



Voces en Juego

Recuperamos la palabra, los sentimientos, deseos y aprendizajes de los niños y las niñas de las Juegotecas Barriales durante el período de aislamiento, a partir de actividades lúdicas y de encuentros virtuales.

Equipo de diseño y producción

SUPERVISIÓN JUEGOTECAS BARRIALES: ALICIA SMALL

JUEGOTECA BARRACAS TM: CECILIA CARRIL, LAURA DIVITO, MARIANA REY

JUEGOTECA BARRACAS TT: MABEL GILLONE, CRISTINA MADERNA

JUEGOTECA LA BOCA: NADIA SANCHEZ, DINA VILLALBA

JUEGOTECA CATALINAS: NADIA SANCHEZ

JUEGOTECA AMOR Y PAZ Y CABALLITO: LUCIANA LIZARRAGA

JUEGOTECA VILLA PUEYRREDÓN: ANDREA DE GRANDI

JUEGOTECA JACARANDÁ: FERNANDA GONZÁLEZ

JUEGOTECA LINIERS: MARIANA ETCHECOURY

JUEGOTECA BOEDO: BRENDA BOTTINI

CENTRO LÚDICO: VIRGINIA GUARDIA, GONZALO CUNQUEIRO, ANAHI KUIYAN



Índice

■ 1.Introducción	3
■ 2. Cuestiones conceptuales	5
■ 3. Aspectos metodológicos	9
■ 4. Resultados	12
■ 5. Producciones	18
■ 6. A modo de cierre	19
■ 7. Referencias bibliográficas	18

Cita: Small, A; Carril, C, Divito, L; Gillone, M; Maderna, C; Sánchez, N; Villalba, D; Lizarraga, L; De Grandi, A; González, F; Etchechoury, M; Bottini, B; Cunqueiro, G; Kuiyan, A; Guardia, V. (2020) Voces en juego ,Programa Juegotecas Barriales, Buenos Aires

Voces
en
Juego



1. INTRODUCCIÓN

El 2020 será recordado mundialmente por ser el año de la pandemia del COVID 19. Año en que vivimos gran parte de él aislados, cuidándonos y con muchas restricciones de contacto con otros y otras. El mundo se dio vueltas patas para arriba de un momento a otro y nos desafió a crear y recrear nuevas formas de habitar la vida cotidiana.

En tiempos complejos como los actuales, los niños, niñas y adolescentes conforman un grupo población que, con diversidad de experiencias, ha sido uno de los más afectados. Sin ser grupo de riesgo sanitario y al parecer no sufrir las consecuencias graves de la enfermedad ha sentido de manera indirecta los efectos de la pandemia, en la medida en que ha visto considerablemente afectada su rutina, su entorno y el clima en su hogar, lo cual creemos modificó su modo de relacionarse con el espacio, el tiempo y sus vínculos.

Desde el mes de marzo, por las disposiciones que han regido en todo el país, las Juegotecas Barriales se encuentran sosteniendo actividades en forma virtual. Para ello, se utilizaron diferentes estrategias de acercamiento que fueron adaptadas a la singularidad de cada niño o niña, situación familiar, del territorio y de las posibilidades tecnológicas (dispositivos y conexión), hecho que requirió diferentes adecuaciones de las propuestas al nuevo escenario.

En este contexto, recuperamos la importancia de escuchar a niñas, niños y adolescentes porque necesitamos de su mirada, de cómo ponen en palabras lo que les sucede, a decir de Tonucci (2020). Por eso, se tornó fundamental poder crear espacios de escucha e intercambio para conocer sus pensamientos, opiniones, sentires e impresiones respecto a la situación actual.



El mundo se dio vueltas para arriba (..) y nos desafió a crear y recrear nuevas formas de habitar la vida cotidiana

El proyecto “Voces en juego”, se desarrolló en forma conjunta entre las Juegotecas Barriales y el Centro Lúdico ambos efectores del Programa Juegotecas Barriales dependiente del Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, y se propuso a niñas y niños participantes del Programa, un espacio de reflexión, escucha e intercambio acerca de sus vivencias en tiempos de Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio (ASPO).

Los encuentros vinculados al proyecto, estuvieron mediados por diversos instrumentos y propuestas lúdicas: se diseñaron diversas versiones del Coronavirus con quien dialogar, se enviaron mensajes con distintas preguntas a niñas y niños, se inventaron personajes que llegaban de otro planeta que se encontraban con un mundo en cuarentena y muchas otras propuestas.

¿Qué es lo que está pasando? ¿Qué nuevos miedos aparecen? ¿Qué hacemos ahora que no podemos salir de casa?

Durante el trabajo de campo se utilizaron diversas plataformas para promover el intercambio entre pares, en fin, el proyecto se centró en generar condiciones de posibilidad para que pueda emerger la voz, los sentires de niñas y niños frente a este escenario tan complejo.

El objetivo del proyecto “Voces en juego” estuvo centrado en sostener los vínculos, y pensar colectivamente algunas cuestiones: ¿Qué es lo que está pasando? ¿Qué nuevos miedos aparecen? ¿Qué hacemos ahora que no podemos salir de casa?. Se trató de abrir preguntas, crear sentidos, transitar los miedos, navegar la incertidumbre y el cansancio. La idea central fue acompañar este proceso y construir juntos diversas formas de transitar esta situación inédita para todos y todas.

2. CUESTIONES CONCEPTUALES

Todo año que comienza trae un cúmulo de expectativas, esperanzas y sueños. En este 2020, la aparición de un virus desconocido, sumergió a toda la humanidad en una vivencia extraordinaria jamás imaginada en este último siglo. Lo que parecía en los primeros meses del año una experiencia remota del otro lado del mundo, llegó a nuestro país y a nuestros barrios más rápido de lo esperado. Más del 70% de la población mundial, debió cambiar su estilo de vida, suspender su cotidianeidad, modificar sus ritmos laborales, generando nuevas dinámicas tanto al interior de cada familia, como a nivel social. Dentro de ese porcentaje, por supuesto se encuentran niños, niñas y adolescentes.

