

El Observador

ACADÉMICO
VOL. 2



Laboratorios de género,

un espacio donde la edad no es un obstáculo para el desarrollo de una sexualidad integral.

Miradas Estereotipadas:

Análisis de algunas manifestaciones de roles y estereotipos de género en adolescentes de la Fundación Tiempo de Juego sede Magdalena.

¿Tú decides? ¿Quién decide?

Percepción del lugar y territorio de Cazucá.

Liderazgo responsable:

Crear valor(es) para la sociedad. Investigación de los valores personales de los empleados en Tiempo de Juego.

Actividad Física, Recreación y Deporte como herramienta para el Desarrollo Humano y el Buen Vivir.

El Poder del Juego:

Reflexiones sobre el uso de las reglas en actividades lúdicas para enseñar habilidades y valores.

Tabla de Contenido

Autores

Juliana Cano

Merlys Martínez

Alcira Rodríguez Peláez

Dayanna Alejandra Caselles Serna Yaruk

Angela Martiza Chicangana Palechor

Liliana Angélica Rodríguez Pizzinato

Nubia Moreno Lache

Florian Kuhn

Bernardo Castiblanco Torres

Luisa Fernanda Bueno Álvarez

Alejandro García Hosie

Edición

Alejandro García

INVESTIGADOR GESCO

Producción

Diego Alejandro Rodríguez

LIDER GESCO

Diseño

Álvaro Gil

Fotografías

ARCHIVO LABZUCA

Fundación Tiempo de Juego

El Observador Académico

Vol.2



ATRIBUCIÓN - NO COMERCIAL - SIN DERIVAR



26

Percepción del lugar y territorio de Cazucá

...Estos resultados hacen parte del ejercicio de investigación Cazucá: Territorio de representaciones sociales, que pretende reconocer este territorio desde las subjetividades de los gestores comunitarios de la FTDJ



50

Liderazgo Responsable

Crear valor(es) para la sociedad Investigación de los valores personales de los empleados en Tiempo de Juego.

Un artículo de Florian Kuhn
Practicante Internacional TdJ.

PRÓXIMOS ARTÍCULOS

- Actividad Física, Recreación y Deporte como herramienta para el Desarrollo Humano y el Buen Vivir
- El Poder del Juego

PERCEPCIÓN DEL LUGAR Y TERRITORIO DE CAZUCÁ

Dayanna Alejandra Caselles Serna y

Yaruk Angela Martiza Chicangana Palechor

Practicantes TdJ y Estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Sociales, Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Liliana Angélica Rodríguez Pizzinato y Nubia Moreno Lache

Docentes de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Sociales Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Bogotá D.C., Colombia

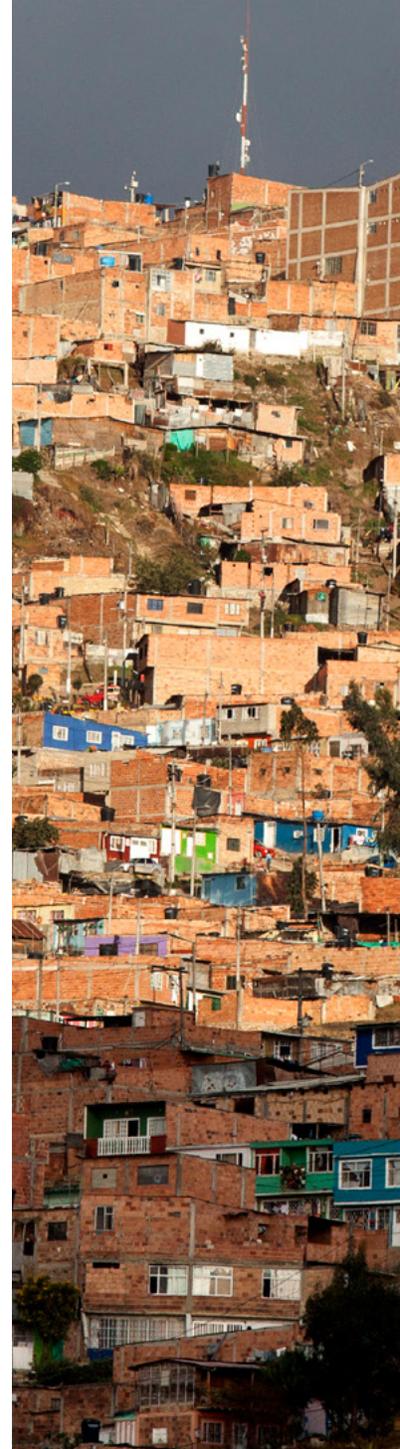
nmorenol@udistrital.edu.co y larodriguezp@udistrital.edu.co

INTRODUCCIÓN

El artículo plantea algunos de los resultados teóricos e interpretativos del trabajo realizado con la Fundación Tiempo de Juego -FTDJ, en el marco de la práctica pedagógica orientada en la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Sociales de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Estos resultados hacen parte del ejercicio de investigación Cazucá: Territorio de representaciones sociales, que pretende reconocer este territorio desde las subjetividades de los gestores comunitarios de la FTDJ.

Estas subjetividades tienen en cuenta los sentidos que otorgan a Cazucá como lugar de vida, las imágenes ambientales aportadas por dicha población y la construcción social que realizan de esta comuna a partir de los lazos que se establecen en la misma. La fundamentación se realiza con base en las categorías teóricas de juego y comunidad, desde el enfoque geográfico humanístico y las geografías de la vida cotidiana, y el enfoque pedagógico de educación comunitaria.

El proceso de trabajo con la FTDJ permitió elaborar un diario de campo, realizar talleres y recorridos y participar en conferencias y encuentros, que aportan una información rica en experiencias individuales y colectivas, por lo cual se agrupa para su interpretación en dos conjuntos: Vivencias FTDJ y Jugando con la FTDJ. Así, se aborda la definición de las unidades interpretativas aplicadas a la información recolectada; los resultados de dicha interpretación, sobre las experiencias de la Fundación Tiempo de Juego con los participantes del ejercicio de investigación y a manera de conclusiones algunos aportes en relación con las imágenes mentales que tienen de Cazucá los gestores comunitarios.





Cazucá, Comuna 4, **Soacha, Cundinamarca.**

1. Unidades interpretativas para el ejercicio de investigación

La validación de la ruta metodológica se realiza con dos modalidades; una evaluación interna por parte de pares académicos y otra de evaluación externa desarrollada por los miembros de la unidad de GESCO de la FTDJ y las docentes titulares del Ciclo de innovación de la licenciatura denominado Educación geográfica, formación docente y ciudadana; escenarios que se consideran en el proceso de validación en el rol de expertos. Este proceso se caracteriza por la presentación de instrumentos, explicación de sus objetivos y maneras de implementación; sobre lo que se evalúa: estilo, coherencia, pertinencia y claridad.

La lectura de la información se propone con las siguientes unidades de interpretación: juego, comunidad urbana, imágenes ambientales del lugar, significados del lugar y habitar el lugar, las cuales contienen como subunidades: habilidades para la vida, aprender jugando, trabajo comunitario, bienes comunes, comunalización, imagen individual, imagen colectiva, legibilidad, estereotipos y prácticas espaciales, que presentan algunas de las representaciones más relevantes que tienen los participantes de la FTDJ sobre Cazucá y su configuración como territorio.

