

Diciembre 2010

Informe final y sistematización PROYECTO DE JUEGOS
POPULARES CON GRUPO DE JÓVENES DE LA COOPERATIVA SOLIDARIDAD QUITUMBE



INDICE:

CONTENIDO	PÁGINA
Índice	2
Introducción	3
Resultados esperados y alcanzados	4
La Cooperativa Solidaridad y su problemática. Describiendo el contexto de operación.	6
Los Hitos del Proceso	8
PRIMER MOMENTO: Identificación de temas para fortalecimiento y capacitación	10
SEGUNDO MOMENTO: Proceso de capacitación	17
TERCER MOMENTO: Aplicación y seguimiento de actividades	25
CUARTO MOMENTO: Evaluación general del proceso	41
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	43

INTRODUCCIÓN:

Fundación Esquel participó de una convocatoria abierta de cooperación cultural al desarrollo organizada por la organización española Proyecto Casa América y obtuvo una aprobación de solicitud de financiamiento para desarrollar la iniciativa denominada: “Revitalización de expresiones culturales quiteñas: rescate de Juegos Populares”.

El objetivo propuesto para el desarrollo de este trabajo fue:

Promover la participación activa de la comunidad de Quitumbe involucrando a niños/as, jóvenes y adultos en un proyecto común, con la finalidad de fortalecer las expresiones culturales, las acciones comunitarias, y contribuir al mejoramiento en el uso del tiempo libre.

Paralelamente se plantearon como objetivos específicos los siguientes

- Recuperar, difundir y promocionar los juegos populares como forma saludable de diversión.
- Analizar el desarrollo, desempeño y la metodología empleada en la implementación de esta acción.

Una de las estrategias centrales que guió estuvo una política explícita en relación con la iniciativa en el sentido de que la misma debía ampliar las posibilidades de impacto de la subvención, y que para ello, se debía encontrar mecanismos para que los recursos sean insumos para fortalecer procesos.

Para ser coherentes con esta estrategia, Esquel definió los siguientes lineamientos guías:

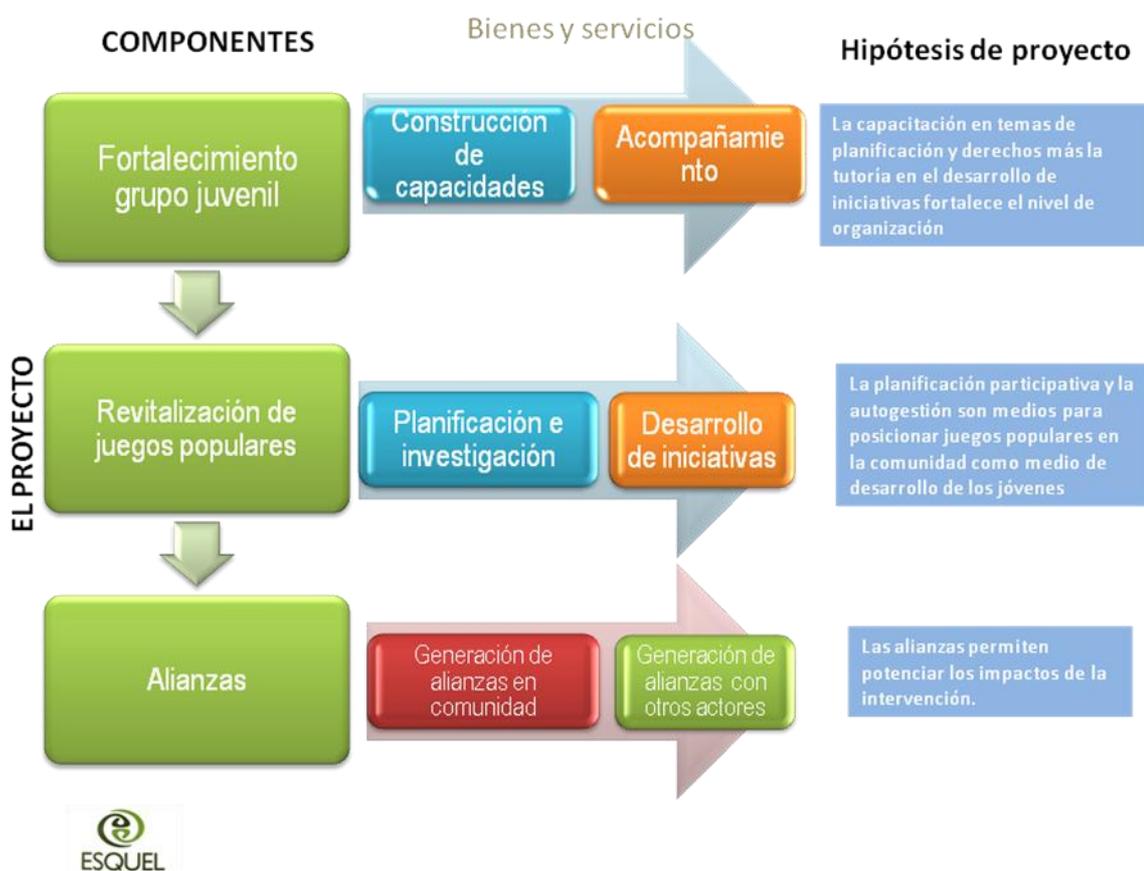
- i) Buscaríamos articular al trabajo a una organización de jóvenes que trabaje con los jóvenes de Solidaridad, garantizando con esto, primero tener una aproximación más certera a la realidad juvenil; y segundo, aprovechar los recursos de la subvención para fortalecer a la organización juvenil que trabajaría con los jóvenes de la comunidad.

