los espacios que se utiliza para la realización del mismo son adecuados o improvisados. Como también, descubrir el por qué atrae a algunas personas y a otras las altera, generando tensión, rechazo e impacto en la ciudad, de hecho algunas los consideran peligrosos, personas sin oficio y sin valores, y los califican, más por el aspecto en cuanto a su vestuario y estética que por cualquier otra cosa.

La práctica del *skateboarding* es definida por la federación madrileña de Patinaje en una de sus páginas web como: un deporte que se basa en la propulsión con un skate – elemento compuesto en una tabla de madera, ejes, rodamientos y ruedas - a la vez que se realizan distintos trucos o maniobras. Dirigirse a la página: <http://www.fmp.es/que-es-el-skateboarding/>. También es un entretenimiento que así como produce adrenalina, se requiere de la firmeza de los atletas practicantes para lograr el control del cuerpo. Dicho deporte se ha ido posicionando en distintos espacios (parques, calles, sitios cerca de monumentos), no solo en Bogotá, sino a nivel nacional e internacional. En primer lugar, se referenciará su origen en Colombia, y cuál ha sido la trayectoria desde sus inicios hasta el día de hoy, cómo influyó su desarrollo en Bogotá a la Localidad de Engativá, y más específicamente al barrio Minuto de Dios. En segundo lugar, se analizará que otros fenómenos se desarrollarán alrededor de la práctica del *skateboarding* en la población estudiada, como deporte de carácter innovador y alternativo, que propicia beneficio y crecimiento personal a sus practicantes.

En relación con el planteamiento del problema que se ha venido desarrollando, el propósito de este ejercicio investigativo centra su atención en la práctica de *skateboarding*, en este sentido se busca indagar por qué, estos jóvenes utilizan para la realización de esta práctica diferentes espacios, cómo se sienten y cuáles son sus percepciones para con los demás, para consigo mismos,

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

para con su familia y también como se perciben en su propio hogar, con su pareja, etc... Como también, cuáles son sus formas de adscripción a estos grupos y lo que ello implica en términos familiares, escolares y sociales. Por último, se busca establecer si existe un reconocimiento oficial de estos grupos como practicantes de un deporte, si existe alguna figura legal en el ámbito oficial como clubes, ligas, federaciones, etc... o si existen clubes privados independientes que funcionan de manera particular y que desarrollan prácticas, y competencias tipo OPEN², eso con el fin de establecer si los practicantes desarrollan principios básicos de “Olimpismo”, que busca “mejorar al individuo” mediante el aprendizaje, practica y perfeccionamiento de un deporte, que coadyuve a la formación y al crecimiento personal del practicante, como propósito general del deporte; todo esto con el fin de que nos lleve a la respuesta de la pregunta problema ¿Cómo se expresa la subjetividad de los niños y jóvenes que practican el *skateboarding* en la plazoleta ubicada frente al colegio Minuto de Dios (Bogotá)?

² OPEN: Es una modalidad deportiva donde se desarrollan torneos, con participación de deportistas que representan entidades oficiales y privadas.

2. Objetivos

2.1 Objetivo General

Construir narrativas para conocer cómo se expresa la subjetividad de los niños y jóvenes que practican el *skateboarding* en la plazoleta ubicada frente al colegio Minuto de Dios.

2.2 Objetivos Específicos

- a) Caracterizar a los niños y jóvenes que practican el *skateboarding*.
- b) Indagar sobre la subjetividad de la población de estudio a partir de la construcción de narrativas.
- c) Determinar de qué manera, se puede generar un reconocimiento social a los niños y jóvenes que practican el *skateboarding*.

3. Antecedentes

Hemos tomado como referencias cuatro trabajos de investigación que aportan al desarrollo de esta propuesta. En primer lugar; el titulado “construcción de la identidad en jóvenes bogotanos a partir de la práctica del *skateboarding*”, de la Universidad Santo Tomás de Bogotá (2012); luego se consideró el trabajo de grado denominado “Potencializar el desarrollo de las capacidades coordinativas por medio del *skateboarding*, desde una perspectiva social”, de la Universidad Pedagógica Nacional (2013); el siguiente, es otro trabajo de grado “La práctica del *skateboarding* como alternativa deportiva para la disminución del sedentarismo y fomento de estilos de vida saludable en los adolescentes del municipio de Guateque Boyacá”, Universidad Pedagógica Nacional (2017); y por último, es un trabajo de grado realizado como requisito para optar el título de Especialista en Psicología Social aplicada en la Universidad Pontificia Bolivariana, llamado “Prácticas de resistencia de jóvenes skaters en la ciudad de Medellín” (2013).

El primero propone observar como las juventudes bogotanos mediante la habilidad del *skateboarding* edifican su identidad. En el trabajo se habla de comprender el proceso del *skateboarding*, considerado “no convencional”, el cual no está reconocido como un deporte, por ende no tiene reglas y reconocimiento social, ni el estatus de otros deportes convencionales. Parte de la falta de reconocimiento conlleva a que se construyan estereotipos negativos acerca de la identidad de los skaters lo que impide su reconocimiento social. Este trabajo se centra en los skaters de la ciudad de Bogotá, quienes ven en este deporte y en apropiación de los espacios públicos una forma de vida.

Se desarrolla una investigación hermenéutico-etnográfico, dados los beneficios de las características de dicha metodología, llevada a cabo en diferentes contextos, escenarios y con

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

jóvenes de la ciudad de Bogotá; y caracterizados por ser urbanos (calles, parques, zonas comunes, edificios y construcciones públicas). Instrumentos y técnicas de investigación, la observación participante y la entrevista semiestructurada.

Un aporte de esta propuesta al trabajo de investigación es que corrobora la información sobre el origen de la práctica del *skateboarding* en Bogotá. En el recorrido histórico se dice que esta práctica se originó en los años 70 en EEUU específicamente en California, cuando los surfistas practicaban el mar y a Bogotá llegó en la década de los años 80, se practicaba en los estratos altos en el norte de la ciudad. En otros países de Europa, se identificó que la mayoría de los grupos participantes son de clases sociales medias o bajas.

Los aspectos destacados en el trabajo y vitales para la propuesta son: por un lado, es importante resaltar que la Facultad de Cultura, Física y Deporte, reconozca en el *skateboarding* como una práctica deportiva con reconocimiento social para los que la realizan, pues hace que se consoliden lugares de reunión, se propicien relaciones hacia los demás; a excepción de las relaciones que han establecido con la autoridad, pues como ellos mismos lo afirman en unas de sus respuestas:

Problemas la verdad no he tenido, así solo uno una vez que estábamos montando en el parque nacional y llegaron unos policías a prohibirnos el espacio para montar obviamente nosotros como grupo skater nos pusimos bravos ya que no es justo si ese es un espacio público creo que ese fue el único problema en realidad. (Cuesta, 2012, p. 63).

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

Referente a la población elegida para la investigación no se referencia un lugar específico de Bogotá, como una zona, un estrato socioeconómico o localidad que permita tener características puntuales de la población elegida. Además, se observa que no se tienen en cuenta variables como el género, la edad, ni estrato social, como aspectos siquiera de interés para el desarrollo de dicha investigación. Por último, la práctica del skate, se ha considerado como deporte principalmente masculino, sería interesante establecer el porqué de esta construcción de masculinidad, pues las chicas también lo practican.

El segundo trabajo, se desarrolló en el Colegio Distrital Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero (IED)- Plaza España de la localidad de los Mártires de la ciudad de Bogotá, este proyecto se llevó a cabo gracias al programa “Jornada Educativa Única y extendida 40 horas”, instaurado por el IDRD³ en jornadas extraescolares; con la finalidad de generar experiencias corporales y fortalecer aspectos educativos desde la educación física.

Este trabajo de grado se propuso contribuir y confirmar al *Skateboard*, como una disciplina, que se vio en la necesidad de pasar del surf practicado en el mar a realizar movimientos en una tabla adaptada con ruedas sobre la tierra. Al igual, nos ratifica que en los años 80 y 90 se extendió por varios países, llegando a Colombia, en donde solo lo practicaba personas de estratos sociales altos. La observación es el método utilizado mediante este trabajo, de enfoque humanístico y social, centrándose en recolección de información, sesiones de trabajo, elaboración de macro currículo y ejes fundamentales; y a diferencia del primer trabajo, el cual destaca la identidad, este segundo tiene que ver más con un tema de salud, donde el *Skateboard* se convierte en un referente social e instrumento para el desarrollo motor del ser humano; pero, no deja de estar presente los

³ De aquí en adelante utilizaremos la abreviatura IDRD para referirnos a **Instituto Distrital de Recreación y Deporte**

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

estereotipos, denominando a esta práctica, de forma negativa, estigmatizando a quienes la practican y en algunas ocasiones la vinculan con la delincuencia y la drogadicción.

También se observa que no se tienen en cuenta las variables de género y edad; y no se hace una diferenciación del termino *Skateboard* (significa patineta) con el termino *skateboarding* (el cual significa andar en monopatín), siendo ambos términos utilizados para denominar el monopatín o patineta.

El tercer trabajo, pretende disminuir el sedentarismo y fomentar estilos de vida saludables en los adolescentes del municipio de Guateque-Boyacá por medio de la práctica de un deporte alternativo como lo es el “*skateboarding*”, aspecto más vinculado a la salud.

Plantea de primera mano, la importancia de indagar sobre la Ley Nacional en pro del deporte y la adolescencia y el código del menor, pues se puede apreciar la franja de estudio, niños de 10 a 14 años, lo que permitirá aplicar en el desarrollo de esta investigación teorías de diferentes autores acerca de las diferentes etapas de la vida del ser humano; al final, esboza cuales son las condiciones para la vinculación a las practicas por parte de aspirantes menores de 14 años, que pretenden participar de las prácticas y aprendizajes de *Skateboarding*. Utilizan técnicas de investigación cualitativa como: preguntas abiertas, conversatorios, entre otros.

Por otro lado vemos que ofrece nuevos instrumentos a los licenciados en educación física, en pro del bienestar de la población del adolescente. Se habla de un cambio, en la perspectiva de muchas familias que culturalmente veían en este tipo de deportes prácticas insanas. Se señalan, palabras claves como: Adolescencia, sedentarismo, hábitos y estilos de vida saludables, actividad física, tiempo libre, deportes alternativos.

Para este trabajo sería importante detallar mucho la población elegida y el lugar, ya que el municipio de Guateque-Boyacá, es una población que comprende aproximadamente 9.603

habitantes (<http://www.guateque-boyaca.gov.co/Paginas/default.aspx>); otro aspecto del trabajo, es el hecho que en las sesiones de entrenamiento no se mencionan y tampoco tienen en cuenta las verdaderas causas por la cual los adolescentes se vuelven sedentarios; pues mancillan solo a las tecnologías.

Por último, el cuarto trabajo realizado en la ciudad de Medellín y escogido principalmente porque lleva en su contenido el objeto de estudio del presente trabajo “las narrativas”. Entre los años 90 y 93, el skate en Medellín se concentró en los barrios como Laureles, Malibú, Los colores, Conquistadores, Poblado y Santa Mónica y los municipios como: Caldas, Rionegro, Guame, Bello y Envigado. Dicha práctica de resistencia u oposición, en donde los jóvenes expresan sus características, mediante los grafitis urbanos, la música, sus silencios, convirtiéndose estas formas o símbolos en narrativas elocuentes; y a la vez presentándolos por las calles, parques, muros, vías peatonales, edificios residenciales, andenes y muchos otros sitios más.

El trabajo responde a una investigación hermenéutico-cualitativa y de enfoque histórico. Los instrumentos se trabajaron a partir de diferentes momentos: el primero; de exploración (la revisión documental, contactos con informantes y visitas preliminares), el segundo; focalización y por último el de profundización (entrevistas exploratorias a informantes claves). Las técnicas de investigación: de recolección de información y de generación de información (entrevista semi-estructurada y grupos focales).