La reflexión sobre la experiencia de práctica con la FTDJ plantea constantemente la importancia de su presencia en la vida cotidiana y de las rel-

aciones que se tejen con el territorio; es la experiencia la que le permite al individuo nutrir su vida, sus relaciones y construir este escenario donde habita y teje su vida cotidiana, con el cual dota de significado el lugar. Según Larrosa (2003) la experiencia es todo lo que nos pasa, todo lo que nos acontece, todo lo que nos llega, todo aquello que nos toca, dándole sentido y significado a la misma. Cada día pasan muchas cosas, pero casi nada nos pasa. La vida ya no es vida, es una carrera contra el tiempo, contra el mundo, porque el mundo que hoy se ocupa no brinda el espacio, ni el tiempo para hacer consciente al ciudadano de sus relaciones con el entorno, puesto que se han olvidado las bondades de observar, escuchar, sentir, pensar y reflexionar sobre lo cotidiano.

La interpretación del proceso compartido con la FTDJ se realiza mediante la organización de una matriz que relaciona técnicas e instrumentos de investigación, con las actividades implementadas. Esta matriz cuenta con dos conjuntos de experiencias que reúnen la vivencia y el juego como eje central del trabajo que propone la FTDJ (Tabla. 1). Tanto el conjunto de experiencias de Vivencias y Jugando con la FTDJ se leen desde unidades y subunidades de interpretación referidas a la información recolectada en cada uno de estos conjuntos.

TABLA 1. MATRIZ DE EXPERIENCIA

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CONJUNTO DE EXPERIENCIAS	UNIDAD DE INTERPRETACIÓN	SUBUNIDADES DE INTERPRETACIÓN
Caracterizar los significados sobre el territorio de Cazucá, Soacha que tienen los gestores comunitarios.	VIVENCIAS FTDJ	Juego	Habilidades para la vida
			Aprender jugando
		Comunidad urbana	Trabajo comunitario
			Bienes comunes
Identificar los imaginarios sobre el territorio que tiene los gestores comunitarios	JUGANDO CON LA FTDJ	Imágenes ambientales del lugar	Imágenes individuales
			Imágenes compartidas
			Legibilidad
		Significados del lugar	Estereotipos
		Habitar el lugar	Prácticas espaciales

Fuente: Elaboración propia basada en la recolección de información

3. Experiencias Fundación Tiempo de Juego: Interpretación

En el primer conjunto de experiencias, encontramos Vivencias con la FTDJ la cual tiene como unidades de interpretación juego y comunidad urbana. El juego protagoniza la experiencia de sus participantes, corresponde a las bases metodológicas de la fundación, puesto que favorece el desarrollo de habilidades para la vida, recordando la importancia del juego tanto en la historia del hombre como en el desarrollo de las diferentes etapas del mismo. El juego como proceso lúdico inherente al ser humano, tiene un sentido polisémico como se aprecia por ejemplo en su etimología latina *iocus*, que hace referencia a broma. Así mismo, otros significados corresponden a la “acción y efecto de jugar”; “ejercicio sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde”, y el último y más distante a los intereses de este trabajo, el de “determinado número de cosas relacionadas entre sí que sirven al mismo fin” (Gonzales, 2014, p. 23).

Esto indica que no hay una definición, por lo tanto, no se ha logrado aclarar de forma única y concreta sobre el juego que abarque lo que está en su dimensión simbólica, dada sin la importancia del mismo en la vida del hombre y su desarrollo. El juego tanto en la niñez como en la adultez es una representación en la vida del hombre que lo incluye en la sociedad y es esencial en los procesos de socialización primaria. Tirado (2005) afirma que;

...el juego es un horizonte de vida que posibilita al hombre aprendizajes ligados con el deleite de vivir profundamente la experiencia de libertad.

Ninguna otra experiencia humana está más de cara a la libertad del ánimo y del juicio que el juego, y esa particularidad es la que lo convierte en un concepto y una experiencia clave para pensar procesos vinculados con la formación humana y más específicamente, con la formación de un hombre que en su adultez busca mejorar la calidad de vida de una sociedad (p. 43).

Las actividades que se proponen en la FTDJ tienen por definición un carácter lúdico como práctica inherente al ser humano, ya que “el sujeto realiza diferentes prácticas lúdicas, entre ellas bailes, juegos y otras actividades que le permiten sentir placer o descanso; desde una perspectiva fenomenológica hermenéutica el fenómeno lúdico se explica a partir del principio de alteridad” (Baez, 2011, p. 142). Una actividad que le permita a los participantes de la FTDJ potenciar sus habilidades y responder al interés mismo para contribuir a mejorar y transformar lugares conflictivos en lugares donde se pueda soñar y crecer de manera más digna, “de ahí que pueda decirse que un jugador es entonces un soñador, un hombre que alberga en su interior posibilidades nuevas de vida y un hombre que ansía seguir creyendo; es un ser con una disponibilidad abierta y permanente para el conocimiento de sí en el mundo, y para encontrar la grandeza de las pequeñas cosas de la vida” (Tirado, 2005, p. 45). Por ello, jugar se convierte en la adultez en sueños, metas, objetivos, dándole un enfoque de seriedad a un proceso que cambia o se transforma en esta etapa de la vida del hombre.

Imágenes 1:

Taller sobre el juego con Maria Estrada, Salón Comunal Julio Rincón



Fuente: Archivo personal Cazucá. 9 de Septiembre del 2019

En el taller sobre el juego (imágenes 1) una de las experiencias vividas con la FTDJ dirigida por la maestra María Estrada propone una vivencia lúdica única, en la cual el cuerpo y la imaginación son los principales protagonistas. Cuando jugamos salen a flote sentimientos y emociones, el cuerpo se incomoda, derrotadas o victoriosas, se expresan risas, enfados, se compite a veces de manera insana, que por medio del juego llevan a experimentar una serie de comportamientos que sin esta mediación social no podrían ubicar al juego como un ejercicio liberador.

En este taller surgen diversas preguntas que permiten debatir entre los GC ¿Qué es el juego? ¿Seguimos jugando? ¿Ha cambiado el juego? ¿Qué jugábamos cuando éramos pequeños? ¿Cuáles eran nuestros juegos favoritos? ¿Cambian las reglas? que motivan un ambiente de participación y un ejercicio de memoria sobre las experiencias infantiles frente al juego. Las respuestas desde las experiencias individuales se convierten en una memoria colectiva, que reflejan cómo el juego ha ido cambiando con los diferentes avances tecnológicos y con las dinámicas de vida actuales, sin embargo, lleva a la reflexión de que el hombre no ha dejado de jugar y estos procesos lúdicos nos acompañan en la seriedad de nuestra vida cotidiana y adulta.

El cuerpo se incomoda, se ve obligado a tomar posturas poco habituales, a recordar aspectos aprendidos en procesos educativos, como las maravillas del mundo o los símbolos patrios, generan lazos entre el aprendizaje y la necesidad de aprender jugando. *El juego, como menciona cons-*

tantemente María Estrada, aunque nos hace reír y algunas veces es divertido, es un tema muy serio de abordar y que se debe estudiar de manera consciente. (Diario de Campo, 2019).

De esta manera, la FTDJ hace un intento por implementar en cada una de sus apuestas procesos lúdicos en los cuales el juego sea protagonista, por ello es “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, 2019, p. 10). Es así, como la FTDJ inicia un proceso de enseñanza-aprendizaje con los GC e integrantes de la misma, reconociendo esa relación indisociable entre el aprendizaje y el juego.

En relación con lo anterior, las habilidades para la vida, como una subunidad de interpretación que acompaña este proceso se convierte en un objetivo de aprendizaje de la Fundación, la cual busca contribuir al desarrollo y mejora de las mismas aprovechando las actividades diseñadas y aplicadas con la comunidad. La OMS reconoce que son muchos los factores que inciden en el desarrollo de la vida del hombre, pero selecciona diez habilidades para la vida, que son también acogidas por la FTDJ a saber: autoconocimiento, comunicación asertiva, toma de decisiones, pensamiento creativo, manejo de emociones y sentimientos, empatía, relaciones interpersonales, solución de problemas y conflictos, pensamiento crítico y manejo de tensiones y estrés.