La situación de cuarentena y ASPO desafió al Programa Juegotecas Barriales a buscar nuevas formas de contacto con la población que asiste a las juegotecas. Con aciertos y desaciertos, mantuvimos la continuidad en cuanto al trabajo con las infancias y sus familias, pero ¿qué sucedió a nivel general? ¿qué discursos sobre las infancias regían sobre sus tiempos y actividades? ¿cómo viven los niños y las niñas estos tiempos?, al igual que Llobet (2020: 283) nos preguntamos “¿cómo se ven esos procesos históricos cuando los miramos al ras de su mirada de niños y niñas?”.

Nos resulta imprescindible, entonces, escuchar de manera directa, qué tienen para decirnos los niños, niñas y adolescentes acerca de sus vivencias singulares. Según Tollo “hablar de la escucha de ninguna manera nos propone una posición pasiva. Se da en el contexto del reconocimiento por la dignidad del sujeto, el no ubicarlo como un objeto del adulto, sometido a sus intereses” (2019: 12). Es decir, sus opiniones enriquecen y transforman a toda la comunidad.

Como Programa Juegotecas Barriales “entendemos a las niñas, niños y adolescentes como sujetos activos del mundo en el que viven, que atravesados por particulares condiciones de asimetría con el mundo adulto, construyen una perspectiva particular a tener en cuenta” (Guardia y Kuiyan, 2017: 57).

Considerarlos como sujetos de derecho implica corcernos permanentemente del adultocentrismo, que esta sociedad pareciera nos impone sin pausas.

Enmarcados dentro de la Convención por los Derechos de niños, niñas y adolescentes, la Ley 26.061 y la Ley 114 de la Ciudad, en las cuales “se establece el derecho de cada niña, niño y adolescente a expresar su opinión libremente en todos los asuntos que lo afectan y el subsiguiente derecho a que esas opiniones se tengan debidamente en cuenta, en función de su edad y madurez.”

“Escuchar es alojar una singularidad en una mutualidad intersubjetiva capaz de recrear lo que parece repetirse, entusiasmar lo que empalidece el vivir y también brindar un bálsamo al sufrimiento.” Miguel Tollo (2019: 12)

Expresar su opinión libremente significa, inexorablemente, sin presiones y eligiendo si quiere hacerlo o no, cuestión fundamental que ha sido planteada a las familias a la hora de sumarse a participar de este proyecto. En este sentido, cuando le consultan a Beatriz Janin por la situación de niños y niñas durante la pandemia (2020) plantea que “también los silencios nos hablan... de lo que les pasa, de lo que sienten, de sus temores y terrores”. Así, los espacios propuestos son de participación y expresión libre, donde circula también el silencio y algunas ausencias que acompañamos a través de contactos individuales.

Entendemos también que el modo de percibir y vivenciar el mundo, y particularmente estos tiempos de pandemia, no siempre se expresa en palabras, el lenguaje corporal, los juegos, los enojos nos hablan de su mundo interno. Janin (2020) plantea que en este singular contexto, la escucha es necesaria para alojar y contener.

Incluso destaca la importancia de reconocer que ellos (niñas y niños) no tienen una historia, una trayectoria para poder tomar de allí estrategias o formas de habitar la incertidumbre, para poder defenderse, por lo cual las figuras adultas resultan esa otredad que permite tejer una trama significativa que aloje lo que irrumpe como una realidad. Cada uno afronta esta situación con los recursos que ha ido construyendo y, en este sentido, es importante recordar que los adultos tenemos más elementos por experiencia.

El modo de percibir y vivenciar el mundo, y particularmente estos tiempos de pandemia, no siempre se expresa en palabras, el lenguaje corporal, los juegos, los enojos nos hablan de su mundo interno.

En definitiva, el mundo nos ha expuesto a un escenario inesperado y complejo, donde lo cotidiano se ha trastocado en todas sus dimensiones y ha demandado nuevas formas de habitarlo. En acuerdo con lo que dice Janin (2020) nos preguntamos entonces, ¿las niñas y los niños perciben esta alteración de la vida cotidiana como una pérdida y/o también como una oportunidad?

Contemporáneamente al desarrollo de este proyecto hemos contado con la posibilidad de un encuentro de trabajo y reflexión con Mercedes Minicelli gestionado por el Programa para todo el personal del mismo. En dicho encuentro nos planteaba que las coordenadas que organizan la vida cotidiana de las personas son tiempo y espacio, las cuales hoy se han caído, se han trastocado y, que es el juego el que permite tramitar el desconcierto, hacer tolerable lo intolerable, que haya estabilidad en la inestabilidad.

Es justamente en el juego donde basamos nuestro hacer diario. Para nuestro equipo cobra una particular importancia el juego como un momento de encuentro, de recreación del mundo y como actividad central en nuestras infancias, vehículo de comunicación y de escucha.

En relación a la importancia del juego durante la niñez, el Programa Juegotecas Barriales sostiene que: “la centralidad del juego en este momento de la vida de los sujetos, en tanto actividad principal, permite poner en escena su perspectiva desde un lenguaje que le es propio, y que asimismo propicia la apropiación y transformación del mundo que los rodea.” (Guardia y Kuiyan, 2017: 58)

Entonces, ¿a qué juegan las niñas y niños en estos días? ¿con quién o quiénes juegan? ¿a qué eligen jugar?