Uno de los referentes normativos es la Ley 375 “Ley de juventud” (1997), cuyo propósito es promover la formación del joven en cuanto a su desarrollo humano integral; también a que participe como ciudadano en las dimensiones políticas, económicas y sociales.

La propuesta resalta conceptos como: Prácticas, juventud, *skateboarding*, culturas juveniles y resistencia, es el comienzo de varios planteamientos de los autores de este trabajo, dado que

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

también detallan la identidad (como narraciones presentadas por cualquier persona), estilos de vida, afectividad, estéticas, etc.; con el fin de entender su realidad y comprender la forma de cómo estos jóvenes se oponen ante el orden social establecido.

Al igual que el primer y el tercer trabajo, en esta propuesta no se establece una localidad específica; si bien es cierto, que nombran barrios de Medellín y municipios aledaños a la misma, el contexto es bastante amplio, como tampoco se hacen mención de género, ni edad de los practicantes de skate, elementos que son importantes para proyectar la investigación.

4. Marco teórico

Se consideran tres conceptos fundamentales: narrativa, subjetividad y *skateboarding*; de los cuales se abordaron los aspectos y las características más significativas para introducirse en la construcción de subjetividades de los skater en la ciudad de Bogotá, específicamente de los jóvenes que se reúnen en el barrio Minuto de Dios.

4.1 Voces, memorias, biografías: análisis narrativo y campo de la educación

En cuanto a narrativas, éstas nos permiten construir un discurso propio, para este caso que se trabaja con una población joven. El trabajo implica dedicar mucha atención a lo que ellos nos cuentan y de esta manera conocer y expresar sus experiencias. Al respecto en el texto “Subjetividad, memoria y narrativas: una reflexión teórica y política en el campo de la educación”, se logró lo siguiente:

La investigación desde la narrativa requiere ante todo una posición de escucha atenta: no solo el qué sino también el cómo del decir; no solo el contenido de una historia sino los modos de su enunciación; no solo el contorno de una imagen sino su profundidad, su fondo, aquello que oculta tanto como muestra (Arfuch, 2016, p.235).

Dicho lo anterior, el proyecto pretende observar, desde esta óptica, de los skate, sus formas de pensar, costumbres, dinámicas y estéticas. De esta manera, haciendo la descripción, comunicar el sentido, los significados, las intenciones que los sujetos le da a esta práctica.

4.1.1 En torno del lenguaje.

La narrativa se genera a partir del lenguaje y se puede dar mediante otras maneras, bien sea a través de expresiones o movimientos.

Desde la metáfora de Ludwig Wittgenstein (1988), en el mismo texto *Subjetividad, memoria y narrativas*: una reflexión teórica y política en el campo de la educación, expresa también que: “En esta óptica, si el acontecimiento habita el lenguaje lo hace en una noción de discurso que no se deslinda de él: discurso no solo como palabra sino también cuerpo, gesto, acción, forma de vida” (pág. 236).

Al respecto en el marco de este proyecto, el lenguaje se convierte en un medio para construir experiencias y principalmente para establecer la subjetividad de los niños y jóvenes que practican el deporte *skateboarding* en la plazoleta ubicada frente al Colegio el Minuto de Dios en Bogotá; interpretando sus prácticas, caídas y persistencia para seguir patinando, y que tanto influye esto en sus vidas. Adicionalmente a esta investigación se vinculan algunas páginas de redes sociales como Facebook⁴ (ver en anexo), las cuales siguen los chicos que practican el *skateboarding*; estos con el fin de buscar otras narrativas (léxico que emplean y que tanto abarca su comunicación a nivel global) que están a través de la red social, lo que permitiría enunciar que están construyendo una subjetividad.

⁴ Páginas encontradas en Facebook: Unidos por el skate – Rueda skateboarding – Dunt Colombia – Skate paradise – Movimiento skater Colombia.

4.1.2 El espacio biográfico.

En este mismo sentido el texto “Subjetividad, memoria y narrativas: una reflexión teórica y política en el campo de la educación”, establece:

Un valor biográfico, que impulsa tanto el mercado mediático y editorial como la indagación académica. Un plus de valor, podríamos decir, que “no solo puede organizar una narración sobre la vida del otro sino que también ordena la vivencia de la vida misma y la narración de la propia vida de uno; este valor puede ser la forma de comprensión, visión y expresión de la vida propia. (Bajtín, 1982, p. 239)

El espacio biográfico en la presente investigación se presenta cuando se narra parte de la vida de los skateboarding, lo que se cuenta de esa población, que ha sido muchas veces estigmatizada y poco entendida, ya sea por su imagen, su estética, y por las diversas situaciones comunicativas que surgen en los diferentes contextos, lo que debe trasladar al investigador a profundizar en las experiencias y en las descripciones que ofrecen los practicantes.

Al respecto Calveiro (2012) en el texto “Subjetividad, memoria y narrativas: una reflexión teórica y política en el campo de la educación” puntualizó:

Relacionado con la violencia sin nombre que va de la delincuencia común o las “violencias de Estado”, a la guerra perpetua, han hecho de la categoría de víctima una figura reconocible también en el espacio biográfico. Relatos e imágenes, testimonios, biografías de un trazo, que nos recuerdan todo el tiempo la fragilidad del vivir, las múltiples amenazas que nos

acechan en el más simple devenir cotidiano y que los medios se encargan de incrementar cada día bajo el latiguello infatigable de la “inseguridad” (pág. 240).

Al respecto se puede afirmar que los jóvenes que conforman el grupo de patinadores objeto del presente estudio, son estigmatizados como elementos peligrosos que representan un peligro para la sociedad en la zona donde se ubica la Plazoleta del Minuto de Dios, escenario de la presente investigación. Pero tal afirmación identifica plenamente el concepto de Espacio Biográfico. Es verdad que los vecinos del barrio sienten temor por los skaters, en razón a los comentarios divulgados en la zona, pero reafirmar o desmentir tal afirmación será parte de las conclusiones. ¿Son los Skaters verdaderamente peligrosos? O ¿es la consecuencia de la mala fama, la imagen que tienen los Skaters de ser los causantes de la inseguridad en la zona? O ¿más bien son los Skaters víctima de la violencia en forma de desacreditación permanente por parte del vecindario, sin que ello tenga fundamento?

4.2 La subjetivación como respuesta a la crisis de las ciencias humanas

El concepto de subjetividad, se trabaja a partir del texto “La subjetivación como respuesta a la crisis de las ciencias humanas” del profesor y filósofo Edgar Garavito Pardo (1982). Allí afirma que el “concepto de humanismo le asusta por presentar cierta forma de nuestra ética como modelo universal para cualquier tipo de sociedad” (p. 2). En este sentido el autor manifiesta que el texto es un homenaje a Michel Foucault, a la agudeza con la que trastornó “todo lo familiar al pensamiento”, a su risa, a su soledad.

4.2.1 El pensamiento de lo mismo.

El autor retoma la conceptualización de Michel Foucault, quien “situó claramente el problema epistemológico de las ciencias humanas en las palabras y las cosas, donde precipitó también la

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

muerte de la disposición del saber que hizo posible la forma hombre” (pág. 7). De igual forma, plantea que con Foucault podemos diferenciar históricamente tres grandes tipos del ejercicio del poder, a pesar claro está, de la multiplicidad de diagramas inherentes a su ejercicio: la dominación, la explotación y la sujeción.

A partir del anterior aspecto, se construyen y se producen subjetividades, lo que permite evaluar a las personas, en especial la población presente en este proyecto de investigación “los niños y jóvenes que practican el *skateboarding*”, puesto que sería muy difícil continuar con esta investigación sin tomarse un tiempo para entender y pensar sobre los movimientos que realizan estos chicos en una tabla, entre otras cosas y que tanto y de qué manera hace que se vuelva visible a la sociedad.

4.2.2 *pensamiento del afuera.*

De igual manera, dentro del mismo texto y desde el trabajo y desde el pensamiento del afuera por Michel Foucault (p. 10), también se concluye que: entre poder y saber hay, por supuesto, una clara diferencia: el poder moviliza fuerzas, efectos, puntos de dominación, en relaciones que llegan a ser infinitesimales (microfísica del poder). El saber es, en cambio, formal: formaliza las materias discursivas y estabiliza la función enunciativa (saber educar, saber trabajar, saber castigar...). Pero entre poder y saber hay inmanencia: sin una relación de poder, las formas del saber quedarían vacías, no se verían actualizadas. Inversamente, sin las formas del saber, las fuerzas del poder serían inestables y evanescentes. El poder implica el saber y el saber explica o complica el poder.

Otro de los pensadores quien se sitúa también en esta temática, es Blanchot, quien trata de encontrar el espacio donde eventualmente pueden aparecer los sujetos, los objetos y sus relaciones. Y ese espacio es el “se habla” siguiendo la fórmula de ot. El impersonal “se” exige que se renuncie a toda personología del yo, del tú, del sujeto. “Habla” quiere decir que no hay un referente, no hay

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

un discurso pre-existente, no hay un discurso que deba seguir, simplemente” se habla”. “De repente crece en uno mismo un desierto –dice Blanchot-. El rostro se desdibuja, la interioridad se evacúa y en el hueco dejado por la interioridad irrumpe el fuera... El sujeto queda desposeído de todo derecho de decir “yo”. Para Blanchot, el afuera es “el compañero”. No es un interlocutor, no un amigo, no un sujeto hablante; el compañero es “aquel que nos acompaña...aquel que sólo aparece para precipitar la erosión del yo como un vacío sin límites” (pág. 11)

4.2.3 *La subjetivación.*

Michaux quien define la subjetivación como “la vida en los pliegues” y afirma que es la manera de cómo se podrá escapar de esa peligrosa aventura con la muerte (pág. 15). Foucault tenía plena conciencia de esos dos peligros, la primera aventura peligrosa es con la muerte; si al escapar del poder no se encuentra el pliegue de la subjetivación sino “la absoluta ausencia de ser”, el proceso puede conducir al hundimiento en la muerte o en la locura. La segunda aventura peligrosa que puede correr la subjetivación es con el poder. Y el poder funciona allí como identidad. El peligro está en suponer que la subjetivación es identidad (pág. 14).

La subjetividad es el resultado de los mecanismos de normalización en el individuo, es decir, de la forma en que los dispositivos disciplinarios se articulan entre sí y producen un tipo de mentalidad congruente con las condiciones culturales existentes. Pues es aquí, donde podemos mostrar y construir al Skate, las mayor parte de sus técnicas, sus habilidades, la manera de expresarse y actuar; y de este modo, aportar a que se reconozcan, se protejan y se atiendan por parte de la sociedad sus derechos, se garanticen su prosperidad, en un contexto de comprensión, afecto y respeto.

4.3 Skateboarding

Con relación al segundo concepto del *skateboarding* se realizará un recorrido sobre su origen que va desde los años 70 hasta la época actual. Esta práctica inició en California Estados Unidos, se relacionó con el surf, pero teniendo en cuenta las condiciones climáticas y las olas difíciles para deslizarse, los que la practicaban deciden buscar otras maneras y llegan a realizar los mismos desplazamientos y técnicas, ya no sobre el mar, sino sobre otros escenarios como: calles, rincones, parques, rampas, entre otros, adaptándole a la misma tabla ruedas de patines; también se trasladó a Florida y a otros lugares de Norte América. El *Skateboard* reaparece con Frank Nasworthy, un surfer quien desarrollo una rueda de skate hecha de uretano y con Alan Gelfand, e inventó nuevos movimientos verticales a la calle. Surgen las tablas de fibra de vidrio, utilizadas en las piletas o fuente de agua. Para ampliar la anterior información se puede direccionar a la página:

<https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/bogotanitos/recreaccion/skate-skateboarding>

Simultáneamente esta cultura del skate se sumergió hacia ciudades europeas, principalmente en Bilbao, Madrid y Barcelona; los que inician con esta práctica son Chavales de Vitoria, San Sebastián e Irún, quienes se las ingeniaban para edificar sus propias rampas y parques de skate; al igual realizaban sus exhibiciones en los polideportivos y participaban en campeonatos.