Imágenes 2:

Conversatorio sobre diversidades feministas y taller sobre comunicación asertiva en Biblioteca Luis Ángel Arango.



Fuente: Archivo Personal Biblioteca Luis Ángel Arango 21 de Octubre del 2019

El Conversatorio sobre diversidades feministas y taller sobre comunicación asertiva (Imágenes 2) desarrollado en la Biblioteca Luis Ángel Arango, proponen tres actividades, la primera consiste en saludar respetando los límites corporales que el otro siempre impone, con o sin abrazos, con o sin beso, de mano, de palabra, etc. La segunda es un juego que consta de cuatro cuerdas entrecruzadas entre sí que deben lograr pasar todos al mismo ritmo sin pisar las otras que van a otro ritmo, que al ser pisadas pierde el juego. La tercera actividad consiste en exponer las habilidades comunicativas necesarias para solucionar conflictos y llevar una mejor vida en una sociedad de manera creativa, permitiendo esto la resolución de conflictos tanto entre los GC como en los espacios en donde se llevan a cabo las diversas actividades.

En general todas las propuestas son acogidas por los GC, desde el saludo con una actividad lúdica rompe hielo, hasta la exposición de las habilidades comunicativas. En el juego de la cuerda *evidenciamos que los GC tienen algunos problemas de escucha puesto que en el juego de saltar sin pisar la cuerda la solución está en el diálogo y no es posible ya que no se respetan la palabra, quizás por la emoción que produce el juego (Diario de Campo, 2019)*. Por lo tanto, abordar procesos de aprendizaje tan necesarios como la comunicación desde el juego, que representan características importantes de las relaciones de lo que somos en sociedad, es una relación única y funcional. El proceso reflexivo que cierra esta jornada muestra que los GC reconocen en el juego las evidentes fallas en la habilidad comunicativa, dando paso a la consciencia y mejora de las mismas, así como de las habilidades para la vida que se buscan fortalecer.

Con respecto a la comunidad urbana, se entiende que los GC de la FTDJ hablan de la misma para referirse a las personas que habitan Cazucá pero también para aludir a las personas que han aportado desde sus acciones y prácticas a cons-

truir un territorio diferente, esto se debe a que por mucho tiempo Soacha y en particular la comuna cuatro han sido identificadas como territorios peligrosos, donde prospera la delincuencia y las bandas criminales. Sin embargo, Cazucá tiene una historia relatada por líderes y participantes de la FDTJ en los recorridos que se hicieron por las sedes que la conforman y por el territorio, que en este artículo se asume no sólo desde su dimensión política, sino desde su dimensión simbólica y afectiva, donde los sujetos lo construyen a partir de las significaciones y sentimientos que plasman en el mismo, y en el cual llevan a cabo sus actividades, esta empieza a partir de la constitución de asentamientos por parte de familias que fueron desplazadas en los años ochenta y que migraron en busca de mejores oportunidades y tierras donde habitar.

Cuando se habla de comunidad urbana, desde Torres (2013) se entiende a un conjunto de personas que han migrado debido a hechos adversos o infructuosos, es este caso en específico por el conflicto armado al interior del país, que por medio de prácticas de solidaridad y fraternidad forman lazos de amistad o de compinchería. También las personas que conforman la comunidad varían según su procedencia, raza, género, edad y creencias.

Asimismo, se evidencia que la comunidad en un principio crea lazos de unión y de apoyo al construir el acueducto comunitario, construir casas con la ayuda mutua, algunos grupos de izquierda realizaron formación política y social en algunos barrios, propender luchas conjuntas para que llegara el suministro de energía (Recorrido 3, diario de campo), entre otras acciones en beneficio colectivo. En ese sentido, se encuentra que la comunidad desde Torres (2013) está constituida por una población determinada, un territorio limitado y por prácticas o trabajos colectivos que tengan como objetivo el bien común.

Imagen 4:

Recorrido 3 con líder comunitario William



Fuente: Archivo Personal Cazucá 28 de febrero del 2020

El trabajo de acercamiento de la FTDJ a la comunidad se da paulatinamente, *pues hubo conflictos con las diferentes pandillas criminales, entre las cuales está la denominada Los Gatos, quienes se oponen radicalmente al trabajo de la Fundación puesto que los jóvenes decidieron jugar fútbol, que seguir con los conflictos entre bandos* (Recorrido 3, diario de campo). Esto favorece que la Fundación se acerque de diferentes formas a niños, niñas y jóvenes, por ejemplo, con tomas nocturnas de las canchas para jugar, puesto que estas eran utilizadas por las bandas para expender drogas y bebidas alcohólicas.

Lo anterior, se relaciona con lo que Harvey (2013) denomina comunalización, la cual hace referen-

cia a la práctica social de constituir un espacio público en un espacio común, entendiendo los primeros como aquellos que domina el poder estatal y la administración pública, y los segundos como los espacios que son apropiados por medio de la acción social y colectiva. En ese sentido el trabajo comunitario de la FTDJ, apuesta por luchar y recuperar el espacio público de la comuna de las bandas criminales o expendedores de droga, por medio de acciones concretas como la realización de campeonatos deportivos tanto diurnos como nocturnos, tomas culturales, conciertos, carreras de atletismo contra la violencia, en las cuales la comunidad reconoce que los espacios públicos pueden ser utilizados para otras actividades y diferentes causas sociales.

La comunidad entonces, ha logrado por medio de la práctica de comunalización obtener varios beneficios colectivos como conseguir las sedes que componen a la Fundación Tiempo de Juego, ya que, *la Sede Moralitos fue donada por la familia del señor Morales cuando este falleció, puesto que él realizaba acompañamiento a la FTDJ y fue un gran apoyo para esta desde la donación de implementos para los diferentes deportes, así como participación en los torneos o eventos deportivos, con lo cual se ligó no solo físicamente a la fundación sino afectiva y emocionalmente lo que hizo que la Sede Moralitos se donará y simbólicamente se homenajeó con su nombre* (Recorrido 1, diario de campo).

La huerta y la Sala Solar son otros espacios que se han luchado y obtenido por medio del ejercicio ciudadano, entendiendo esto como la práctica de ser conscientes del espacio que se habita

y por medio de diferentes acciones transformarlo y apropiarlo. *La huerta es utilizada por madres cabezas de hogar participantes de la FTDJ, en la cual siembran diferentes productos agrícolas, como maíz, tomate, frijol, arveja, entre otros* (Recorrido 1, diario de campo). En este espacio se ha querido fomentar desde la misma comunidad un ejercicio de soberanía alimentaria que si bien todavía está en maduración y en proceso ha tenido grandes resultados, puesto que las madres llevan sus productos cultivados de manera que cada vez que la huerta de frutos ellas puedan consumir sus alimentos. La sala solar por su parte fue donada por parte de varias compañías, pero con gestión de la FTDJ para que diferentes niños, niñas y jóvenes pudieran recibir clases de informática, esta funciona con energía solar y es utilizada también en conjunto con varios colegios con los cuales la FTDJ tiene trabajo comunitario.