En estos meses mucho se ha debatido acerca de la escolaridad y de la preocupación de los adultos y adultas acerca de la interrupción en sus trayectorias escolares. Surge así el debate, ¿hay aprendizaje durante el ASPO? En múltiples conferencias Tonucci (2020) no se cansa de repetir que es en la vida cotidiana dónde se aprenden conceptos de matemática, de lengua y de ciencias, haciendo un bizcochuelo o jugando con otras personas a las cartas.

Al detenernos en este concepto, podemos poner en cuestión ¿qué es aprender? ¿qué se aprende? ¿con quién se aprende? ¿por dónde circulan los aprendizajes de este tiempo en casa?

Enrique Pichón Riviere define el aprendizaje como la apropiación instrumental de la realidad para transformarla (Quiroga A., 1997: 6). Lo cual trae aparejado de por sí una idea de movimiento y no como un mero cúmulo de información. Aprendizaje de la realidad que tiene un soporte vincular: somos con otros y otras. Es decir que, aprendemos en la vida cotidiana, incorporamos información pero sobre todas las cosas, modificamos nuestro mundo interno generando más recursos para operar sobre nuestra realidad.

¿Qué es aprender? ¿Qué se aprende? ¿Con quién se aprende? ¿Por dónde circulan los aprendizajes de este tiempo en casa?

Y es en este esquema vincular que volvemos a preguntarnos, ¿qué es escuchar a niñas y niños? ¿cómo los escuchamos?)

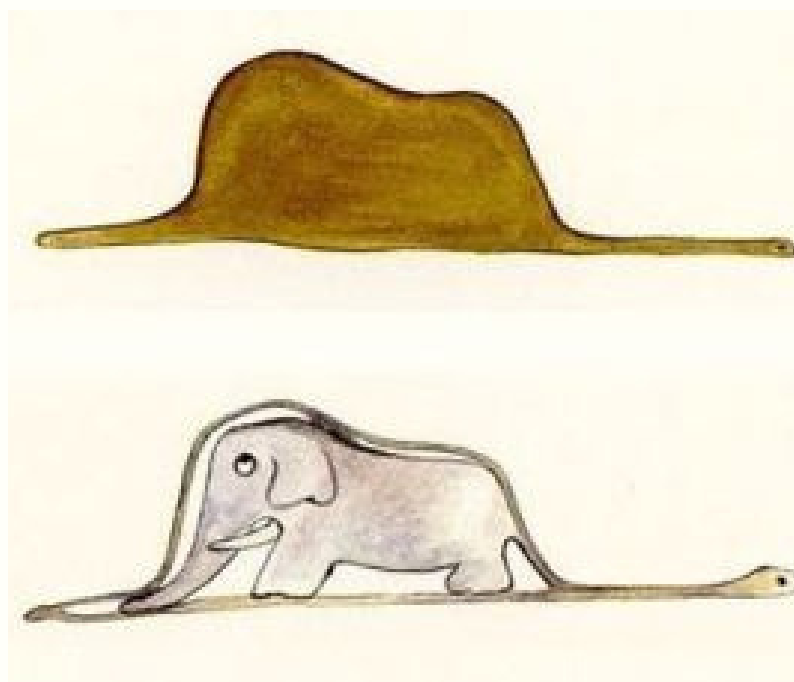
Mariana Wassner (2019: 111) nos responde que “se trata de estar atentos a lo que nos dicen, no sólo con palabras, sino con gestos, a través de sus juegos, dibujos y sus modos de estar en la vida cotidiana.” La palabra emerge cuando se habilitan los espacios para que esto suceda. Para esto ha sido fundamental el vínculo sostenido entre los equipos y los niños y las niñas participantes. Sentires, pensamientos, miedos y deseos han sido puestos en palabras, dibujos, caras de enojo y algunos llantos, todo esto pudo acontecer en un contexto de cuidado y confianza.

Podríamos pensar que las miradas y los modos de escuchar a los niños son siempre en relación a los lazos que se arman, a las tramas de las que forman parte y a su vez producen, corresponsablemente” (Wassner, 2019:111)

Sabemos que escuchar no es un acto ingenuo, que está plagado del recorte de nuestro esquema referencial, “no hay escuchas ni miradas neutras; ambas se realizan siempre desde una posición teórica, clínica, institucional, ideológica, política y ética, lo cual nos lleva a nuevos problemas”. (Wassner, 2019: 112)

“Mostré mi obra maestra a las personas grandes y les pregunté si mi dibujo les asustaba. Me contestaron: ¿Por qué habría de asustar un sombrero?. Mi dibujo no representaba un sombrero; representaba una boa que digería un elefante. Dibujé entonces el interior, a fin de que las personas grandes pudiesen comprender... Las personas grandes nunca comprenden nada por sí solas y es cansador para los niños tener que darles siempre explicaciones”

**Antoine de Saint-Exupery.
El Principito.**



3. ASPECTOS METODOLÓGICOS

“Voces en Juego” es una investigación de tipo cualitativa, ya que -según venimos planteando- se interesa en el modo en que niños y niñas perciben la situación de pandemia, cómo la vivencian, qué interacciones generan, e incluye su propia perspectiva sobre sus propios mundos, prioriza relatos, narrativas, experiencias vitales, y busca escuchar lo que ellos piensan (Vasilachis de Gialdino, 2009).