Dirigirse a la página para ampliar la información, así;

<https://agenda.elcorreo.com/evento/monopatin-423210.html>

Este deporte que fue traído a Colombia hacia los años 90, no tiene normas, todo se vale, desde los golpes que se dan cuando se caen, hasta la forma de realizar los movimientos. Actualmente, observamos a estos jóvenes, los cuales se reúnen con sus tablas en esquinas o en rampas en las ciudades de Medellín, Cali, Boyacá y en Bogotá, esta última siendo el caso particular en la Plazoleta frente al Colegio del Minuto de Dios de la localidad Engativá. Tanto es así, que ya

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

existe el día internacional del skate “21 de Junio”, a nivel mundial se celebra desde el año 2003 y en Colombia desde el año 2006, en la ciudad de Bogotá.

5. Metodología

El estudio se efectuó desarrollando la metodología investigativa de enfoque cualitativo mediante el diseño, desarrollo y aplicación de cuatro técnicas (ver figura 1) que busca encontrar y describir lo que no podemos ver al interior de los jóvenes practicantes de “skateboarding”, localizados en el área señalada para la investigación.

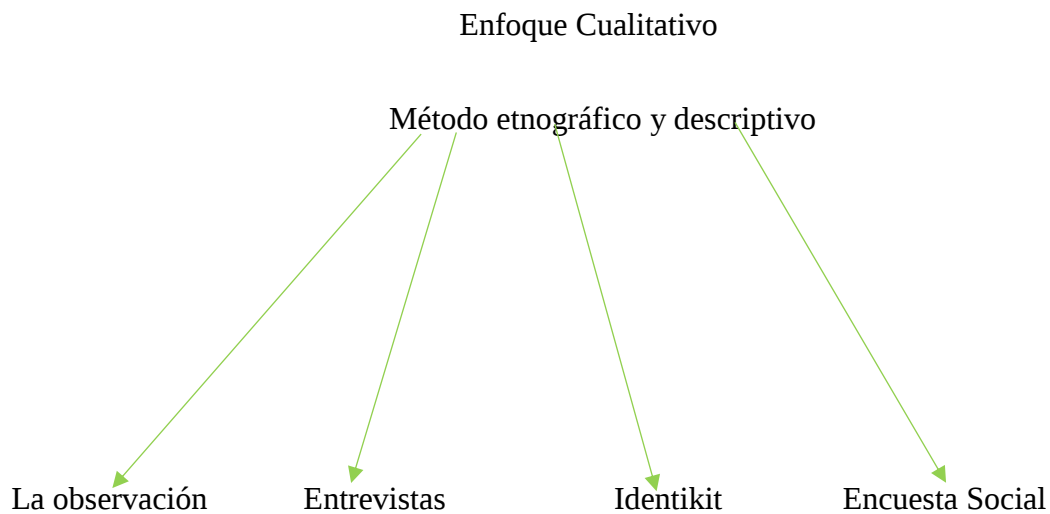


Figura 1. Instrumentos de investigación (Elaboración propia)

5.1 Diseño y construcción de instrumentos

El estudio se realizará dando alcance a las características del método etnográfico y descriptivo, en su texto *Etnografía de la educación* (2007) Levinson, Sandoval y Bertely afirman que:

La etnografía sigue siendo básicamente una metodología interpretativa-descriptiva, fundamentada en la observación, la entrevista, la estancia prolongada del investigador y la

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

recolección de documentos, cuya misión primordial es dar cuenta del conocimiento local a través de la reconstrucción interpretativa de las relaciones sociales, los saberes, y la “cultura” de determinado agrupamiento humano, institución o proceso social. (p. 825)

En esta investigación se recurre a un modelo cualitativo, que contiene diferentes instrumentos de investigación: la observación, entrevistas, las encuestas y los identikits, por lo cual dichas herramientas se convertirán en elementos de interés para el investigador y así poder lograr el objetivo, como bien lo establece Beatriz Calvo (1992) en su texto:

La percepción desde dentro, que de sí mismo tiene un grupo social, lo motiva a trasladarse al lugar de los hechos donde tiene y mantiene un contacto con los integrantes de ese grupo. Lo que un buen etnógrafo hace, según Geertz, es “estar allí...conocer y entender a los actores, a las gentes y sus vidas”. Significa describir la vida cotidiana, y descubrir lo invisible de la misma: hacer “que lo familiar se convierta en extraño...el lugar común en problemático; lo que acontece se hace entonces visible y, por tanto, puede hacerse sistemáticamente documentable”. (p. 10)

Se desea conocer sobre la vida de los skater del barrio Minuto de Dios, por lo que se hará también una pequeña investigación descriptiva, que indague, registre, clasifique y presente los resultados de la investigación con pequeñas herramientas estadísticas necesarias y adecuadas para el caso.

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

Teniendo en cuenta lo anterior, dichas herramientas posibilitará un acercamiento más profundo y consciente hacia esta población, en donde se enmarcará sus maneras de pensar, sus sentimientos y su interrelación con los diferentes actores en su ámbito social y cultural.

Como se puede notar el primer instrumento que se efectúa recibe el nombre de observación participante; es una técnica de recolección de datos, manejado específicamente en la investigación cualitativa. A partir de la ejecución del proceso investigativo, es oportuno iniciar con este instrumento, dado que la misma nos permite avanzar, aun así sin haber entrado al campo.

Guber (2004) argumenta que la observación:

Parece ubicarlo fuera de la sociedad, pues su principal objetivo es obtener una descripción externa y un registro detallado de cuanto ve y escucha. Es como si estuviera tomando nota a medida que se desarrolla una película, sin desempeñar ningún papel en su argumento. Desde el ángulo de la observación, el investigador está alerta permanentemente pues, aunque participe, lo hace con el fin de observar y registrar los distintos momentos de la vida social. (Pág. 110)

El segundo instrumento que fundamenta la metodología de la actual investigación es la entrevista, presentadas como no estructuradas y otra con una pregunta abierta, las cuales se convierten en un instrumento primordial a la hora de relacionarse con una comunidad que ha sido tan estigmatizada como lo es la población de los niños y jóvenes que montan patineta o que practican el “skater”

Tal como lo menciona Victoria Andrea Trindade (2017)

La entrevista no estructurada es el instrumento que nos permitirá aproximarnos de forma más natural y abierta a los sujetos de nuestra población de estudios, sin que se sientan irrumpidos ni examinados, de manera tal de ir logrando la confianza y el vínculo necesario que toda recolección de información necesariamente demanda. (Pág. 3)

El tercer instrumento lo compone la encuesta social, con el propósito de conocer más sobre sus vidas, sus experiencias como “skater”, inmersas en un contexto urbano, distinto y complejo al cual han tenido que adecuarse. Esta clase de instrumento, se convertiría en una narración; pues lo consignado en las mismas nos daría una parte de ellos.

Dado que en el presente ejercicio no tenemos control de ninguna variable, tan solo haremos una pequeña indagación a los skaters del barrio para conocer sus respuestas, considerando los resultados y de esta manera facilitar la “lectura” de la situación social. De acuerdo con lo contenido en el libro “Metodología de la investigación cuantitativa en las ciencias sociales”, obtenemos lo siguiente:

La encuesta social, es un método de obtención de información mediante preguntas orales o escritas. Es así que este tipo de instrumento es muy utilizado en investigaciones teóricas y aplicadas a la sociología, psicología, la ciencia política, la demografía, las categorías socio-económicas y de opiniones. (Briones, 2002, p. 51).

Por lo anterior, se emplearan seis (6) encuestas a los jóvenes, adscritos a la comunidad estudiada, estando esta herramienta de recolección de información, como una de la más acorde para el logro de los objetivos de la investigación, aproximándonos con profundidad en todas las situaciones, o por lo menos en las más significativas de estas personas.

Nombre:

Edad:

Barrio donde vives:

Escolaridad:

¿En qué momento practicas el skate?

¿Hace cuánto lo practicas?

¿Quién lo motivó?

El cuarto instrumento empleado es la técnica de los identikits, herramienta metodológica, que más nos permite comprender este tipo de investigaciones. Esta herramienta investigativa es profusamente utilizada por las instituciones policiales y de lucha contra el crimen. Se usan para establecer la descripción del sospechoso de un delito. A través del uso del Identikit se logra una descripción fiable de varios aspectos; tales como su físico, mentalidad, habilidades, usos y costumbres, etc., que permitan establecer un “perfil” objeto de la búsqueda del culpable de un delito.

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

Para el desarrollo del ejercicio académico nos permite llevar a cabo una verdadera interrelación basada en la confianza entre investigado e investigador, consiguiendo así, resultados muchos más objetivos.

Además de ello, la maestra Nubia Méndez (2009), en su tesis denominada “Manual de convivencia: Entre discursos de formación y los relatos de vivir con otros”, argumenta la importancia de realizar identikits; basado en lo escrito por el investigador uruguayo Gabriel Kaplún (2008), así:

Los identikits: son dibujos donde plasman sus imaginarios a través del collage, imagen, graffitis, aforismos etc. Además los identikits se elaboran de forma colectiva. Es una actividad organizada donde los estudiantes realizan dibujos y representan como quisieran verse cual sería “el perfil del estudiante bartolino(a) que ellos y ellas quieren” (p. 85).

Esta es la oportunidad por excelencia de aceptar los direccionamientos de la maestra Nubia Méndez, respecto del uso del Identikit, dada la experiencia personal en cuanto al uso de la metodología, en la institucional policial, durante años de servicio y un tema que ha sido de interés por años, cuya ubicación geográfica en el sector de residencia de la investigadora, fue un direccionamiento iluminador, que lleno de interés y voluntad por desarrollar el tema.

Estas actividades tienen unas preguntas orientadoras de interés para la investigación.

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

- ¿Qué es lo que más le gusta y lo que más le disgusta en términos generales?
- ¿Cuáles son las personas más importantes en su vida?
- Proyecto de vida (corto-mediano y largo plazo)
- ¿Qué hace cuando no se encuentra en la plazoleta, practicando *skateboarding*?
- ¿Qué piensa de los actores sociales (instituciones gubernamentales (Policía) y no gubernamentales (Coldeportes, IDRD, Presidencia organización Minuto de Dios)?

Por lo tanto, dichas técnicas, nos permitirá realizar un análisis de las áreas problemáticas y puntualizar situaciones relevantes para la vida de las personas que pertenecen a esta población.

6. Población, historia y rasgos geográficos de la plazoleta ubicada frente al colegio Minuto de Dios

6.1 Población

Los skaters objetos de la investigación, se encuentran ubicados en la plazoleta frente al Colegio del Minuto de Dios de la localidad Engativá, se caracterizan por su moda, sus movimientos, su música, su cultura, y como practica utilizan una tabla (ver figura 2) para deslizarse sobre diferentes superficies; dicha práctica también es utilizado como deporte, diversión y acrobacias.



Figura 2. Tabla, monopatín o patineta (Fotografía propia)

Dicho objeto tiene su procedencia desde otras prácticas y como se enuncia en muchas investigaciones que se llevaron a cabo sobre agrupaciones como los skate, entre otros, una especialista en psicología clínica de adolescentes, expresa dentro del artículo sobre “tribus urbanas skate”, lo siguiente:

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

El termino Skater o Skate viene del deporte que practican estos jóvenes con una patineta o *Skateboard*. El skate surgió en la década del '50 en los Estados Unidos, pero cobro más impulso 20 años después. Su origen se encuentra ligado a la práctica del Surfing que se ejecuta en una tabla sobre el agua, y que en el caso del *Skateboarding* lleva a achicar la tabla, agregarle ruedas y cambiar el escenario de las olas y playa por la ciudad y el asfalto. (Cardozo, 2012, p. 1).

En Colombia la práctica tiene origen en la década de los 90`s. se propone que el practicante se deslice parado sobre la tabla con ruedas ejecutando ejercicios que requieren equilibrio, fuerza y coordinación. No existe un reglamento de competencia, pero se realizan enfrenamientos deportivos y exhibiciones, hasta el punto en que ya existen practicantes que han logrado tal nivel que pueden vivir de la práctica del skateboarding. En Bogotá hay más de diez sitios para tal práctica, propiedad del I.D.R.D., pero de igual manera muchos practicantes se toman calles, parques y plazoletas (como la del Minuto de Dios), pues hacen falta muchísimos más escenarios para la práctica.