Imagen 5:
Huerta



Fuente: Archivo Personal Cazucá noviembre 2019

En el conjunto de experiencias jugando con la FTDJ, las imágenes ambientales del lugar como unidad de interpretación muestra las relaciones de los GC con el territorio de Cazucá por medio de la implementación del taller Formas físicas del territorio que se realizó de manera virtual. El objetivo general es reconocer las experiencias diarias que configuran el territorio personal y comunitario de los participantes en la fundación TDJ, con la intención de ubicar las formas físicas (sendas, bordes, nodos, mojones y barrios) identificadas por estos sobre Cazucá- Soacha y reconocer la imagen ambiental individual y colectiva que establecen los participantes sobre esta comuna.

De esta manera, el taller se divide en varios momentos, los tres primeros consisten en la adecuación del espacio personal para la realización del mismo, la búsqueda de los materiales (hojas blancas y colores) y el tiempo necesario de traer al presente todo lo vivido en el territorio. Los siguientes cuatro corresponden a las cinco formas físicas de la imagen anteriormente mencionadas; finalmente, el último momento del taller corresponde a la respuesta a preguntas que buscan contextualizar la elaboración del mapa mental de cada GC que hizo parte de este proceso.

Imagen 6:
Mapas mentales del territorio de Cazucá-Soacha

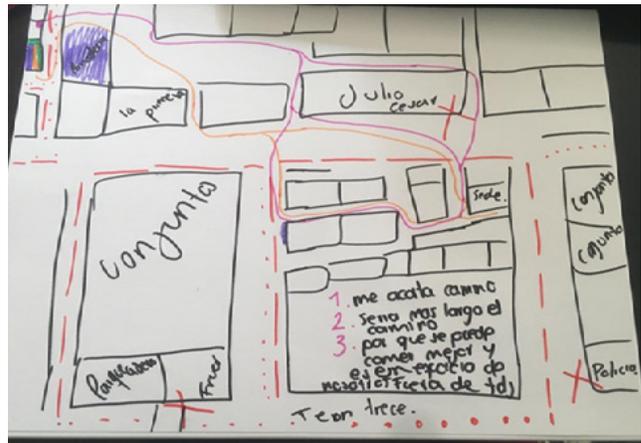
Mapa A



Mapa B



Mapa C



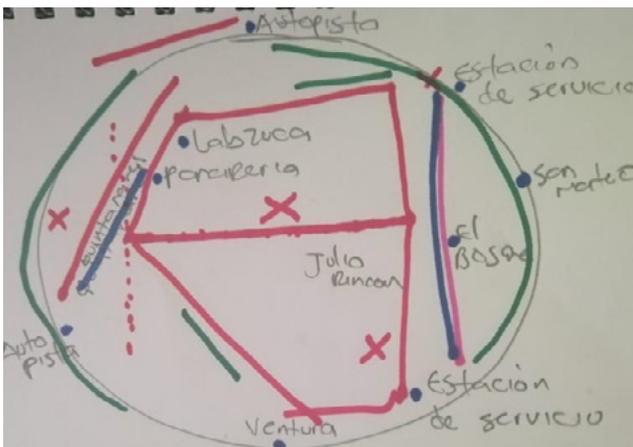
Mapa D



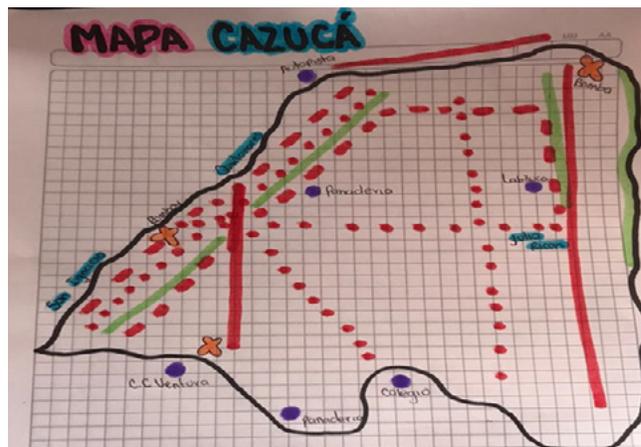
Mapa E



Mapa F



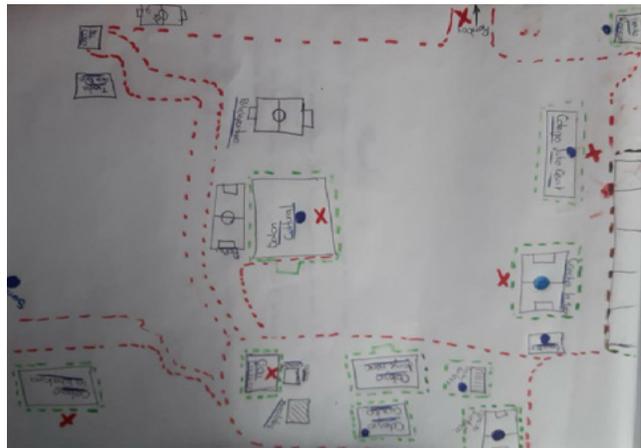
Mapa G



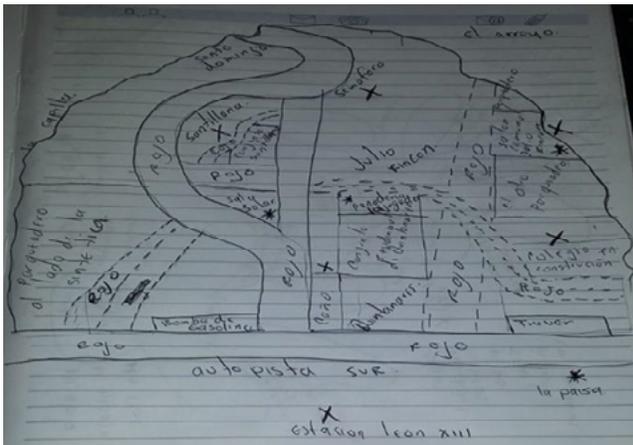
Mapa H



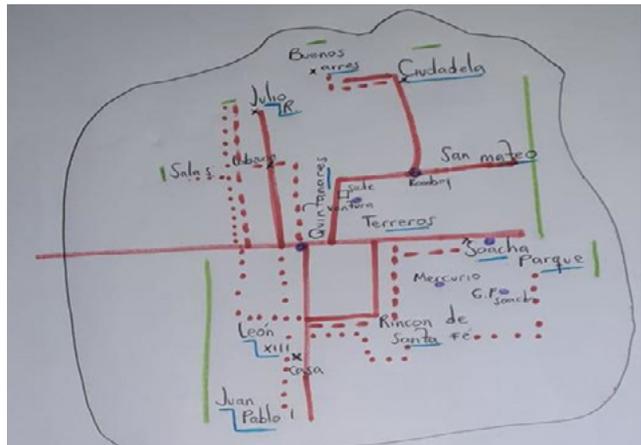
Mapa I



Mapa J



Mapa K



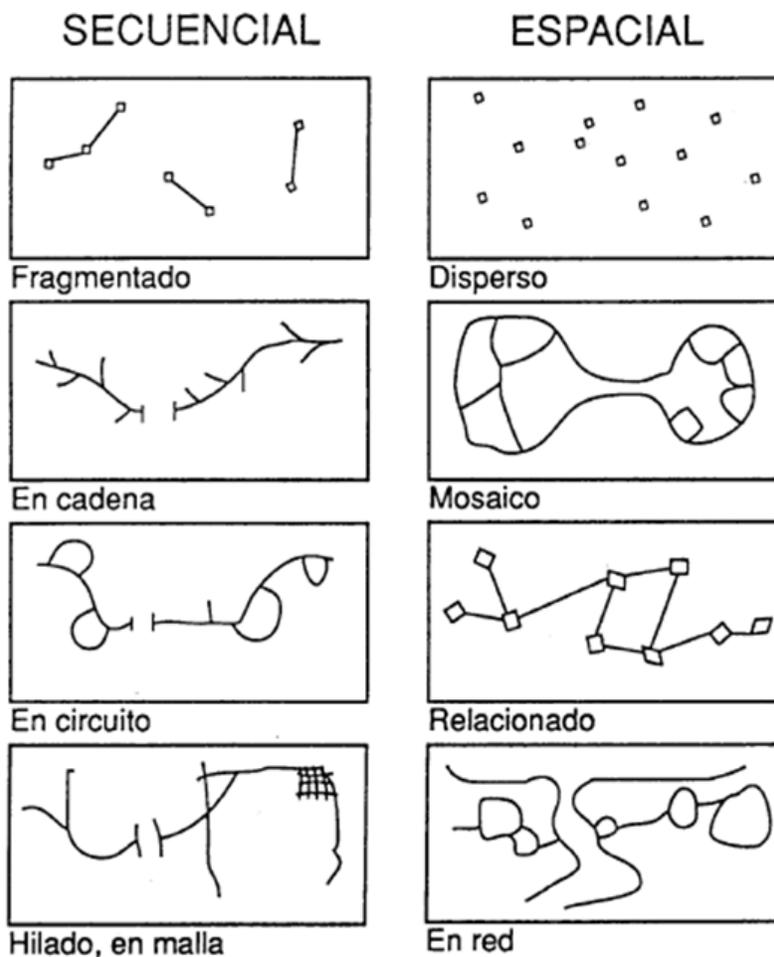
Mapa L



Fuente: Archivo personal Cazucá. 10 de junio del 2020

La clasificación de los mapas mentales se realiza teniendo en cuenta, por un lado, su legibilidad, dividiéndose esta caracterización en tres: legible, parcialmente legible, no legible, tomando en cuenta todos los elementos de la imagen y las formas físicas que en ellos se expresan basados en la tipología propuesta por Lynch (2008). Por otra parte, se clasificaron por la tipología de Rodwin (1969) quien “estableció una tipología de esbozos de mapa en base a la cual podemos clasificar los esbozos obtenidos. Este primer análisis de los esbozos permite evaluar el conocimiento que el sujeto tiene de su medio y lo que es más importante, permite conocer el grado de conceptualización y de representación mental de la ciudad en cada sujeto.” (Martínez, SF, p. 193). Los mapas que sean fragmentados o dispersos muestran una dificultad de representar los lugares donde se habita, por el contrario, los mapas en malla o en red hacen evidente un grado mayor de aprehensión y una mayor elaboración mental por parte de los individuos, estos mapas pueden ser lineales, en puntos, superficiales y cada uno muestra dentro de sí relaciones, así como entre ellos mismos.

Figura 1:
Tipos de mapas cognitivos.



Fuente: (Rodwin, L. y otros, 1969, citado por Martínez, F, SF, p. 205)

Lo anterior, permite reconocer las razones para definir los caminos diarios que recorren los GC, las consecuencias de tomar rutas distintas a las habituales y de la misma manera, las razones de ubicación de los referentes importantes del territorio de Cazucá-Soacha y los significados de cada uno de ellos. Estas formas físicas de la imagen del lugar se perciben de manera individual, pero convergen en la colectividad de las relaciones que se establecen con el espacio en la vida cotidiana. Es por ello, que los mapas mentales al ser la percepción y construcción mental individual de Cazucá son notablemente diferentes; no todos los GC tienen en cuenta en su mapa los mismos lugares puesto que “la imagen de una realidad determinada puede variar en forma considerable entre diversos observadores” (Lynch, 2008, p. 15). Por lo tanto, esta elaboración de la imagen puede ser clara o no, mostrando sensaciones asociadas con la seguridad y orden reconocida en los lugares o por el contrario expresiones de inseguridad y desorden en los mismos.