Para ello, hemos inscripto las propuestas en metodologías participativas centradas en niños y niñas (Ammes, Rojas, Portugal, 2010) y el recorrido desde las geografías de las infancias (Guitart, Ferret, Ferré, 2011) “las investigaciones participativas abogan por la hibridez en el uso de diferentes métodos de investigación. Estos métodos, llamados child friendly porque han sido diseñados para ser divertidos y agradables para los niños y las niñas, combinan enfoques visuales y verbales y van desde ejercicios con mapas, paseos, juegos de rol, diarios, dibujos, fotografías, hasta entrevistas y grupos de discusión. Sin embargo, la participación, como afirman Holland (et al., 2010) tiene que ver más con las formas de entender la metodología que con técnicas o métodos específicos.” (Guitart, Ferré, 2011: 10) Es decir, para alojar las voces y experiencias infantiles es necesario poner en juego distintos recursos expresivos.

"Para alojar las voces y experiencias infantiles es necesario poner en juego distintos recursos expresivos".

“Así también, se inscribe en la epistemología del sujeto conocido por el lugar preponderante que tiene la voz de niños y niñas en el desarrollo de la investigación y porque “procura que el sujeto conocido sea tanto una parte activa en la construcción cooperativa del conocimiento, como una presencia no oscurecida ni negada, sino integralmente respetada en la transmisión de éste.” (Vasilachis de Gialdino, 2009: 7).

La multiplicidad de instrumentos y técnicas utilizadas han buscado ser fieles a la diversidad de expresiones de niños y niñas.

Si bien hemos partido de preguntas-ejes, éstas nos han servido como disparadoras, para que luego cada equipo construya los dispositivos que considere más apropiados de acuerdo a las particularidades del espacio y de los modos de interacción y participación de niños y niñas y sus familias.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS UTILIZADOS

Entre las técnicas utilizadas se pueden enumerar las siguientes:

- Dibujos: se pidió a niñas y niños que se expresaran gráficamente, en algunos casos de forma libre y en otros en relación con un tema propuesto.
- Audios: niñas y niños respondieron a consignas utilizando la herramienta de audio de WhatsApp.
- Crónicas de los encuentros.
- Videollamadas: se convocó a niñas y niños a participar de videollamadas en las que tuvieron la oportunidad de expresar sus opiniones e inquietudes en relación a una diversidad de temas.
- Videoconferencias: se propusieron varias reuniones por Zoom con diferentes propuestas, conversatorios, reflexiones, juegos, dibujos, construcción de relatos.

Cada instrumento y metodología fue elegida y propuesta por los equipos de trabajo, considerando las características particulares de las y los niñas y niños participantes en cada grupo.

NIÑOS Y NIÑAS PARTICIPANTES

“La población que formó parte de Voces en Juego estuvo conformada por un total de 120 niñas y niños pertenecientes a los espacios de juego del Programa Juegotecas Barriales y que voluntariamente decidieron participar de las actividades de la investigación. Las mismas fueron llevadas adelante por los facilitadores lúdicos responsables de cada juegoteca, quienes mantenían con los niños y las niñas participantes un vínculo previo. El rango etario fue entre los 2 y los 15 años, y en todos los casos el lugar de residencia era el área metropolitana de Buenos Aires (1).

Si bien la centralidad del proyecto estuvo puesta en visibilizar expresiones de niñas y niños, entendemos que esto ha sido posible en el marco del espacio simbólico construido por cada equipo de trabajo. Es así, que nos interesa también sumar la mirada de las y los “profes” respecto de los emergentes de este proyecto. Con este propósito diseñamos una encuesta (ver anexo 1) donde pudieron volcar sus percepciones. Con este instrumento recuperamos aquello que convocó a los equipos a participar de este proyecto, cuáles fueron sus expectativas y qué cosas les sorprendieron. Entendemos que es en el diálogo que se configura con otro u otra donde se construyen las diversas miradas sobre lo que nos sucede y podemos comenzar a delinear algunas ideas.

(1) El Área Metropolitana de Buenos Aires (AMBA) está compuesta por localidades y barrios de la Ciudad de Buenos Aires y del Gran Buenos Aires, caracterizándose por ser la concentración urbana de mayor densidad del país (concentra alrededor del 30% de la población total).

Cuadro de detalle sobre las actividades realizadas y la cantidad de niños, niñas y facilitadores lúdicos

JUEGOTECA	DIBUJOS	AUDIO	CRÓNICA	VIDEO LLAMADAS	VIDEO CONFERENCIAS	NIÑOS Y NIÑAS	FACILIT. LÚDICOS
Liniers	3	4			3	16 (4 a 10 años)	4
Boedo			1			6 (9 a 12 años)	5
Jacarandá			1	4		11 (4 a 12 años)	5
Barracas TT	16	24			4	19 (3 a 13 años)	5
Barracas TM	4	3			2	10 (2 a 6 años)	4
Catalinas	1	23			2	26 (3 a 12 años)	5
Caballito	1	3	1		1	8 (4 a 10 años)	2
Amor y Paz	1	17				8 (6 a 15 años)	6
Pueyrredón		8			1	6 (7 a 11 años)	3
La Boca		3			3	10 (6 a 13 años)	4
Totales	26	85	3	4	16	120 (2 a 15 años)	43

4. RESULTADOS

Encarar el proyecto de “Voces en Juego” resultó un desafío para los equipos de las Juegotecas en torno a pensar formas de acompañar, alojar y sostener a niñas y niños desde la virtualidad. Implicó un proceso de aprendizaje a medida que se iban planificando, diseñando y poniendo en acción cada actividad, cada encuentro. Algo teníamos claro, no esperábamos respuestas concretas sobre algo que el mundo adulto aún no las tiene, nos interesaba generar un escenario que sirviera de puente, que abriera al diálogo, que permitiera reconocer en cada una y cada uno de los participantes su singularidad y que pusiera en valor la subjetividad social y política que portan. Algo tienen que decir de cómo transitan lo que les pasa, de cuáles fueron las estrategias, los temores, las sensaciones. Insistimos con que escucharles es el primer paso que debemos hacer las personas adultas si algo queremos hacer con ellas y ellos y no solo para ellas y ellos.