6.2 Historia y rasgos geográficos de la plazoleta ubicada frente al colegio Minuto de Dios

MAPA DE LA PLAZOLETA DEL COLEGIO DEL MINUTO DE DIOS Y SUS ALREDEDORES



Figura 3. Plazoleta del Colegio Minuto de Dios (Circulo) y sus alrededores. Vista satelital tomado de la página de internet <https://minuto50.files.wordpress.com/2007/07/vista-minuto2.jpg>

Plazoleta del Colegio Minuto de Dios (Para los registros figura como “Plaza de Banderas y/o Plazoleta Rafael García-Herreros⁵”), que está enmarcada por la Corporación

⁵ Rafael García-Herreros fue un destacado sacerdote católico colombiano, distinguido por ser el creador de la fundación Minuto de Dios en Bogotá.

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

el Minuto de Dios – Museo de Arte Contemporáneo (Cra. 74 #82a81), Colegio Minuto de Dios (Transversal 74 No. 81C-05) , Despacho parroquial San Juan Eudes (Carrera 73 No. 83-00), Universidad Minuto de Dios, Parqueadero Parking Brokers, Facultad de Ingeniería de la Universidad Minuto de Dios (Transversal 73A con 81C y las callejuelas aledañas a la Universidad Minuto de Dios, ubicada en Transversal 73A Diagonal 81B).

En el folleto “El Minuto de Dios”, 2ª. Edición (1989), encontramos una breve reseña histórica, sobre lo que era la “Plaza de Banderas” (ver figura 4) o el “Parque de las Esculturas” para esa época, hoy de acuerdo a un letrero pegado en la parroquia la denominan “Plazoleta Rafael García-Herreros” (ver figura 5) Dicha plazoleta fue inaugurada en Noviembre de 1.972 y dentro de ella se encontraban 23 astas de 4 metros de altura y muchas obras de arte.

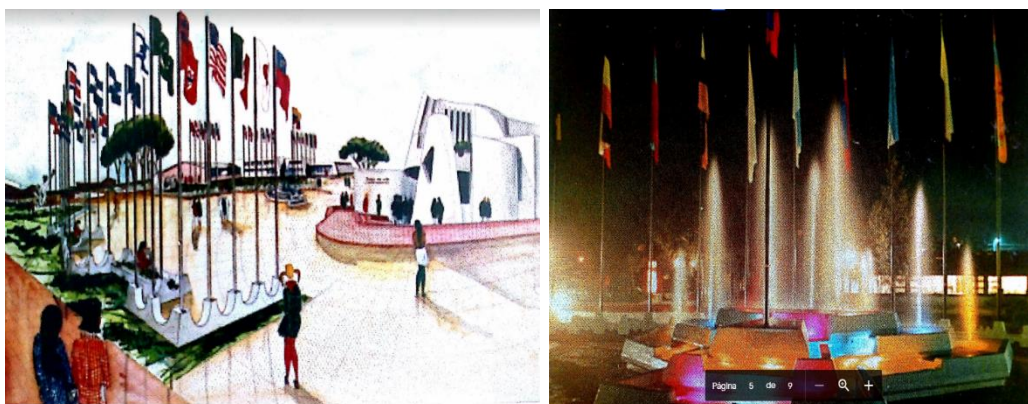


Figura 4. Antigua plazoleta de día y de noche. Las fotos fueron tomadas de la publicación que forma parte del grupo de investigación en Educación Artística de Uniminuto⁶ (2006). El libro lo facilitó el Museo de Arte Contemporáneo.

⁶ Uniminuto: Corporación Universitaria Minuto de Dios, es una institución de educación superior privada católica con sede principal en Bogotá.



Figura 5. Actual denominación de la plazoleta “Plaza Rafael García-Herreros”

El primer lugar aledaño a la plazoleta, se encuentra al Colegio Minuto de Dios, fundado en 1.958 bajo la dirección del español Don Fernando de Ayreflor. Luego, tenemos el despacho parroquial San Juan Eudes; tras de este mismo, se encuentra la iglesia, la cual viene celebrando la Eucaristía Dominical desde el 12 de Octubre de 1.958. Posteriormente, vemos la Universidad Minuto de Dios cuya construcción de la planta física empezó en 1.988, pasando la avenida y a mano izquierda encontramos unas casitas, enumeradas del 1 al 15, le sigue un parqueadero y a la derecha la facultad de ingeniería. Viene, la Corporación Minuto de Dios, reconocida por la Resolución No. 2527 del 14 de Agosto de 1.958, emanada del Ministerio de Justicia. Y por ultimo, tenemos el Museo de Arte Contemporáneo (ver figura 6 y 7), iniciando el 25 de Noviembre de 1.966 e inaugurado por el Presidente Misael Pastrana el 20 de Noviembre de 1.970. (Jaramillo, 1989, pags. Del 16 al 23)



Figura 6. Museo antes de la construcción de la Plaza de Banderas (Plazoleta). La foto fue tomada de la publicación que forma parte del grupo de investigación en Educación Artística de Uniminuto (2006). El libro lo facilitó el Museo de Arte Contemporáneo.



Figura 7. Museo de arte contemporáneo (en la actualidad). La foto fue tomada de una de las obras de colección, denominado “Espacio escultórico MAC⁷” (2014) Minuto de Dios. Bogotá. Pág. 9.

⁷De aquí en adelante utilizaremos la palabra MAC para referirnos al Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá

7. Resultados

7.1 Interpretación y categorías de análisis

Los datos recogidos a través de los cinco instrumentos anteriormente mencionados, determinan las categorías y subcategorías de cada uno; así:

- La observación: Categorías: Ocupación de espacios, estética (Gorras - consumo cultural “marcas de las tablas” – camisetas - buzos referenciados).
- La entrevista: Categorías: Intereses y territorio.
- La encuesta: Categorías: Demográfica: Edad, sexo.
Socio-económica: Escolaridad
- Identikit: Categorías: Identidad: Gustos y disgustos, Relaciones familiares e interpersonales, proyecto de vida, otras actividades (estudio-trabajo), relaciones con actores sociales.

7.1.1 La observación.

Como se esbozó inicialmente, la observación fue el primer instrumento utilizado, radica en prestar atención al contexto, para investigar la realidad que es difusa y confusa, pues es un tema que a todos les atañe y que nadie ha tocado a fondo. Antes lo contrario, todos se encuentran ocupados, cada uno en su propio afán, lo que hace difícil ver lo que sucede al interior de estas personas objeto de la investigación. Por eso se cree que es muy importante investigar con método, lo que rodea a esta población (los skaters) y así poder ofrecer información significativa y válida.

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

El trabajo de campo inició a principios del año 2018 y se comenzó a registrar en el mes de junio del mismo año, mediante registros fotográficos (ver figura 8), así:

Miércoles 27 de Junio de 2018, a las 15:30 horas Martes 28 de agosto de 2018, alas 07:30 p.m

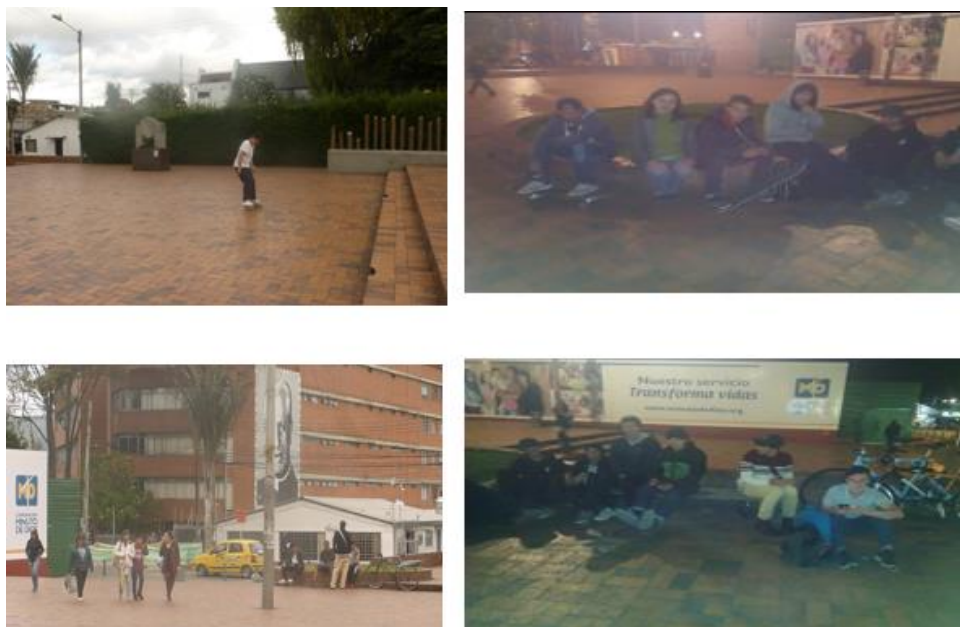


Figura 8. Algunas vistas de la plazoleta Minuto de Dios. (Fotografías propias)

Hay una particularidad detectada y es que en horas de la tarde frecuentemente se ven ubicados frente al despacho parroquial San Juan Eudes, y cuando empieza la noche se trasladan en su mayoría a una zona dentro de la plazoleta que para ellos la denominan VIP. (Dirigirse a la figura 9) VIP, que en ingles significa persona muy importante, la forma en que usualmente en aeropuertos y Hoteles internacionales se identifica el área para personajes destacados que reciben atención especial y que por eso es aislada de aquellas transitadas por los usuarios comunes. En el caso de los Skaters de la Plazoleta del Minuto de Dios, es el área que por costumbre ocupan para agruparse,

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

donde desarrollan sus actividades grupales. Allí, un líder, propone las actividades de práctica, temas de conversación, etc. Actividad que se desarrolla en dicha área. A su vez los transeúntes del barrio, pasan por la plazoleta, a distancia eso sí, del grupo de jóvenes Skaters, pues tienen ciertas ideas acerca de los integrantes del grupo por lo que prefieren evitar cualquier contacto. Esto hace que los jóvenes patinadores se sientan con cierto “poder”, pues perciben el temor de la gente, y así sentir comodidad ocupando el lugar, haciéndolo propio para su disfrute.