Partiendo desde la legibilidad de los mapas, sea total, parcial o inexistente es posible ubicar los mapas **A, B, J y K** (Imagen 6) como legibles, en ellos es posible evidenciar una percepción mayormente elaborada en comparación con los demás mapas, para el espectador, son mapas que ofrecen una mayor legibilidad visual de las formas físicas y elementos de la imagen, presentando claridades y conocimientos frente a su territorio, ubicando en él, como muestra el mapa B los barrios principales de manera clara, con sus bordes, nodos, mojones y sendas principales. También, estos mapas ofrecen una conexión visual, se relacionan los elementos dentro de la representación mental que elaboran, por lo tanto, estos mapas se agrupan en la tipología de mapa mental relacionado, puesto que aunque no sean una elaboración mental o en red, con lo más consistentes de este taller.

Los mapas **D, G, I** (Imagen 6) son parcialmente legibles, aunque en ellos no se evidencia una claridad elaborada de la imagen de Cazucá, hay elementos y formas físicas que se ubican en ellos, como las sendas que son claras en el D y las relaciones que se establecen entre nodos y mojones

y las sendas en el I, evidenciando ello un conocimiento que aunque se represente parcialmente en el mapa refleja cercanía con el territorio.

Finalmente los mapas **C, E, F, H, I** (Imagen 6) se ubican como ilegibles, esto porque no es claro visualmente la representación mental, así como no se nombran o ubican de manera clara las formas físicas y elementos de la imagen del territorio, no se nombran los barrios y los mojones, se trazan las sendas pero no tienen relaciones lo suficientemente para entenderlas en la representación y son simples y superficiales, no profundizan en el territorio ni en las relaciones espaciales que puedan tener con el mismo.

Entre todos los elementos de la imagen existe una relación estrecha, en los mapas es posible evidenciar como lo que algunos ubican como nodos para otros son mojones y en algunos casos ambos cumplen la misma función, y así con todos los cinco elementos. Sin embargo, la convergencia entre estas imágenes es innegable, “cada individuo crea y lleva su propia imagen, pero parece existir una coincidencia fundamental entre los miembros de un mismo grupo. Son estas imágenes colectivas que demuestran el consenso entre números considerables de individuos...” (Lynch, 2008, p. 16). En los mapas estas convergencias reflejan en su mayoría el vínculo existente con la FTDJ y la huella que ha ido dejando en la historia de este territorio y sus habitantes, convirtiéndose cada una de sus sedes en un punto de referencia importante para los GC y para Cazucá-Soacha.

Así mismo, los bordes identificados se relacionan con la ubicación de la comuna en la montaña, siendo un borde relevante en la organización de este territorio; por otra parte, los conjuntos residenciales construidos en la parte bajan de Cazucá en el barrio Quintanares y Terreros, son considerados por los GC como un borde puesto que interrumpen el acceso directo a la comuna y generan una sensación de división entre lo que se puede reconocer como lo antiguo y lo nuevo en Cazucá. Por otra parte, los canales de agua como el caño que se encuentra paralelo a la calle de Quintanares, es situado como un borde que di-

ficulta la movilidad de los habitantes, porque el andén del espacio público es muy reducido y no existen cercas que diferencien el canal de la vía, lo que pone en riesgo a los transeúntes de caer al mismo, a lo que se suma que la calle mencionada se encuentra sin pavimentar.