Las voces de niñas y niños nos fueron marcando el rumbo hacia dónde orientar las intervenciones, el trabajo de campo requiere adaptación al contexto y a las y los sujetos con quienes trabajamos.

Algunas de las reflexiones y resultados que nos interesa compartir están vinculadas por un lado, a las formas de intervención y estrategia de los equipos, en términos de reflexiones del mundo adulto y por el otro, a las voces de los niños y las niñas que participan de las Juegotecas.

Tal como refieren diversos autores, nos interesa destacar que la pandemia profundizó la brecha de la desigualdad; las diferentes condiciones materiales y simbólicas de existencia se han incrementado en un contexto de pandemia y aislamiento y el impacto en niñas y niños se agudiza.

Se llevaron adelante diversidad de formatos, propuestas, instrumentos y estrategias desplegadas en el trabajo de campo que permite reflejar, por un lado, la flexibilidad en las planificaciones y creatividad desplegada por los equipos para generar encuentros de intercambio con los niños y las niñas. Y, por otro, esta diversidad permite generar condiciones de posibilidad para que niñas y niños puedan poner su mirada y su palabra en juego.

“La posibilidad de interrogarnos resulta, en todos los casos, el primer paso de cualquier estrategia para pensar” (Minnicelli, 2008 : 3)

La propuesta fue primero dirigida a las familias a quienes pedimos la autorización para filmar y grabar a sus hijos e hijas. En este primer acercamiento notamos gran interés y preocupación de los adultos y adultas en que sus hijos e hijas hablen de lo que estaba aconteciendo. Este interés en algunos casos no se reflejaba en el deseo de los niños y niñas de participar, por lo que hubo que hacer un trabajo de sensibilización con las familias en no forzar la participación ni la palabra en ningún caso, sino ofrecer el espacio, mostrar las propuestas que enviaban los y las profes y respetar el deseo de decir o no algo al respecto.

Durante el trabajo de campo fue necesario alternar lo que definimos como un abordaje singular, a través de videollamadas y un abordaje grupal a través de plataformas zoom o meet. Para esto fue necesario una escucha activa de los equipos. Estar alerta, no sólo a las manifestaciones verbales sino a lo no dicho, a la presencia o ausencia en los encuentros.

Como parte de las reflexiones del equipo de trabajo hemos podido recuperar la necesidad de niñas y niños de expresarse sobre otras temáticas de su interés. En este sentido nos refirieron:

- **NOS HIZO PENSAR EN LA NECESIDAD DE ELLOS DE DEJAR DE HABLAR DEL TEMA PANDEMIA, VIRUS, CORONAVIRUS, YA QUE ERA MUY NOTORIA SU MANERA DE ESQUIVAR NUESTRAS PREGUNTAS." ..."CAMBIABAN DE TEMA Y CONVERSABAN SOBRE OTRAS COSAS QUE ERAN MÁS DE SU INTERÉS EN ESE MOMENTO" (JACARANDÁ)**
- **"NOS DEJÓ PENSANDO EN LO INTERESANTE DE CONVERSAR Y "CHARLAR" SIN TENER UNA GUÍA PREVIA" (JACARANDÁ)**
- **"MÁS ALLÁ DEL PROYECTO NOS RESULTABA UNA IDEA INTERESANTE PARA LLEVAR A CABO CON LOS GRUPOS PENSANDO QUE, EN UN CONTEXTO TAN PARTICULAR COMO EL QUE AÚN ESTAMOS VIVIENDO CON LA PANDEMIA, RESULTA IMPORTANTE GENERAR ESPACIOS DE REFLEXIÓN SOBRE CÓMO NOS VENIMOS SINTIENDO Y QUÉ COSAS NOS VIENEN PASANDO. TAMBIÉN CREO QUE ABORDARLO LÚDICAMENTE DE LA MANO DE LOS DIFERENTES PERSONAJES, QUE TAMBIÉN SE ENCONTRABAN CON LA COTIDIANEIDAD PATAS PARA ARRIBA, SE VOLVIÓ UNA LINDA FORMA DE TRANSITAR ESTA "NUEVA NORMALIDAD" (LINIERS)**

I. Del COVID 19 y el aislamiento, niñas y niños ponen en palabras todo su conocimiento sobre el tema, desplegando discursos con las emociones que les genera, otros vinculados al cuidado y con la idea de temporalidad.

"ESTE VIRUS ME ENOJA, NO ME DEJAN DAR BESOS" LUZ - BARRACAS TT

"SI ES INVISIBLE...¿QUÉ QUERES QUE HAGAMOS?...EL MÁS IMPOSIBLE.." FABRICIO - CABALLITO

"NO PODEMOS IR A LA JUEGOTECA PORQUE ESTAMOS EN UNA PANDEMIA Y HAY QUE CUIDARSE MUCHO" AMOR Y PAZ

"QUEDÉMONOS EN CASA, ASÍ DESPUÉS NOS VEMOS A LA VUELTA Y CUANDO PASE TODO ESTO PODEMOS VOLVER A IR A LA JUEGOTECA" TIZIANO - AMOR Y PAZ

"BUSCARMÉ UN MICROSCOPIO, UN LÁSER QUE TIRE JABÓN Y QUE LE TIRARÍA Y LO MATARÍA AL CORONAVIRUS" YAMANDÚ - LINIERS

"CON UN CAÑÓN PUEDO MATAR AL CORONAVIRUS DE UN TIRÓN LANZÁNDOLE UN BLOQUE DE JABÓN" YAMANDÚ - LINIERS

"QUE SE RINDA O QUE SE MUERA" EL CORONAVIRUS" JULIA - LINIERS

"SENTIMIENTOS NO TIENE, MATÓ A MILES DE PERSONAS" JOAO - PUEYRREDÓN

"ES UNA BASURA PORQUE ATACA A LOS PUEBLOS Y CONTAGIA A LA GENTE Y LA GENTE MUERE, Y LAS ENTERRÁS Y ESO NO ESTÁ BUENO DEL CORONAVIRUS" JULIA - LINIERS