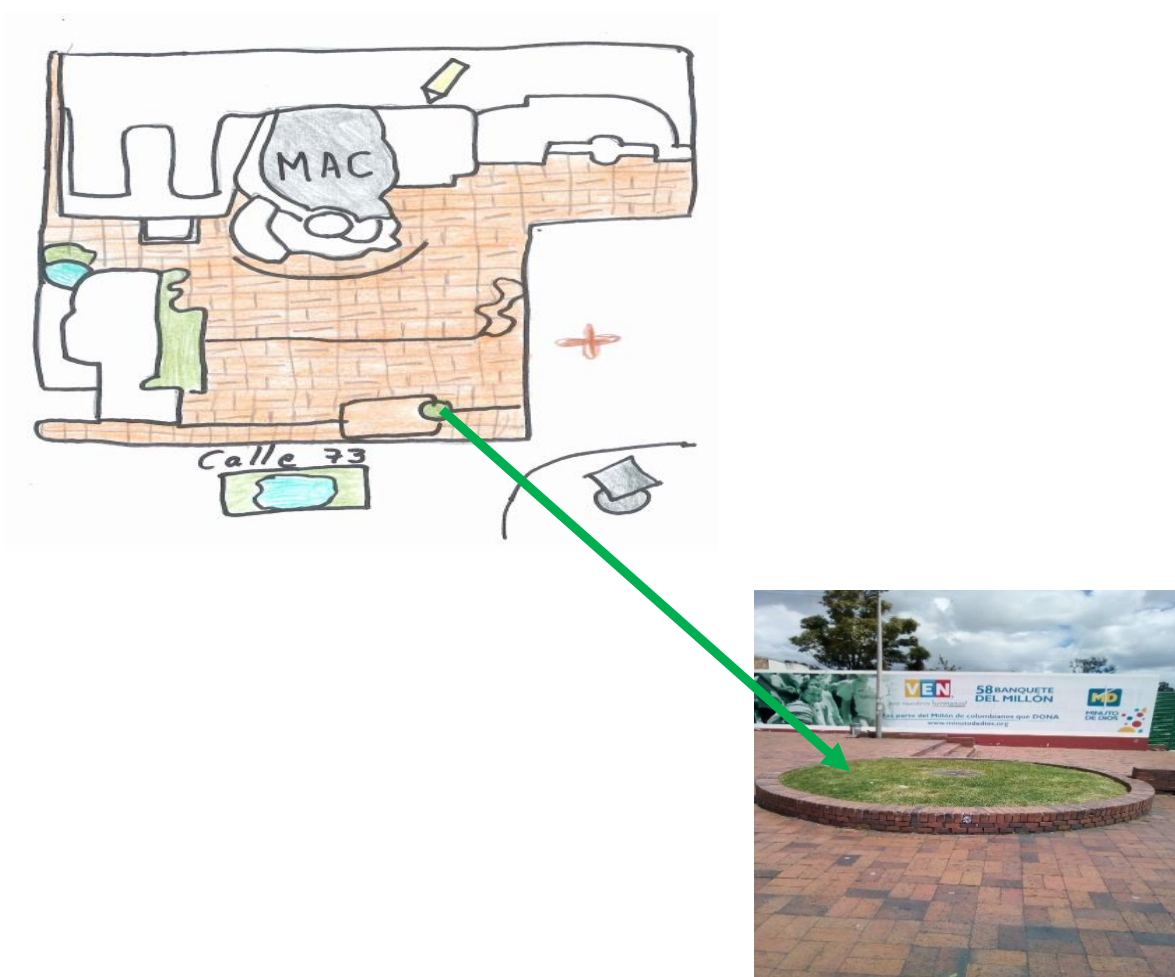


Figura 9. VIP (Fotografía propia) e imagen tomada del folleto institucional “Espacio Escultórico MAC” Dibujo calco a mano alzada. Ver: https://issuu.com/macbogota/docs/ilovepdf.com__1_

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

Ahora, permanentemente hay cambios en la sociedad y se presentan en todos los espacios; en particular los skaters, quienes buscan formas de identificarse, utilizando ciertas vestimentas, y que algunas veces funcionan como manifestaciones lúdicas (forma de aprender). Dicho lo anterior, se encuentra algunos que utilizan buzos de marcas como thrasher⁸ (ver figura 10).



Figura 10. Skater usa buzo de marca THRASHER (Fotografía propia)
Otros utilizan cachuchas, generalmente son de color negro, de marcas como “High-sun” y otros gorros de lana.(Ver figura 11)

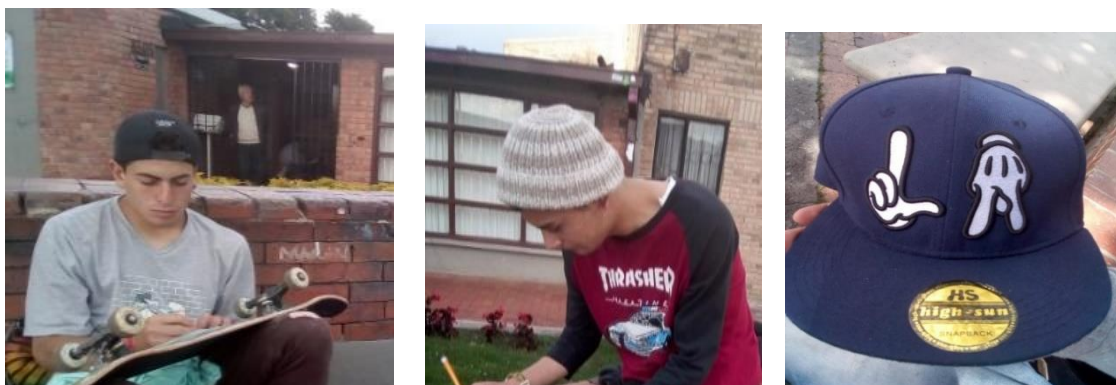


Figura 11. Skaters utilizando cachuchas y gorro de lana (Fotografía propia)

⁸Thrasher: Revista sobre cultura skate. Thrasher Magazine es una revista mensual de skate creada en 1981 en San Francisco, California, por Kevin Thatcher, Eric Swenson y Fausto Vitello de la mano de High Speed Productions Inc. 10 oct. 2016. Ver: <https://shop.thrashermagazine.com/>

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

Utilizan accesorios como: Pulseras, anillos, aretes, tatuajes (Ver figura 12)



Figura 12. Skaters usa bisuteria y tatuajes (Fotografía propia)

En cuanto a la practica de manera individual, utilizan una tabla con cuatro ruedas, puestas en unos ejes, ajustados con tornillos, y se pudo observar que una de ellas es de marca MINI*LOGO, y en otros casos ellos mismos las decoran (Ver figura 13)



Figura 13. Tabla de marca Mini*logo y tabla decorada por ellos mismos (Fotografía propia)

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

Por otro lado, los skaters del Barrio Minuto de Dios, suministran otras marcas skate, de las cuales ellos son conocedores, con el proposito de colaborar enriqueciendo la investigación.

(Ver figura 14)

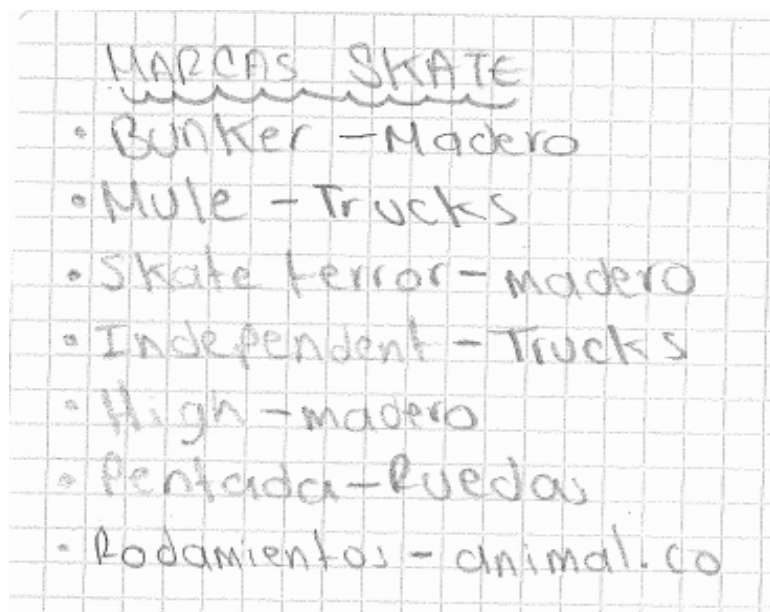


Figura 14. Marcas facilitada por los skateboarding cuando se estaba aplicando el instrumento de identikits

7.1.2 La entrevista.

Como se mencionó anteriormente, la entrevista se convierte en un instrumento primordial y se avoca de dos maneras. Se entrevistaron a dos personas de diferentes edades, de sexo masculino, seleccionadas al azar; el primero se encontraba montando su patineta (horas de la noche) y segundo estaba en una posición de quietud con su monopatín (en horas de la tarde). La primera es una entrevista no estructurada, y la segunda es una entrevista, mediante una pregunta abierta (respuesta amplia). (Se anexa audios)

Transcripción de la entrevista realizada el día martes 28 de agosto de 2018, a las 07:30 p.m.

JOHAN ALBERTO (Skater): Soy de acá de Bogotá y soy del sector. Acá no la pasamos patinando de veces en cuando, hay gente que patina todos los días, como otros que no pueden porque también tienen que trabajar y hacer otras cosas. Igualmente nosotros lo hacemos no por deporte, sino por amor.

ENTREVISTADOR: ¿Cómo es eso?

JOHAN ALBERTO (Skater): O sea no por llegar a ser profesional, ni nada, sino porque nos gusta salir a patinar, o sea como sacar la rabia o desestresarnos montando.

ENTREVISTADOR: Jaja por arte

ENTREVISTADOR: ¿Usted de donde es?

JOHAN ALBERTO (Skater): Yo soy de acá de Bogotá.

ENTREVISTADOR: ¿Vives acá en el Barrio Minuto de Dios?

JOHAN ALBERTO (Skater): No, vivo en la Española.

Transcripción de la entrevista realizada el día viernes 12 de octubre de 2018, a las 16:30 p.m.

Entrevistador: ¿Cuál cree que son los problemas del país?:

Skater: Bueno para mí el principal problema del país siempre han sido la tenencia de las tierras, dado que un gran porcentaje de la población le pertenecen a las empresas privatizadas y a las grandes personas que manejan la política del país. Esto

se da a través de un trasfondo histórico más que todo desde la colonización, cuando llegaron los españoles, empezaron a correr a los indígenas y a los africanos que habían traído para hacer su infraestructura para llevarlos. ¿Qué pasó? Estas comunidades empezaron alzarse, pero frente a la represión sale el estado, donde empezó a correr a todas comunidades hacia las montañas, como sabemos Colombia con las montañas, entonces en todas estas comunidades, empezaron irse hacia el lado de arriba, todas estas comunidades empezaron a salir como reinsurgentes, de hecho unos de los primeros movimientos reinsurgentes se dio en Palenque, donde los negros africanos y los decirlo así como los mestizos en esos momentos, inventaron un lenguaje para entenderse entre ellos, para crear digamos como la primera oposición frente al español; esto cuales son las consecuencias de esto a la actualidad, se debe a que el movimiento de todas las multinacionales por comprarle a los campesinos ha dado a que los mismos campesinos caigan en la pobreza. Esa pobreza es la que llegan todos los campesinos a los alrededores de la ciudad o hasta la misma ciudad, lo que quiere decir que se aumenta la delincuencia y aumentado la pobreza, no queriendo decir con que las personas que llegan a la capital sean delincuentes, sino porque la misma necesidad obliga a que ellos cometan esos actos.

Como se puede apreciar en la primera entrevista, vemos una persona que se une al grupo para compartir su tiempo y espacio, no solo por deporte, ni por profesionalizarse en la práctica de skate, sino por amor a la práctica aficionada. También, en otras circunstancias, la práctica les ayuda para sacarse la rabia o desestresarse, por sus problemas, como él mismo lo expresa.

En este segundo caso, aunque la respuesta es más larga, vemos la importancia de la territorialidad, que significa para una determinada comunidad dentro del espacio de la ciudad. En razón del abandono del estado, y ante las políticas deshumanizantes de instituciones privadas y públicas, empeñadas en despojarlos de los pocos espacios públicos, muchos de los practicantes se ven empujados a situaciones y actividades ilícitas. Por lo cual son señalados como población problemática, es por esto que la práctica libre sigue siendo una manera de expresar su inconformidad;

Como lo afirma Luis Sánchez (2015) en su texto:

El territorio puede ser entendido como un lugar en el cual el sujeto y la comunidad arraigan y afirman sus valores, pudiendo de esta manera hablarse de un proceso de territorialidad (Bonnemaison 1981, 249). En términos más simples, el territorio es una forma por la cual el ser humano se identifica con el lugar (Pág. 175).

Es posible, que en alguna oportunidad se hayan sentido desplazados o que su tránsito o permanencia se les haya prohibido en ese lugar (la plazoleta del Minuto de Dios) y que nadie haya salido a su defensa.

7.1.3 La encuesta.

En este caso se investigará sobre una situación que ha ocurrido y sigue ocurriendo y sobre el cuál no tenemos control. La presencia de skaters en el barrio Minuto de Dios, la cual sería nuestra variable, que clasifica como investigación descriptiva y corresponde a una “Encuesta Social”.