Frente a los nodos, estos corresponden a los lugares de encuentro principalmente asociados con la FTDJ como la panadería La jugada, Labzuca, la Sede regional, la Sala solar; así como a aquellos construidos históricamente como el semáforo, el tanque y los bares que se encuentran en el sector. Así se convierten en puntos de reunión y relación entre los habitantes de la comunidad y los integrantes del equipo de la FTDJ. Por otra parte, los puntos de referencia externos, es decir, los mojones corresponden a los lugares

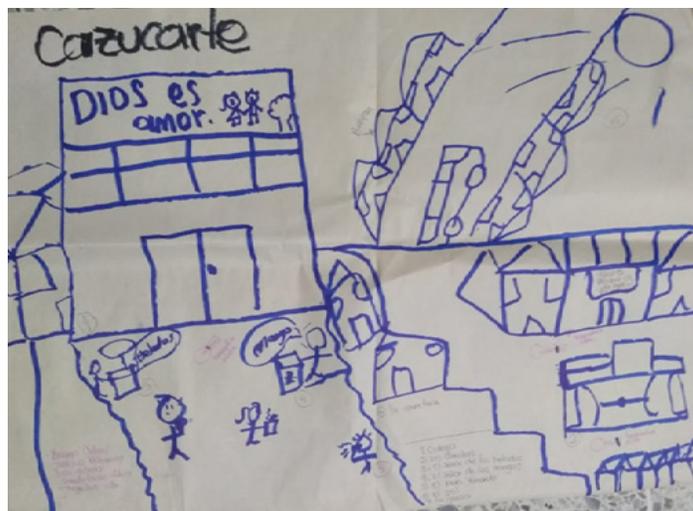
que son de agrado para los habitantes como el Mirador y a los puntos en donde existe conexión con el transporte como la Estación de Transmilenio León XVIII, San Mateo y la Despensa.

En este sentido, Cazucá al ser una comuna construida por asentamientos de invasión y ocupada por diferentes organizaciones políticas y armadas, ha experimentado durante muchos años disputas por el territorio, lo cual contribuye para quienes llegan nuevos y habitan la comuna a configurar imágenes fragmentadas y poco claras de la misma; a diferencia de algunos GC que manifiestan mayores claridades en su imagen ambiental, pero que no es una constante a pesar del papel y acción de la FTDJ, que posibilita mayores ampliaciones del conocimiento y acción sobre este territorio.

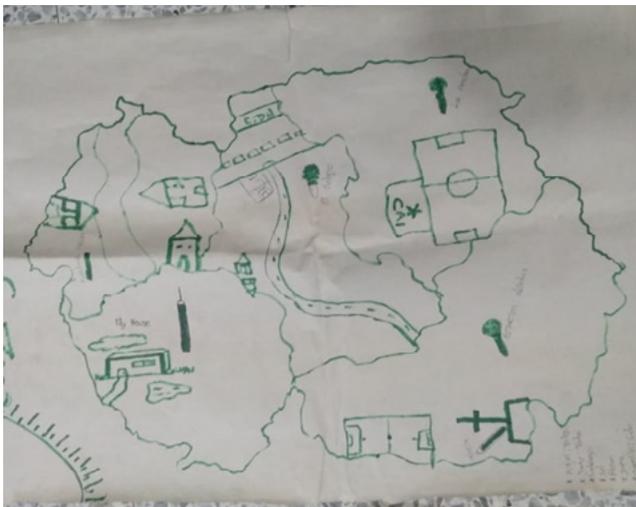
Imágenes 7:

Cartografía comunitaria: aprender jugando FTDJ

Mapa 1



Mapa 2



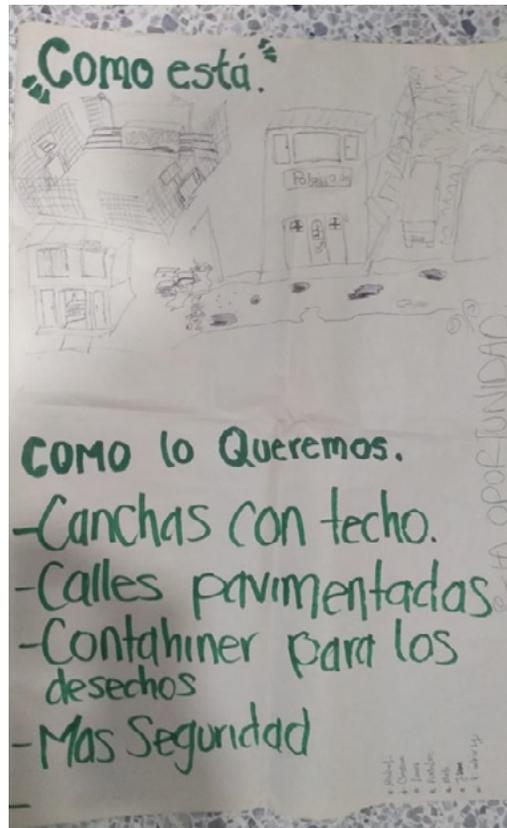
Mapa 3



Mapa 4



Mapa 5



Fuente: Archivo personal Cazucá. 7 de Octubre del 2019

Otro taller que aporta a la mirada sobre las características de las imágenes ambientales de los GC, se aborda en el denominado *Cartografía comunitaria: aprender jugando FTDJ* implementado de manera presencial con los jóvenes participantes de la ATL de fútbol del barrio Villa Mercedes, con el cual es posible reconocer las percepciones de estos frente a su territorio. Para ello, se realiza un mapa mental participativo con el objetivo de identificar las percepciones del espacio que tienen los actores que habitan el mismo, apreciar sus oportunidades y reflexionar sobre la mitigación de riesgos en el desarrollo comunitario del territorio.

Como se evidencia en los mapas 1 y 4 los jóvenes participantes de la ATL reconocen los actores que ponen en riesgo su territorio, representándolos como puntos negativos e inseguros, siendo estos quienes exponen a la comunidad a hurtos, a venta de drogas y conformación de grupos al margen de la ley, por otro lado, ubican estos lugares en donde se sienten seguros y libres, el lugar principal que se convierte en una imagen colectiva es la cancha que fue dibujada en todos los mapas y en la cual todos expresaron que se sentían seguros al momento de practicar deporte con la FTDJ, esto quiere decir que la FTDJ ha generado con el tiempo de trabajo una comunización convirtiendo la cancha en un bien común protegido por los líderes sociales y por la misma comunidad de diferentes situaciones que ponen en riesgo el proceso que se lleva a cabo en este lugar.

Ahora bien, se resalta que en el conjunto de experiencias jugando con la FTDJ, se encuentra la unidad de interpretación *habitar el lugar*, entendida como el conjunto de dinámicas que permiten que el ser humano construya y transforme la realidad que comparte con otros y con los lugares que habita. En ese conjunto se consideran importante según Bermudez (2017) las prácticas espaciales, significados, arraigos y percepciones del lugar; ya que habitar un espacio, en este caso el territorio de Cazucá-Soacha, pasa por reconocerlo y recorrerlo conscientemente, puesto que el sujeto cuando realiza estas acciones de manera intencionada deja huellas en el mismo.

Asimismo, se comprende que el habitar un territorio significa dotar de sentido el espacio humano, esto se hace a través de acciones o prácticas que permita identificar aquellos lugares importantes para la comunidad, “los lugares se pueden volver fuente que dota de sentido a la vida urbana, transformándose en lugares icónicos para la comunidad, observándose una fuerte vinculación entre los lugares icónicos y la identidad de la ciudad, sea este un aspecto positivo, reafirmante de la vida o negativo, fuente de conflictos. etc.” Rodríguez y Zumelzu (citado por Bermudez, 2017. p.29). De acuerdo con lo anterior, se evidencian en los mapas mentales realizados por los GC algunos lugares representativos para ellos y para la comunidad, estos se identificaron como mojones, entre los cuales se encuentran la Cancha Sintética, El mirador, y la Estación de Transmilenio León XIII. (ver mapas)

Al revisar las respuestas individuales, se evidencia que la mayoría de GC contesta a las preguntas *¿Qué hace que los puntos que ubicaste con X en el mapa sean referentes importantes de tu territorio? ¿Por qué son importantes los sitios que identificaste? ¿Qué significan para ti? De esta manera, son lugares donde yo me la paso y que realmente han sido importantes en mi vida o a nivel sentimental (Mapa G), porque son lugares en los que se comparten risas y momentos de aprendizaje, estos lugares están llenos de recuerdos (Mapa I)*. Estas respuestas muestran que los lugares que son recorridos con frecuencia, que son referentes para la comunidad, y que son concurridos por esta, están dotados de sentido cuando se encuentran que los sujetos los marcan o los distinguen por los sentimientos, recuerdos y acciones que se han construido constantemente en esa relación territorio/comunidad.