(HABLÁNDOLE AL CORONAVIRUS)
"BUENO YA INFECTASTE COMO A 200 PERSONAS ¿NO TE PODÉS QUEDAR CON ESO Y ESPERAR QUE TENGAN BEBÉS?" MAIA - PUEYRREDÓN

"ES UN BICHITO CHIQUITITO Y QUE NO LO VES. REDONDITO...TAN CHIQUITITO. TE TIENES QUE LAVAR LAS MANOS. ES MALO EL CORONAVIRUS HACE QUE LA GENTE TENGA CORONAVIRUS. VIVE DEBAJO DE LA TIERRA...LA PACHA...." BARRACAS TM

"TAPABOCAS... PARA DEFENDERNOS DEL CORONAVIRUS" FEDE - CABALLITO

"QUE SE DEJE DE INFECTAR A LAS PERSONAS O LE DOY UN ESCOPETAZO. QUE NO COMA A LAS PERSONAS PERO PUEDE COMER FRUTAS Y VEGETALES" SANTI - LINIERS

Además, los equipos de las Juegotecas nos refirieron algunas sorpresas o eventos inesperados para los adultos y adultas que proponen las actividades. Como ya mencionamos, la cercanía con quienes participaron de la investigación nos llevó a tener ciertos supuestos o situaciones esperables que luego, en el trabajo de campo, se pudo dejar a un lado para dar lugar a la escucha activa de lo que niños y niñas tenían para decir.

- **LA FALTA DE GANAS DE SALIR A LA CALLE.**
- **LA POCA CONECTIVIDAD A INTERNET Y LOS POCOS RECURSOS DE TELEFONÍA Y DE COMPUTADORAS. (AMOR Y PAZ)**
- **EXPRESABAN CON MUCHA CLARIDAD LAS SENSACIONES Y EMOCIONES. (JACARANDÁ)**
- **ME SORPRENDIÓ CÓMO LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS RECIBIERON LA PROPUESTA CON TANTA NATURALIDAD Y APERTURA. MUCHAS GANAS DE ERRADICAR EL VIRUS CREANDO ARMAS DE RAYOS LÁSER QUE TIRARAN JABÓN. (LINIERS)**
- **ME SORPRENDIÓ VER NIÑOS Y NIÑAS DE 3,4,5,6 AÑOS, MUY CENTRADOS EN SÍ MISMOS, ENOJADOS AL PUNTO DEL INSULTO CONTRA ESTE VIRUS QUE SE CONVIRTIÓ EN UN PERSONAJE QUE SE DEBE BORRAR. (LINIERS)**

Las voces de niños y niñas se ponen en juego deliberadamente en cada encuentro que tiene lugar en las Juegotecas, su mirada y su perspectiva nos convoca y nos moviliza a crear y diseñar estrategias para enriquecer las propuestas. Tal como hemos mencionado, la irrupción de la pandemia modificó las dinámicas que se llevaban a cabo en cada dispositivo y obligó a transformar las actividades al mundo virtual y de las telecomunicaciones. Siempre con el objetivo central de sostener el lugar de disponibilidad de los equipos a cargo de las Juegotecas y su lugar de acompañamiento a los niños, niñas y sus familias. Es por ello, que a partir de las diversas actividades lúdicas mencionadas se habilitaron espacios de encuentro, escucha y de juego que permitió recuperar sus voces, con sus emociones y aprendizajes.

Para el presente escrito organizamos sus dichos en temáticas o áreas de interés que responden a una misma inquietud o denotan una emoción similar, que identificamos como recurrente.

Un denominador común fue el amplio conocimiento de niños y niñas en las medidas de prevención y cuidado. Mencionan con naturalidad el uso del tapabocas, llevar en sus mochilas el alcohol en gel y lavarse las manos con frecuencia. Son hábitos de higiene que se han enfatizado durante la pandemia sanitaria desde los organismos de salud y lo que se muestra desde el discurso de niños y niñas es que los tienen internalizados como parte de los cuidados necesarios para salir a la calle.

Por otra parte, también podemos visualizar en sus discursos, propuestas y modos de combatir al coronavirus, que van más allá de estas medidas de prevención con: cañones y láseres que tiren jabón, que coma frutas y verduras en vez de infectar personas. Proponen así, soluciones concretas y definitivas para que la situación indeseada se modifique.

II. Durante los encuentros hemos podido vislumbrar que el aislamiento trajo diversos sentires, muchos vinculados a la angustia de no poder estar con seres queridos, con pares o extrañar los espacios donde transitaban su vida cotidiana.