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

Según lo anterior, la investigación presenta las siguientes características propias de la encuesta social que se pretende desarrollar: A pesar de ser una investigación para educación, contiene todos los elementos que la hacen una investigación para el estudio social.

Los resultados mediante dicho instrumento, se presentan en una tabla y se acompañan de una breve explicación cada una.

Tabla 1. Tabulación encuesta social (Elaboración propia)

EDAD					
De 18 a 27					
6					
SEXO					
MASCULINO	FEMENINO				
6	0				
BARRIO					
CEREZOS PRIMAVERA	SUBA- RINCON	SERENA	MINUTO DE DIOS	GRANJA	
1	1	1	2	1	
ESCOLARIDAD					
ESTUDIANTE	TECNICO	UNIVERSITARIO- PROFESIONAL			
1	1	4			

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

MOMENTO EN QUE PRACTICA DEL SKATE				
TIEMPO LIBRE	ANTES O DESPUES DEL TRABAJO	COMO MEDIO DE TRANSPORTE	VACACION ES	HORAS AL DIA
2	1	1	1	1
TIEMPO PRACTICANDO EL SKATE				
De 2 a 12 años				
6				
MOTIVACION				
AMIGOS	HERMANO	POR SER UN DEPORTE	ESTILO DE VIDA DEL SKATER	
3	1	1	1	

Tabla 1. (Continuación)

Nota: Se les realizó la encuesta a 6 personas (ver en anexos), unas asistieron el día martes 10 de octubre de 2018 a las 16:30 horas y otras fueron el día 12 de octubre de 2018 a las 16:30, de sexo masculino. Durante el transcurso de las encuestas no hubo mujeres practicantes del skate, ni menores de edad, pero como lo manifestaron los presentes, si hay mujeres y niños practicantes usuarios del espacio de la Plazoleta del Minuto de Dios, sin embargo para la ocasión se encontraban en otras actividades que impidieron su asistencia. La edad más representativa se encuentra entre los 18 a 27 años. Solo dos de los encuestados viven en el barrio Minutos de Dios, de resto son de: Barrio Los Cerezos-primavera, Rincón-Suba, Serena, Granja, Española, Bosa y Santa Rita-Puente Aranda. La antigüedad practicando va desde los 2 a los 12 años. La mayor motivación, ha sido los amigos y el grado de escolaridad más característico es el universitario.

7.1.4 Identikits.

Como se definió inicialmente el identikit consiste en la elaboración de dibujos que permite representar imaginarios que cada sujeto tiene frente a sí mismo. De este modo, se plantearon unas preguntas que orientaron el ejercicio: como por ejemplo: Qué es lo que más le gusta y lo que más le disgusta, cuáles son las personas más importantes en su vida, sus planes, actividades, entre otras. Durante la actividad los jóvenes se mostraron al comienzo sorprendidos, y ya después interesados, pues expresaban que para ellos eso era bueno que realizara esa clase de investigaciones.

La información suministrada por el instrumento Identikits, se analizó mediante la categoría de identidad. Ello nos permitió desvirtuar la mala imagen que poseen.

Desde dicha categoría, se generan las siguientes subcategorías.

7.1.4.1 Identidad: Gustos y disgustos.

A través de los identikits podemos estimar que es lo que más le gusta y lo que más le disgusta. En la presente actividad, vemos que a la población investigada, lo que más le gusta es escuchar música (Hip Hop, metal), salir a montar⁹ con los amigos, comprar partes de la patineta, la comida (Bandeja paisa, maní), pasar el tiempo con el perro más que con los familiares, gustos por la gente que lucha por lo que quiere. Y en cuanto a lo que le disgusta, manifiestan que no le gusta quedarse en la casa, le disgusta las personas que fuman, que hablen mal del skateboarding, las personas picadas, los ñeros, el trago, las drogas, los problemas, los trancones, el reggaetón y la gente toxica. (Ver figura 15)

⁹ “Montar”: Al decir “montar patineta”, se refiere a realizar la práctica de patinar sobre la patineta, para lo cual es necesario ponerse de pie sobre la tabla, deslizarse y realizar diversos ejercicios de dominio y equilibrio, que al dominarse conforma el adiestramiento del patinador de patineta o “Skateboarding”.

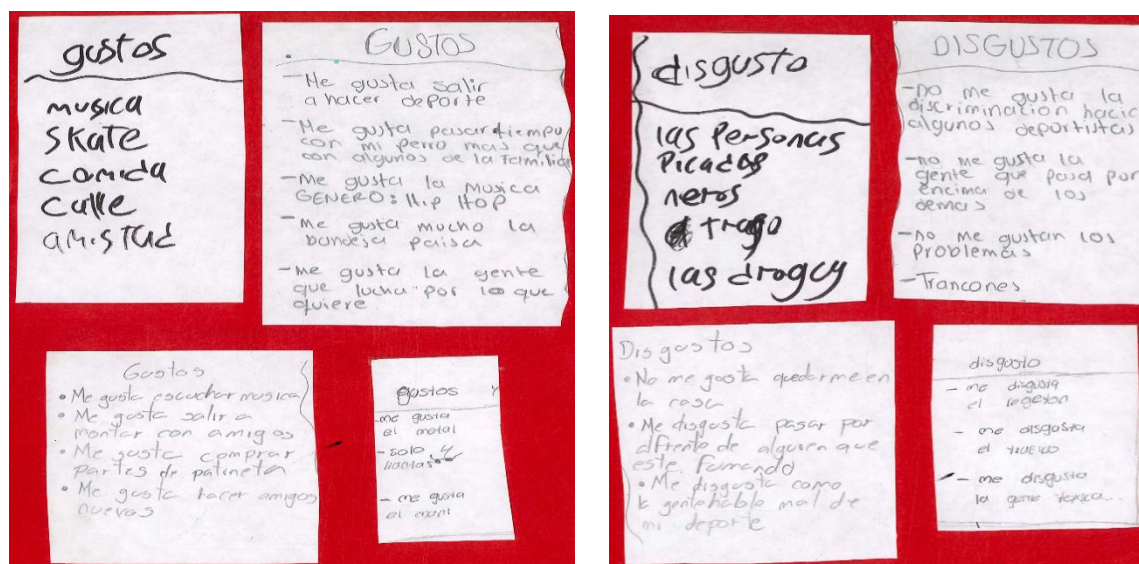


Figura 15. Identikits- Gusto y disgustos

7.1.4.2 Identidad: Relaciones familiares e interpersonales.

Podemos observar que reconoce a su familia (mamá, papá, hermanos, abuelo, tías) como las personas más importantes; uno que otro reconoce a los amigos por las cuales monta. (Ver figura 16)

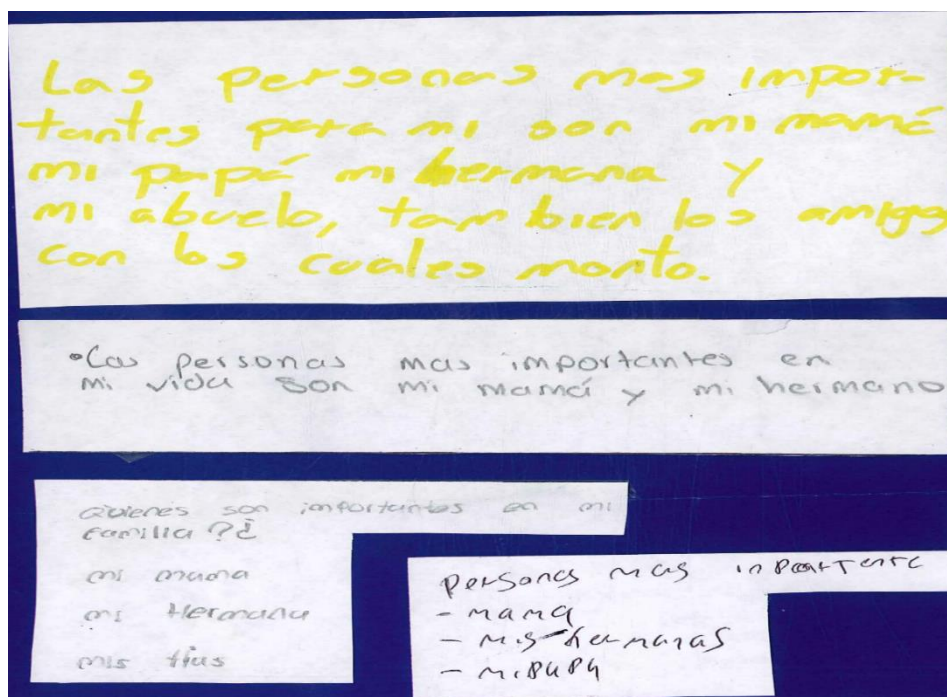


Figura 16. Identikits- Relaciones familiares e interpersonales

7.1.4.3 Identidad: Proyecto de vida.

Podemos observar que a corto, mediano y largo plazo los jóvenes desean progresar en el *skateboarding*, estudiar (medios audiovisuales, ingeniería industrial), ganar dinero, viajar a Estados Unidos y colocar en práctica sus carreras, conseguir un trabajo estable, ganar con x-games (certamen de deportes extremos), crear empresas relacionados con su deporte. (Ver figura 17)

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

Corto = estudio para tener una carrera
 Mediano = saber vivir en la vida ganar un sueldo para tener una casa
 Largo = ganar plata

• Mis planes a corto plazo es
 progresar en el skateboarding,
 el mediano plazo estudiar medios audiovisuales
 y a largo plazo ser profesional
 en las dos cosas que me gustan.

Planes

Corto: Graduarme como
ingeniero Industrial

Mediano: Irme a EEUU a
trabajar como Ing Industrial

Largo: Ganar los X-Games y
crear una empresa de
mi deporte

Plan a corto, medio y largo plazo

Corto
terminar mis estudios. Inscup #14

Medio
conseguir un trabajo estable

Largo
no lo tengo claro

Figura 17. Identikits- Proyecto de vida

7.1.4.4 Identidad: actividades (estudio-trabajo).

Vemos que cuando no se encuentran montando en su tabla, ayudan en las labores de la casa (oficios varios o concretamente procesamiento de condimentos, especias y productos en pasta) u tareas como (tatuar), otros se encuentran estudiando, en lugares cercanos (Universidad Minuto de Dios)

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

y lugares muy lejanos (en Bosa), practican *skateboarding* en otro barrios (Santa Rita, Puente Aranda). (Ver figura 18)

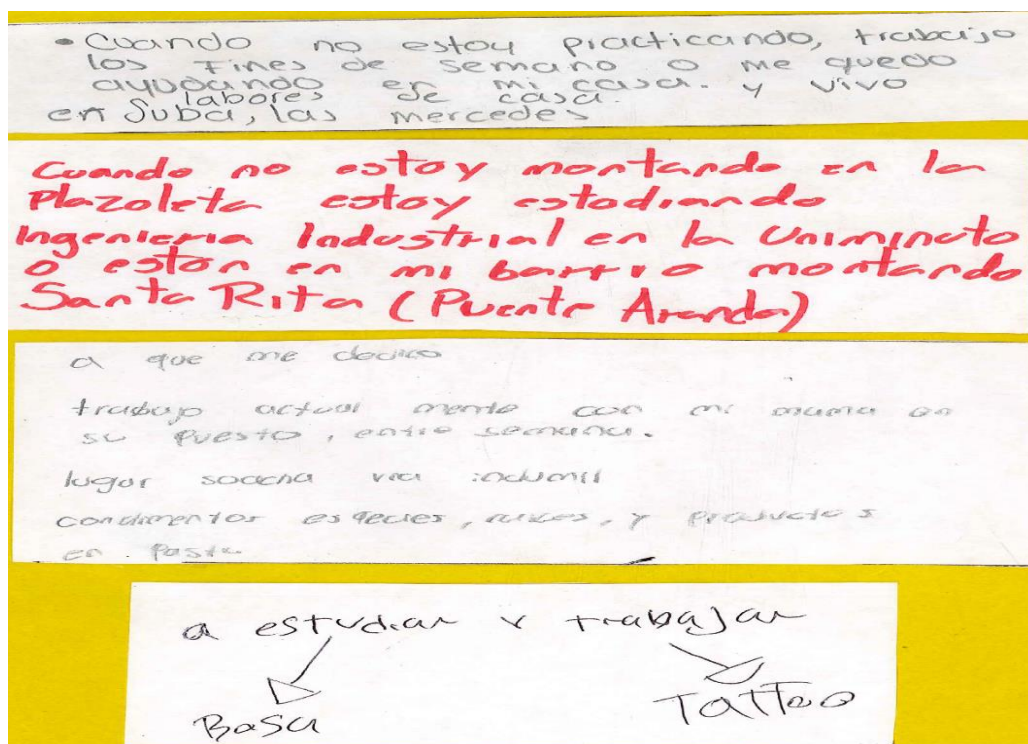


Figura 18. Identikits- Otras actividades

7.1.4.5 Identidad: Relaciones con actores sociales.

Se puede evidenciar que no hay buenas relaciones para con la Policía, aunque para uno de ellos la institución le es indiferente, otros manifiestan sentirse rechazados, evidente en las continuas relaciones chocantes entre los skaters y la policía, como lo podemos (ver en la Figura 19) dibujan al uniformado apuntándoles y en otros contextos con términos como “Se me van”¹⁰, para ellos el