Ahora bien, cuando se habla de habitar se debe tener en cuenta que el sujeto no habita solo el mundo, sino que comparte su espacio con otros, en ese sentido, desde Illich, 1984 ““El arte de vivir es una actividad más allá del alcance del arquitecto” (p.7), escribe Illich. Es un arte que no se limita al modelado de los interiores, sino que también se refiere a los espacios comunes y a la organización de la comunidad”” (citado por Monnet, 2018, p. 13). Es por esto, que se afirma que en

Cazucá-Soacha el habitar también entendido desde la apropiación tanto material como simbólica se ha construido históricamente palmo a palmo por sus habitantes de manera colectiva. En el recorrido 3, William (líder comunitario) al contar la historia de la comuna 7 expresa que las construcciones de viviendas, de recursos básicos, de formación académica, entre otras actividades no se hicieron con el propósito solo de alojarse en un nuevo espacio sino de consolidar en este su lugar de vida. Asimismo, la FTDJ ha fortalecido esos espacios comunes al consolidar entre los GC el arte de habitar su territorio que se evidencia en el trabajo realizado por estos en el espacio público al apropiarse de los parques, canchas y salones comunales.

Cuando los GC expresan desde su percepción los conjuntos residenciales cerrados como un obstáculo y lo plasman en sus mapas mentales, da cuenta de la distinción sobre el habitante y el alojado expresado por Monnet (2018) quien explica la diferencia entendiendo los primeros como los sujetos conscientes de su habitar en el mundo, y por eso actúan, se relacionan y lo transforman; y el segundo, como el individuo que meramente ocupa un espacio, producido y construido por otros. Los conjuntos cerrados en Cazucá rompen con la vida comunal de los barrios y la comuna porque no permite la interacción con los otros que están fuera, esto se debe a que los GC perciben que dichos conjuntos no permiten recorrer o transitar el territorio sino que hay bordearlos para llegar a un lugar, haciendo más largo el recorrido y anula la interacción con los residentes del mismo (taller N°2), este es un fenómeno que ha proliferado en los últimos años, por la cercanía de Soacha con Bogotá, y por el costo-beneficio de los apartamentos en estos dichos conjuntos.

El habitar, por otra parte, puede ser entendido desde Cuervo (2008) como “una construcción donde una común preocupación es el “sentimiento de arraigo”, el de las formas de pertenencia, apego y contingencia del hombre con el lugar en el que habita como parte de la identificación del ser humano” (p. 3). En ese sentido, se evidencia que los mapas realizados por los GC; y los recorridos y reuniones hechos en compañía de los miembros de la FTDJ dan cuenta que la Fundación ha afianzado y fortalecido el proce-

so comunal y la identidad de las personas con su territorio cuando “ellos mismos expresan su preocupación por transformar los lugares en donde trabajan con niños, niñas y jóvenes, realizando más tomas de espacios públicos, eventos tales como, conciertos, torneos, campeonatos, maratones, entre otros. Su preocupación por formarse en las diferentes áreas para contribuir más adelante en el desarrollo de la comunidad, su afán de preguntarse cómo llegar a la comunidad de manera asertiva” (encuentro N°1), entre otras inquietudes y acciones que permiten develar que los GC se sienten parte e identificados con Cazucá en la medida en que se preocupan por transformar su territorio desde diferentes frentes, ya sean acciones concretas, desde la academia o desde las reuniones coevaluativas con la FTDJ .

Cazucá-Soacha como se ha comentado en párrafos anteriores 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 (Recorrido 3), en ese sentido, siguiendo las ideas de Cuervo (2008) se afirma que

El espacio habitable es el resultado de la interacción de varias personas. Es la construcción continua que permite que un lugar o un espacio nunca sea vivido del mismo modo, y como habitar es vivir, nunca se habita del mismo modo. El concepto de habitar para este caso, está en constante evolución. Dado que siempre está en constante cambio, a medida que se transforma el entorno y las personas, cambia la manera de habitarlo (p.47)

Con lo anterior expuesto, se entiende que habitar un territorio se asocia con asentar, arraigar y oponerse, hacer resistencia quedando referido a que habitar “significa entonces “enraizar”, resistir, enfrentar, pero sobre todo “permanecer” y prevalecer frente a todo aquello que tiende a desinstarnos” Yory, 1999 (citado por Cuervo,

2008, p. 47). Al ser Cazucá construida por barrios de invasión o recuperación de tierras, *la comunidad se vio enfrentada con diversos actores que pelean dichas tierras, en ese sentido, se encuentra que tanto la policía, el INCODER, y de las diversas instituciones en representación del Estado se oponían a la restitución de dichas tierras a las familias que lo necesitan, así como con los terratenientes y sectores privados que no se beneficiaban con la toma de las mismas.* (Recorrido 3).

Pero ¿Qué significa habitar en estos tiempos? ¿Cómo la FTDJ ha propiciado procesos para que los GC habiten Cazucá-Soacha?. Partiendo desde Cuervo (2008), se afirma que “los hábitos inherentes al habitar implican acciones: permanencias, desplazamientos, pero también imaginarios; estas acciones deben ser lo suficientemente repetitivas y establecidas en un tiempo y en un espacio para considerarse como habituales.” (p. 47), es por esto que al comprender lo plasmado por los GC en sus mapas mentales encontramos tres aspectos importantes; primero, existe cierta similitud en los recorridos que realiza cada uno de ellos en su vida cotidiana, es decir, confluyen en algún punto sus recorridos; segundo, se puede hablar de que los GC tienen rutinas que permiten conocer y desplazarse por su territorio con mayor facilidad; y tercero, existen algunos significados y sentidos de los lugares que conforman su territorio que comparten los GC y que recorren diariamente, este último está en relación con la última unidad de interpretación del conjunto de experiencias de Jugando con la FTDJ.

Respecto a los desplazamientos que hacen los GC en su vida cotidiana encontramos que los caminos que eligen personalmente pueden ser clasificados en lo que Lindón (2006) denominan desplazamientos pendulares y repetitivos, es decir, en su mayoría estos se realiza desde su casa hasta las Sedes de la FTDJ o los lugares donde realizan sus ATL con los miembros de la misma, con esto se puede evidenciar que los GC utilizan gran parte de su tiempo en espacios que la FTDJ tiene a su disposición, ya sea por trabajo, reuniones, encuentros, entre otras actividades. Por otro lado, se puede demostrar que los desplazamientos realizados se hacen de manera consciente, puesto

que *son más fáciles, menos peligrosos y más prácticos* (mapa K) y que la mayoría de caminos personales tomados concuerdan con las calles o vías institucionales, es decir, no se toman atajos, ya sea por parques, callejones, espacios públicos, etc. Esto se debe a que las vías institucionales cumplen su función de ser accesibles y transitas por toda clase de personas.