**"EXTRAÑO MUCHO A LA JUEGOTECA,
Y A VECES PIENSO EN CUANDO
VOLVEMOS...CUANDO VOLVEMOS,
ESE DIA SEÑO...PODEMOS FESTEJAR
EN LA JUEGOTECA..." LUCIA -
BARRACAS TT**

**"EXTRAÑO PODER JUGAR EN LA
JUEGOTECA, CON LOS MUÑECOS Y
LOS SOLDADITOS" JACARANDÁ**

**"YO EXTRAÑO LA MERIENDA, LAS
GALLETITAS Y EL JUGUITO".
JACARANDÁ**

**"QUIERO QUE SE VAYA PORQUE
EXTRAÑO LAS PELEAS EN LA
ESCUELA" BENJA - LA BOCA**

**"YO NO QUIERO IR A ESE
CAMPAMENTO VIRTUAL, YO
QUIERO IR A LAJUEGOTECA Y
MARCO TAMBIÉN, EXTRAÑA LA
JUEGOTECA" AYLEN - AMOR Y
PAZ**

**"LO QUE MENOS ME GUSTA ES
QUE NO PUEDO ESTAR EN LA
JUEGOTECA "EN PERSONA". QUE
NO PUEDO VER A MIS AMIGOS
DEL COLEGIO" FACU - LINIERS**

En este sentido, sus expresiones dan cuenta de las diferencias entre las actividades virtuales y las presenciales, tal como quien expresa que lo que menos le gusta es no ir a la juegoteca en persona, o como quien extraña las peleas de la escuela. Un campamento virtual puede ser una experiencia novedosa, pero no reemplaza, según lo que expresan, a los intercambios presenciales en sus espacios cotidianos.

III. También han podido contarnos sobre cosas que aprendieron y las ventajas y desventajas de la cuarentena. La vivencia personal de una nueva forma de habitar la vida cotidiana desde la perspectiva de niñas y niños tiene algunas aristas valoradas.

"UNA VENTAJA PASAR TIEMPO CON LA FAMILIA" SIMÓN - BARRACAS TT

"EN ESTA CUARENTENA ME LA PASO MUY BIEN JUGANDO EN CASA... JUEGO A LAS MUÑECAS, MUY LINDO, Y ME GUSTA DIVERTIRME" CABALLITO

"JUGAR CON MI HERMANO, JUGAR CON MI PAPÁ, JUGAR CON MI MAMÁ..." VICKY - CATALINAS

"DORMIR...MUCHO...COCINAR GALLETITAS... JUGAR CON MAMÁ Y CON PAPÁ..." SELENA - CATALINAS

"LO QUE MÁS ME GUSTA ES PODER ESTAR COMO UN PEREZOSO, ESTAR QUIETO, NO ME GUSTA QUE NO PUEDO SALIR" VALENTÍN - LINIERS.

"ACÁ EN MI FAMILIA NOS AYUDASTE MAS O MENOS PORQUE ANTES ESTÁBAMOS MUY SEPARADOS, NOSOTRAS ÍBAMOS A LA ESCUELA, MI MAMÁ ESTABA ACÁ EN CASA LIMPIANDO, MI PAPÁ TRABAJANDO, MI HERMANO EN EL COLEGIO Y YENDO A FÚTBOL. Y AHORA ESTAMOS MÁS UNIDOS, COMPARTIMOS MÁS COSAS. AHORA VAMOS MUCHO MÁS SEGUIDO A LA TERRAZA CON MI MAMÁ A JUGAR, A HACER TRABAJITOS, PINTAR Y AHORA ESTAMOS MÁS UNIDOS... NOS VIMOS UN MONTÓN DE PELÍCULAS" PUEYRREDON

"LO QUE MÁS ME GUSTA ES ESTAR CON MI PERRO PANCHO Y LO QUE MENOS ME GUSTA ES QUE NO PUEDO SALIR Y ABRAZAR A MIS AMIGOS Y FAMILIARES" KATRINA- LINIERS

El tiempo pasado en familia, que permite compartir espacio, juegos, preparación de comidas, nuevas formas de aprendizajes son recuperadas como experiencias que deja este tiempo de aislamiento. Hemos concentrado algunas de las manifestaciones de las niñas y niños en los audios de "Sin repetir y sin soplar" donde despliegan la variedad de actividades que han podido realizar. Cuando escuchábamos los relatos no dejamos de pensar en lo que sostiene Tonucci en su propuesta socio pedagógica y que ha reforzado fuertemente en contexto de pandemia (2020) respecto de "convertir la casa en un laboratorio".

5. PRODUCCIONES

El trabajo de campo desarrollado por los equipos participantes del proyecto “Voces en Juego” ha permitido una nutrida producción audiovisual que recupera y sistematiza las miradas, voces y emociones de niñas y niños en este contexto de pandemia.

Para la presentación de los resultados se eligieron dos formatos, uno escrito y otro audiovisual. El primero permite desarrollar una fundamentación teórica, detallar la metodología de trabajo y contextualizar la situación de pandemia que atraviesa las prácticas de las Juegotecas Barriales y propició el inicio de la presente investigación. El segundo formato, incluye una serie de 13 videos donde se plasman las voces de los niños y las niñas, lo que permite escucharlos en primera persona enfatizando no sólo en lo que dicen sino cómo lo dicen que refleja mucho más los aspectos emocionales del discurso.

Ambas producciones fueron diseñadas y producidas por el equipo de trabajo que firma este escrito. En el siguiente link se puede acceder a todo el material audiovisual elaborado para las redes sociales del Programa Juegotecas Barriales.



Link a producciones audiovisuales:
@vocesenjuego

6. A MODO DE CIERRE

El presente estudio parte de reconocer a los niños y las niñas como sujetos de derecho, activos dentro de sus posibilidades según edad y madurez, capaces de realizar aportes y de transmitir sus experiencias en todos aquellos temas que les afectan. Son ellos y ellas en primera persona quienes pueden expresar sus deseos, miedos y opiniones sobre la realidad que los rodea.

Como facilitadores lúdicos a su cargo en las Juegotecas Barriales es nuestra obligación escucharlos activamente y dar lugar a aquello que tienen para decir. Aún con la incertidumbre que esto supone frente a una temática compleja e incierta como ha sido el desarrollo de la pandemia por el Covid 19 en nuestro país.