¹⁰La expresión; “se me van”; aparece en una infografía, se refiere a la expresión usual proferida por parte de los uniformados policiales que realizan sus labores de patrullaje en el sector. En muchas ocasiones alguna persona llama para pedir que retiren a los jóvenes Skaters porque se siente inseguro ante su presencia, o porque al patinar pasan cerca de alguna persona que siente temor

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

policía, que es una figura de autoridad representa una imagen represiva, demasiado perturbadora. En cuanto a los entes no gubernamentales (Coldeportes, IDR, Corporación Minutos de Dios), manifiestan lo contrario, expresan “mano con el pulgar arriba”, indicando su aceptación y aprobación. Aunque han recibido clases de skateboarding en boleras gratuitas esporádicamente, sienten de todas maneras indiferencia por parte de dichas instituciones, por cuanto no han recibido apoyo efectivo. (Ver figura 20)



Figura 19. Identikits- Relaciones con actores sociales

de ser atropellada. O en muchas ocasiones, por simple intolerancia de los policiales, haciendo abuso de la autoridad de que son investidos por la comunidad ante estas situaciones.

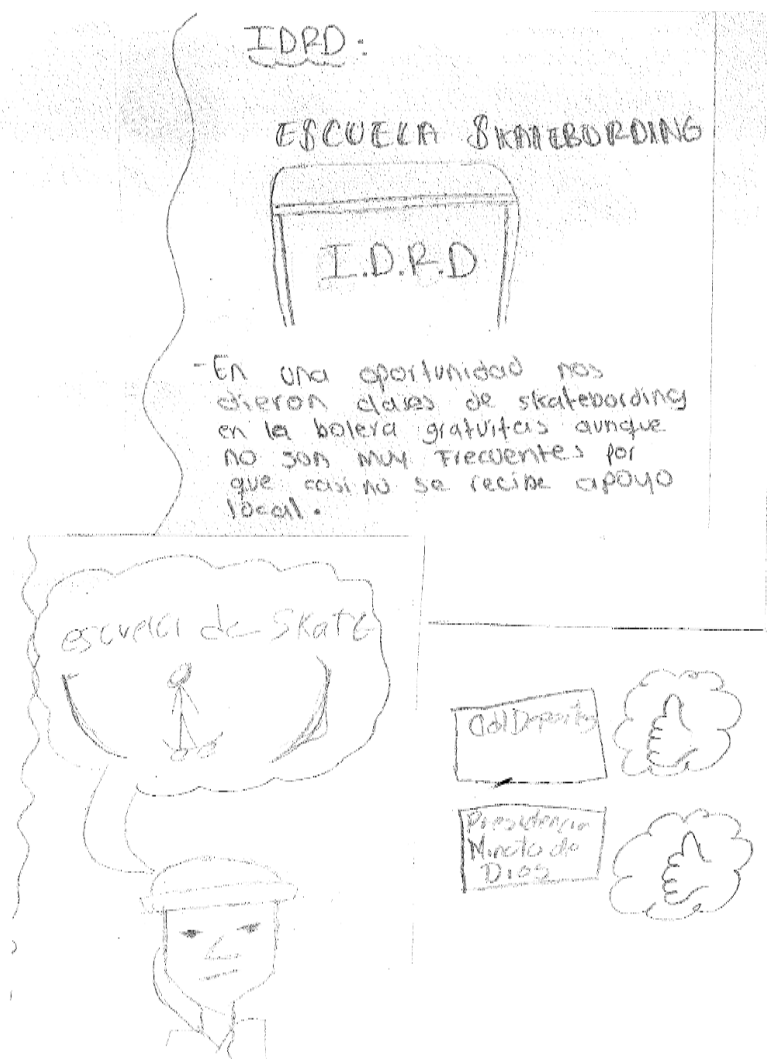


Figura 20. Identikits- Relaciones con actores sociales

8. Conclusiones

Inicialmente el objetivo planteado para esta investigación es establecer la realidad subyacente en el grupo de jóvenes practicantes de Skateboarding que se ubican permanentemente en la Plazoleta del Colegio Minuto de Dios. Esto se logró mediante la aplicación del uso de técnicas como Identikit, entre otras, frecuentemente usada en investigación de corte policial que tiene por objeto llenar de descripciones de todo tipo la información acerca de uno o varios individuos para conocer lo más profundo de su carácter y personalidad hasta lograr entender y describir sus motivaciones, intereses, creencias y hasta afectos, lo cual fue productivo, pues para ello se realizaron varias actividades con el fin de tomar información. Se emplearon las entrevistas, la elaboración de dibujos, la permanencia por largos ratos en observación de sus prácticas y elaboración de documentos. Con esto se logró establecer un perfil de los sujetos, de lo cual se podría concluir que en general son personas pacíficas, la gran mayoría no son de estratos socio-económicos altos, no hay indigentes entre ellos, más bien los evitan. Han estudiado en colegios públicos o en colegios particulares de la localidad. Algunos se encuentran estudiando en universidades cercanas pero en ningún caso en universidades costosas, casi ninguno quiso mencionar su universidad o institución educativa, al parecer estudian algún área tecnológica. Algunos además de la práctica de Skate se dedican a trabajar, otros estudian. Les gusta gastar su dinero en comida, a la mayoría les gusta la bandeja paisa o el maní. También les gusta gastar su dinero en tablas de Skate y sino en partes para ellas. Por otra parte es muy diciente que algunos de ellos además de estar con los de su grupo de Skate, prefieren la compañía de su perro o estar solos. Se sienten a gusto entre ellos pues identifican la práctica de Skate como su forma de vida. Haciendo una reconstrucción de sus relaciones sociales, se puede establecer que son lejanos a sus hogares y familiares, dada la diferencia ente sus

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

gustos y apetencias. Se puede decir que los Skaters no son muy distintos de otros jóvenes que tienen comportamientos similares pero que su deporte no es el Skate, pueden ser practicantes de Básquet, fútbol, bicicleta, etc. Pero que se identifican por otras apetencias comunes entre ellos, tales como la música Hip Hop, el uso de manillas, aretes, tatuajes y de la ropa. Es importante mencionar que las camisetas con imágenes referentes a las grandes marcas de tablas para patinar, o de las revistas o publicaciones especializadas en el tema es un aspecto importante en cuanto al aspecto que les gusta ofrecer. Es decir gustan de la moda, pero de la propia no de la comercial, les gusta consumir pero la línea de productos de su interés para fortalecer su imagen y su gusto por el Skateboarding.

Por otra parte no disfrutan permanecer en casa, por el contrario les parece aburrido o les disgusta. Les disgusta el humo del cigarrillo y las personas que fuman, les disgusta las personas que hablan mal del Skateboarding, les disgusta los “picados” es decir las personas engreídas, vanidosas y petulantes. No aceptan entre los suyos a los “ñeros” o indigentes a quienes mantienen a distancia sin agresiones u ofensas. Prefieren mantenerse alejados de las cosas dañinas para la salud, tales como el cigarrillo, las bebidas alcohólicas, las peleas, etc. Les disgusta los trancones de tránsito, por el ruido de los pitos de los carros y la gente que al estar detenida se los queda mirándolos. No les gusta la música Reggaetón y por ultimo no gustan de la “gente tóxica”, lo que es muy interesante, pues entienden como tal a las personas que por ejemplo, cuando tienen un problema se dan a la pena y no luchan, que ante cualquier obstáculo se dan por vencidas, también se refieren así a las personas conflictivas, que ante cualquier problema buscan señalar culpables, en lugar de pensar soluciones o a las personas que se expresan con altives ante las humildes.

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

Analizando los resultados del presente trabajo se percibe el sentimiento de rechazo y hostilidad hacia ellos por parte de la institución Policial. Como consecuencia de esta situación se identifica una reacción en cadena de discriminación por parte de la ciudadanía, ante estos grupos. Lo anterior no tiene fundamento real, puesto que como se logra mostrar a través de la presente investigación se establece que la población estudiada presenta comportamientos normales, de personas tranquilas, colaboradoras y entusiastas con esta actividad en el ánimo de que difunda y conozca su expresión cultural que los identifica como deportistas y personas saludables y de buenas costumbres. Lo que va en contravía a la mala imagen que se tiene de ellos en la localidad.

Es concluyente la necesidad de que se divulguen los resultados de los varios estudios que se encontraron en el camino de esta investigación, los cuáles han entrado con diferentes grados de profundidad a estudiar este fenómeno social. Es de magnitud realmente importante el desconocimiento acerca de esta fracción social que gracias a la difusión superficial de los medios de comunicación y los varios sistemas informativos, empeñados en dirigir sus esfuerzos en lo lucrativo del futbol, el ciclismo y básquet, olvidan por completo otras actividades deportivas tan ricas como la que nos ocupa, y que no solo involucra la actividad deportiva sino todo un paisaje de problemática social.

En el portal del Instituto Distrital de Recreación y Deportes de la Alcaldía Mayor de Bogotá, se presentan las ofertas de escuelas deportivas que ofrece la Alcaldía para el estímulo y desarrollo de las actividades deportivas en las diferentes localidades: <https://www.idrd.gov.co/oferta-escuelas-deportivas-localidades>; como dato de interés únicamente se mencionará que para el Skateboarding aparecen tan solo ocho (8) ofertas de Escuelas, en contraste con las 33 para Futbol de campo y de las 43 para Futbol de salón del total de 158 escuelas deportivas en 18 deportes

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

ofrecidos. Esto es un reflejo de lo mucho que hace falta por apoyar el deporte en general y en especial el Skateboarding.

Básicamente se ha desarrollado la narrativa de la experiencia investigativa enmarcada en el contexto de la realidad de la localidad de la Plazoleta de Colegio Minuto de Dios, de Bogotá, localidad de Engativá. Haciendo uso de la metodología del Identikit se logró obtener la información necesaria para crear las narrativas descriptivas tanto de las características, usos, costumbres, gustos y disgustos, preferencias como de su pensamiento y hasta algo de sus sentimientos, del grupo de Skaters que frecuentan el lugar, y a la que los pobladores del barrio temen en razón a su actividad como lo es el Skateboarding – deporte extremo que inspira temor -. Se emplea el modo crónica (ver en anexo-video en YouTube) tanto de sesgo literario como periodístico, pues mezcla los puntos de vista con los datos de la investigación, todo esto con el fin de lograr acercar al lector a la experiencia vivida por quien desarrolla las actividades y escribe el presente documento.