Con respecto a los nodos, es decir, los lugares que son concurridos por los GC, se encuentra que estos concuerdan con los escogidos por la mayoría, en estos se puede encontrar que la Panadería la Jugada, Labzuca, la Sede Regional y la Sala Solar son lugares destinados para el trabajo con la FTDJ, mientras que el Bar, La Autopista Sur, El Tanque y el Semáforo son lugares que son utilizados para actividades de ocio o son de referencia personal y comunitaria, ya que *son lugares reconocidos y son lugares donde nos la pasamos con nuestros amigos* (Mapa I). En ese sentido, se evidencia que existen en el territorio de Cazucá prácticas cotidianas que la persona, en este caso los GC realizan de manera “relativamente fija en el espacio, sea por un tiempo muy corto o más extenso, y que según sea la práctica y su temporalidad, la noción de quedarse o permanecer es más o menos fija en el espacio. (Lindón, 2006, p. 372). Es decir, los GC pueden dedicarles más tiempo a las prácticas de trabajo con la FTDJ o a sus actividades recreativas y/u ocio, depende de su elección personal, del tiempo destinado para cada actividad, entre otros criterios.

Finalmente, se manifiesta que los lugares, los desplazamientos y las prácticas, no pueden ir desligados de los sentidos y significados que guían el proceder de los sujetos en el espacio. En ese sentido, “los sentidos y significados espaciales, así como la memoria espacial, no solo se refieren al individuo, sino que son colectivamente reconocidos aun cuando lo sean dentro de pequeños grupos sociales” (Lindón, 2006, p. 379). Es por esto, que se afirma que los GC reconocen cuáles son los lugares agradables, inseguros, cómodos, seguros, peligrosos; los lugares en los cuáles pueden aprender, divertirse, jugar y reír; otros que les causan tristeza, recuerdos, nostalgia, entre otros. Es así, como se encuentra que hay

lugares donde nos encontramos para compartir con los compañeros, entrenar y tener un espacio seguro (Mapa E), y hay otros lugares que están llenos de recuerdos (Mapa I). Estos sentidos y significados están relacionados directamente con la experiencia que los sujetos tienen con el espacio, primero de manera individual para luego ser compartida colectivamente, es por esto que se puede afirmar que estos no son compartidos por la sociedad en general, sino que como afirma Lindón (2006) son singulares al ser entendidos por algunos sujetos y depende de la intensidad y diversidad de las experiencias que se tengan en el espacio.

Cazucá- Soacha también ha sido presentada a los sujetos exteriores como un lugar peligroso, inseguro, lleno de pobreza y miseria, es decir, han estigmatizado el territorio, esto se evidencia en el *Cartografía comunitaria: aprender jugando FTDJ*, en el cual los niños, niñas y jóvenes comentan no estar de acuerdo con los estereotipos que se tienen sobre su territorio, puesto que el crimen organizado, la drogadicción y el robo, es el imaginario que tiene los demás residentes no sólo de Soacha sino de los territorios aledaños. En ese sentido, muchos lugares pueden ser como afirma Lindón (2006) “vendidos sin raíces, como estereotipados, homogeneizados o, en donde uno de sus rasgos más destacados es la monotonía del paisaje” (p. 380). Sin embargo, lo que para algunos sujetos puede significar un no lugar, para otros este es donde se despliega la existencia misma, donde se habita conscientemente, donde se recorre el territorio como forma de apropiación, reconocimiento y transformación.

4. Conclusiones

La práctica pedagógica realizada con la FTDJ ha evidenciado que son posibles otros escenarios de formación ciudadana que están por fuera de la escuela convencional, en ese sentido, la Fundación ha demostrado que existen diversas alternativas para trabajar con las comunidades, que en este caso provienen del juego. Este es capaz de fomentar en niños, niñas y jóvenes valores, códigos y normas sociales que permiten vivir en sociedad. Asimismo, la necesidad de formar personas que piensen en transformar su territorio desde

acciones concretas tanto personales como colectivas. En ese sentido, se encuentra que el juego y la comunidad están estrechamente ligadas en Cazucá-Soacha, puesto que el juego también permite forjar lazos de amistad y de compañerismo, así como también promueve la proliferación de sentimientos, emociones, sentidos, recuerdos, etc.

De acuerdo con lo anterior, el trabajo concretado con los Gestores Comunitarios - GC permitió evidenciar que el territorio de Cazucá-Soacha está conformado por lugares llenos de historias, prácticas y significados que cada habitante ha construido en relación con el espacio que habita; y que a pesar de que hay estigmas respecto a este territorio, los habitantes, en este caso los GC, pretenden seguir transformándolo a partir de las prácticas y actividades que realizan en su vida cotidiana.

También, respecto a los dos talleres aplicados con la FTDJ se pudo evidenciar que muchos GC a pesar del trabajo que llevan con la fundación tiene un grado bajo de conceptualización y de representación mental del territorio, puesto que, al momento de señalar las formas físicas, la imagen mental no fue legible sino confusa y poco clara. Sin embargo, al revisar las respuestas se evidenció que los jóvenes habitan el territorio al recorrerlo conscientemente, es decir, toman decisiones en los desplazamientos, al significarlo, puesto que impregnan en el significado de seguridad, comodidad, aprendizaje, compinchería, entre otros, y lo transforman, realizando en él actividades en pro de la recuperación de espacios públicos en espacios comunes, como es el caso de la ocupación de las canchas públicas para realizar torneos y campeonatos deportivos comunitarios, nutriendo esto la experiencia en el espacio la cual permite construir la vida cotidiana y las relaciones afectivas con los lugares convirtiendo poco a poco a Cazucá en un territorio de transformación constante.

BIBLIOGRAFÍA

Bermúdez, J. (2017). *Transformación urbana: Una aproximación desde el habitar de tresbarrios del sector Suba Rincón*. (Monografía). Recuperado de <http://repository.udistrital.edu.co/bitstream/11349/6773/1/>

Carreño-Dueñas JA. *Consentimiento informado en investigación clínica: un proceso dinámico*. *pers.bioét.* 2016; 20(2): pp. 232-243. DOI: 10.5294/pebi.2016.20.2.8

Cuervo, J. (2008). *Habitar: Una condición exclusivamente humana*. *Iconofacto*, 43-51.

García, A. (2019). *Jugando a aprender: la relación de la fundación tiempo de juego con el aprendizaje a través de actividades lúdicas*. *Revista el Observatorio*.

Harvey, D. (2013). *Ciudades rebeldes. Del derecho de la ciudad a la revolución urbana*. Ediciones Akal. Madrid-España.

Lindón, A (2006). *Geografías de la vida cotidiana*. En Lindón, A y Hiernaux, D. (Dir.). *Tratado de Geografía Humana*. México: Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa. Div. Ciencias Sociales y Humanidades IV. Recuperado de <https://leerlaciudadblog.files.wordpress.com/2016/05/hiernaux-y-lindc3b3n-tratado-de-geografc3ada-humana.pdf>

Lynch, K. (2008). *La imagen de la ciudad*. Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona.

Martínez, V. (2014). *Habilidades para la Vida: una propuesta de formación humana*. *Itinerario Educativo*, xxviii (63), 61-89

Martinez, F. (SF). *La ciudad real y la imaginada*. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/58907255.pdf>.

Monnet, N. (2018). *¿Del derecho a la vivienda al derecho al habitar?*. *Crítica urbana*, 2,10-14. Recuperado de <http://criticaurbana.com/wp-content/uploads/2018/09/CU2-Nadja-Monnet-es.pdf-2.pdf>

Torres, A. (2013). *El retorno a la comunidad. Problemas, debates y desafíos de vivir juntos*. CINDE EL BUHO. Bogotá, D.C