Ha sido un desafío para los equipos de trabajo recuperar la voz de las infancias a través de medios digitales y tecnológicos con las dificultades que existen en el acceso a los mismos por parte de niños y niñas, y también, de quienes conforman los equipos de las Juegotecas. Esto requirió cierta flexibilidad en los canales para acercar las propuestas lúdicas y variedad en las actividades desarrolladas durante los encuentros grupales de modo que quienes habían decidido participar puedan hacerlo y sean tenidos en cuenta en su singularidad.

El hecho de escuchar directamente la voz de niños y niñas supone afrontar la incertidumbre sobre lo que sienten o piensan y posibilita generar acciones que los incluya y los convierta en protagonistas de los espacios que transitan, como son las Juegotecas Barriales.

Implica correr a las personas adultas como únicos actores de las decisiones que los atañen para dar lugar al derecho a ser escuchados y opinar libremente sobre los temas que les afecten.

Escucharles, (...) es lo que se impone en el camino de construir políticas públicas participativas e inclusivas para las infancias.

El proyecto “Voces en juego” ha sido una estrategia más que ha encontrado el Programa Juegotecas Barriales para generar condiciones de posibilidad para que la palabra de los niños y las niñas emerja en un contexto novedoso y complejo. Un mundo en donde la incertidumbre avasalla y los espacios conocidos y frecuentemente transitados quedan como lejanos sitios a los que no se sabe cuándo regresarán.

En este contexto incierto y distanciado rescatamos los vínculos contruidos en el tiempo, tanto con sus pares de grupo de juegoteca, como con los facilitadores y facilitadoras de cada espacio, que aparecen como refugios de resguardo subjetivo para cada uno de los niños y niñas que forman parte. Refugios que permiten alojar sus palabras, sostener las emociones y acompañar los momentos de enojo y angustia que la situación provoca.

Nuestro desafío ha sido detenernos a escucharles, porque es lo que se impone en el camino de construir políticas públicas participativas e inclusivas para las infancias.

Este es nuestro aporte.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ammes, Rojas, Portugal (2010): Métodos para la investigación con niños: Lecciones aprendidas, desafíos y propuestas desde la experiencia de Niños del Milenio en Perú, GRADE, Perú.
- De Saint Exupery, A (2015): El principito. Cúspide, Buenos Aires.
- Guardia, V. y Kuiyan, A. (2017): Juegotecas Barriales en la Ciudad de Buenos Aires - Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires- Buenos Aires.
- Guitart, A, Ferret, M. y Ferré, M. (2011): Métodos visuales y geografías de la infancia: dibujando el entorno cotidiano. Revista Electrónica De Geografía Y Ciencias Sociales, Vol. XVI, núm. 400, Universidad de Barcelona.
- Janin, B: Salud mental de los chicos en Pandemia. TV Pública-15/10/2020 <https://youtu.be/TCESAW2oD-U>
- Llobet, V (2020): El encierro de los niños y la distribución desigual de la precariedad. Revista Sociedad e Infancias, Vol. 4: Las infancias en el foco de la investigación y vivencias infantiles de la pandemia, pag 283-284 Revistas Científicas Complutense. Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: <https://doi.org/10.5209/soci.69800>
- Magistris, G y otros (2020): Adultocentrismo y pandemia: qué lugar tienen las infancias. Disponible en <https://riberas.uner.edu.ar/adultocentrismo-y-pandemia-que-lugar-tienen-las-infancias/>
- Minnicelli, M. (2008): Escrituras de la ley en la trama social. Ensayo sobre la relación entre dispositivos, ceremonias mínimas y prácticas profesionales. Revista Pilquen: Universidad Nacional del Comahue. Año 10, n.º 5, Argentina.
- Quiroga, A (1997): Matrices de aprendizaje. Ediciones Cinco. Buenos Aires
- Tollo, M (2019): Escuchar las infancias. Alojar singularidades y restituir derechos en tiempos de arrasamiento subjetivo. Colección Ensayos y Experiencias, Noveduc Buenos Aires.
- Tonucci (2020): Entrevista Cómo educar y cómo aprender en cuarentena. Revista Sofhia Online. Disponible en: <https://youtu.be/fzJTcY2xOQ0>
- Vasilachis de Gialdino, (2009): Los fundamentos ontológicos y epistemológicos de la investigación cualitativa, Institute for Qualitative Research, Forum, Vol 10, Año 2, Art. 30.
- Wassner M (2019): Escuchar a los niños, el arte de acompañar en Tollo, M (2019) Escuchar las infancias. Alojar singularidades y restituir derechos en tiempos de arrasamiento subjetivo. Colección Ensayos y Experiencias, Noveduc Buenos Aires

ANEXO

Encuesta dirigida al equipo de trabajo de las Juegotecas Barriales que llevó adelante las actividades con niños y niñas para el presente proyecto.

En el marco del proyecto Voces en Juego nos proponemos generar una producción escrita recuperando el proceso de este proyecto colectivo. Si bien la centralidad está puesta en visibilizar expresiones de niñas y niños, entendemos que esto ha sido posible en el marco del espacio simbólico construido por cada equipo de trabajo. Es así, que nos interesa también sumar la mirada de cada una y cada uno de ustedes como "profes" respecto de los emergentes de este proyecto.

Esperamos que puedan dedicar un tiempo a compartirnos sus impresiones que tomaremos como aporte valioso a la producción.

- ¿Participaste de las actividades desarrolladas en Voces en Juego?
- ¿Cuáles fueron las motivaciones que te llevaron a "escuchar a les niñas?
- ¿Cuáles fueron las expectativas con las que participaste del intercambio con niñas y niños?
- ¿Con qué te encontraste en el intercambio - sea zoom- audios- chat?
- ¿Qué cosas surgieron que te llamaron la atención o te sorprendieron?
- Nombre y Juegoteca (no obligatorio)