Referencias Bibliográficas

Arfuch, Leonor (2016). Revista Internacional de Investigación en Educación. *Subjetividad, memoria y narrativas: una reflexión teórica y política en el campo de la educación*. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá. Recuperado el 13 de noviembre de 2018 desde [file:///C:/Users/w10/Downloads/18077-Texto%20del%20art%C3%ADculo-65271-1-10-20161215%20\(6\).pdf](file:///C:/Users/w10/Downloads/18077-Texto%20del%20art%C3%ADculo-65271-1-10-20161215%20(6).pdf). Pp. 227-244

Briones, Guillermo (2002). *Metodología de la investigación cuantitativa en las ciencias sociales. La encuesta social*. Recuperado el 09 de noviembre de 2018 desde Bogotá-Colombia. <https://metodoinvestigacion.files.wordpress.com/2008/02/metodologia-de-la-investigacion-guillermo-briones.pdf>. Bogotá-Colombia. Pp. 1-217

Cabrera, A. (2011). Géneros Ciberperiodísticos. Concepto de crónica. Recuperado el 05 de diciembre de 2018 desde <https://sites.google.com/site/andreacabreramartinez/-concepto-de-cronica>

Calvo, Beatriz (1992). *Etnografía de la educación*. Recuperado el 10 de agosto de 2018 desde <https://www.redalyc.org/pdf/159/15904202.pdf>. México. Pp. 8-26

Cardozo, Griselda (2012). *Las tribus urbanas*. Recuperado el 07 de noviembre de 2018 desde <https://www.buenastareas.com/ensayos/Tribus-Urbanas-Skate/6753491.html>. Pp. 1-6

Cuesta, Rubén (2012). *Construcción de la identidad en jóvenes bogotanos a partir de la práctica del skateboarding*. Universidad Santo Tomás. Bogotá. Pp. 1-64

Federación Madrileña Patinaje. (2018). *El skateboarding*. Madrid, España. Recuperado el 21 de abril de 2018 desde el <http://www.fmp.es/que-es-el-skateboarding/>

Garavito, Edgar (1982). *¿Humanidades o Subjetivación? La subjetivación como respuesta a la crisis de las ciencias humanas. Michel Foucault, Blanchot y Michaux. Entrevista*. Universidad de Massachusetts. Recuperado el día 13 de diciembre de 2018 desde <https://revistas.upb.edu.co/index.php/PensamientoHumanista/article/view/361/305>. Pp. 5-27

Guber, Rosana (2004). *El salvaje metropolitano. Reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo*. Recuperado el 15 de septiembre de 2018 desde <http://www.derechoshumanos.unlp.edu.ar/assets/files/documentos/el-salvaje-metropolitano.pdf>. Buenos aires, Argentina. Pp. 1-220

Levinson, B., Sandoval, E., y Bertely, M. (2007). En su texto denominado: *Etnografía de la educación*. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, Vol. 12, (No.34). Recuperado el 13 de noviembre de 2018 desde el <https://www.redalyc.org/pdf/140/14003402.pdf>. Pp. 824-840

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

Lizarralde, Juan y Álvarez, Néstor (2013). *Potencializar el desarrollo de las capacidades coordinativas por medio del skateboard, desde una perspectiva social*. (Trabajo de grado) Universidad pedagógica nacional. Facultad de educación física. Bogotá. Pp. 1-82

López, B., Kimberly, K., Flores, D., Hernández, A., y Hernández, Y. (2014). En su diapositiva: *Presentación etnografía completa*. Recuperado el 04 de marzo de 2019 desde el <https://es.slideshare.net/2226705986/presentacion-etnografia-completa-observacion>

Méndez, Blanca (2009). *Manual de Convivencia: Entre discursos de formación y los relatos de vivir con otros*. (Trabajo de investigación) Universidad Javeriana. Bogotá- Colombia. Pp. 1-192

Moreno, C., Rincón, I., Montenegro, S., Vanegas, L., Baena, S,...Sánchez, T. (2007). En su proyecto denominado: *Caracterización de la formas “Evaluación educativa” en la Universidad Santo Tomás Sede Bogotá, modalidad presencial*”, cita a Foucault, M., definiendo lo que es la subjetividad. Recuperado el 20 de abril de 2018 desde <file:///C:/Users/w10/Downloads/1676-5514-1-SM.pdf>. P. 183

Proyección de “Monopatín”, un recorrido por los orígenes del skate en España (2014). Recuperado el 18 de diciembre de 2018 de <https://agenda.elcorreo.com/evento/monopatin-423210.html>

Rodríguez, C. (2018). Skate. [Crónica- Video YouTube]. El video se puede consultar en <https://www.youtube.com/watch?v=OL8rGBYSSrs>

Saldaña, Néstor (2017). *La práctica del skateboarding como alternativa deportiva para la disminución del sedentarismo y fomento de estilos de vida saludable en los adolescentes del municipio de Guateque Boyacá*. (Trabajo de grado) Universidad pedagógica Nacional, Centro valle de tenza. Licenciatura en educación física, deporte y recreación. Sutatenza, Boyacá. Pp. 1-82

Sánchez, Luís (2015). Revista de Estudios Sociales. *De territorios, límites, bordes y fronteras: una conceptualización para abordar conflictos sociales*. Universidad de los Andes. Bogotá. Recuperado el 17 de diciembre desde <https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.7440/res53.2015.14>. Pp. 175-179

Skate- Skateboarding (2018). Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte. Alcaldía Mayor de Bogotá. Recuperado el 18 de diciembre de 2018 de <https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/bogotanitos/recreacion/skate-skateboarding>

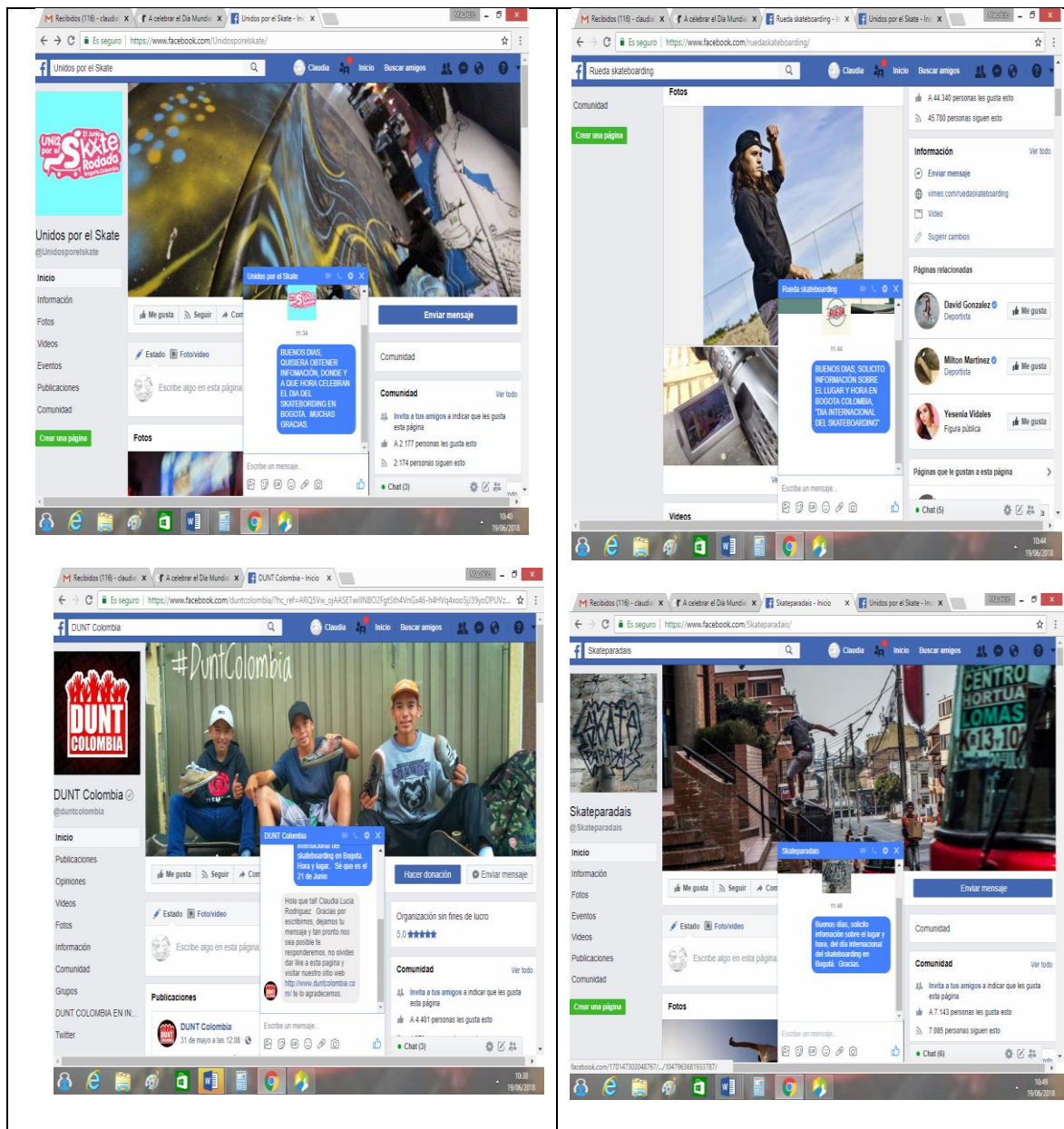
Trindade, Victoria (2017). *La entrevista no estructurada en investigación cualitativa: una experiencia de campo*. Universidad Nacional de La Plata. Recuperado el día 9 de noviembre de 2018 desde http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/64407/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Pp. 1-7

Vargas, D. (2012). *Las narrativas: Evidencia cultural en la organización*. Recuperado el 12 de abril de 2018 desde http://www.razonypalabra.org.mx/N/N81/V81/06_Vargas_V81.pdf.

P. 1

Zuluaga, Lina y Vélez, Margarita (2013). *Prácticas de resistencia de jóvenes skaters en la ciudad de Medellín*. (Trabajo de grado para optar el título de Especialista en Psicología Social aplicada) Universidad Pontificia Bolivariana. Facultad de Psicología. Medellín. Pp. 1-104

Anexos

REDES SOCIALES COMO FACEBOOK

AUDIOS

AUDIO-VIDEO
ENTREVISTA 1.MOV



AUDIO ENTREVISTA 2.mp3

ENCUESTAS

Nombre: Sebastian Fernandez Salcedo

Edad: 21

Barrio donde vives: Cerezos - Primavera

Escolaridad: Universitario - Estudiante.

En qué momento practicas el skate? En tiempos libres

Hace cuánto lo practicas? 5 años

Quién lo motivó? Me inspire bastante mi hermano.

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

Nombre: John Pachón Fajardo

Edad: 20

Barrio donde vives: Saba - Rincón

Escolaridad: Universidad

En qué momento practicas el skate? Rotos Libres - Todo el tiempo, hasta de Transporte

Hace cuánto lo practicas? 5 años

Quién lo motivó? Un Señor que me regala lo skate

Nombre: Christian Pedraza Bettrán

Edad: 23

Barrio donde vives: Serena

Escolaridad: Técnico

En qué momento practicas el skate? Tiempos libres, antes o después del trabajo

Hace cuánto lo practicas? 10 años

Quién lo motivó? Amigos de la infancia y videos de skate.

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

Nombre: Daniel Santiago Osma Vega

Edad: 78 años

Barrio donde vives: Minuto de Dios

Escolaridad: Universitario

En qué momento practicas el skate? 3 ~~o~~ horas al día

Hace cuánto lo practicas? 2 años

Quién lo motivó? Que es un deporte

Nombre: Nicolás Franco

Edad: 21

Barrio donde vives: Minuto de Dios

Escolaridad: Universitario

En qué momento practicas el skate? Los fines de semana - vacaciones

Hace cuánto lo practicas? desde los 9 años

Quién lo motivó? Mis amigos del barrio

CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES

Nombre: Andrew bolanos

Edad: 27

Barrio donde vives: GRANJA

Escolaridad: Profesional

En qué momento practicas el skate? en mi tiempo libre

Hace cuánto lo practicas? 10 años

Quién lo motivó? el estilo de vida del skate

CRONICA - VIDEO YOUTUBE

<https://www.youtube.com/watch?v=OL8rGBYSSrs>

Elaborado por:
Claudia Lucía Rodríguez Morales