Bajo este criterio Esquel generó una alianza con Mundo Juvenil, organización cultural, sin fines de lucro, especialista en trabajos de uso del tiempo libre y cuya misión se define como: entregar a la ciudad de Quito –y al país- un lugar en el que, jugar y aprender, esté conectado.

Mundo juvenil, es una organización de larga data. Sin embargo al momento está comandada por un grupo de jóvenes que están imprimiendo una nueva óptica a la gestión convirtiendo al espacio de su organización en un centro de referencia para actividades lúdicas educativas.

- ii) El segundo lineamiento de la estrategia es que el proyecto de revitalización de juegos populares debía ser considerado un medio para fortalecer la organización de los jóvenes de la comunidad. Que las actividades se estructurarían para usar la revitalización de juegos populares como un medio a través del cual los jóvenes de la comunidad adquieran herramientas de organización, se motiven en la acción a través de un proceso participativo que los empodere en su comunidad y que también esto les sirva para generar alianzas con otros actores, tanto en la misma comunidad como con el propio Mundo Juvenil.

En cuanto al diseño a partir del que se estructuro el proyecto el mismo consideró una estructura de componentes que se detalla como sigue:



DESCRIPCION DE RESULTADOS ESPERADOS Y ALCANZADOS

Detallamos los resultados obtenidos por el proyecto y observaciones en relación a los mismos en el siguiente cuadro:

NOMBRE DEL PROYECTO	Revitalización de expresiones culturales quiteñas: rescate de Juegos Populares		
SOCIO	ESPLAI		
DONANTE	Casa de América		
DURACIÓN	6 meses		
FECHA DE PREPARACION DE INFORME DE RESULTADOS	Dic-10		
Resultado esperado 1	Resultado alcanzado a la fecha	% de cumplimiento	Observaciones
Diseño de metodología de proceso formativo a través de talleres sobre juegos populares con participación de 15 jóvenes.	Se diseñó una metodología de carácter formativo para jóvenes a ser desarrollada en Solidaridad Quitumbe	100%	La metodología se preparó en relación directa con representantes de la comunidad Quitumbe. Estos propusieron el grupo de ejpovenes, determinaron contrapartes de interlocución para el pñoyecto y establecieron pautas para el cronograma general
Resultado esperado 2	Resultado alcanzado a la fecha	% de cumplimiento	Observaciones
Desarrollado un proceso formativo para 15 jóvenes líderes como animadores locales sobre el valor del rescate de juegos populares y la necesidad de revitalizar estas expresiones culturales	Se aplicó una metodología de carácter formativo en la que participaron 9 jóvenes de la comunidad de Solidaridad Quitumbe	Cobertura prevista: 60% Nivel de adecuación de metodología a necesidades: 90%	En el proceso de capacitación rotaron alrededor de 12 chicos pero del proceso fueron parte 9.
Resultado esperado 3	Resultado alcanzado a la fecha	% de cumplimiento	Observaciones
Organizado al menos un evento comunitario para desarrollar un diagnóstico participativo donde se identifique y describa juegos populares con la comunidad.	Desarrollado diagnóstico participativo con los jóvenes de la comunidad de Quitumbe	100%	El diagnóstico se desarrolló con base a una metodología de aplicación que consideró a los chicos como actores relevantes. Se programó el ejercicio en el marco de un trabajo comunitario convocado por los dirigentes de la comunidad.
Resultado esperado 4	Resultado alcanzado a la fecha	% de cumplimiento	Observaciones
Realizado un evento comunitario (lúdico – festivo) con grupos de niños y niñas de la zona (al menos 75 participantes), como práctica de dinamización educativa a cargo de los jóvenes animadores y pilotaje de los juegos identificados.	Desarrollado evento comunitario lúdico festivo con participación de 30 personas en el evento lúdico festivo coordinado por los jóvenes.	Cobertura prevista en evento lúdico festivo: 40% Evento lúdico festivo como práctica de dinamización realizado: 100%	La participación directa en el evento coordinado por los jóvenes fue de alrededor de 30 personas. Si embargo este evento fue parte de un programa mayor organizado en la comunidad de Quitumbe del que participaron alrededor de 300 personas. Para efecto del resultado neto del proyecto, sin embargo, solo contamos con el número de participantes de la actividad coordinada de forma directa por los jóvenes.
Resultado esperado 5	Resultado alcanzado a la fecha	% de cumplimiento	Observaciones
Elaborado un material recopilatorio que incluye registros de los juegos explicados en forma simple y lúdica de carácter didáctico metodológico sobre los juegos (se explicará el cómo jugar y como difundir y promocionar los juegos identificados).	Se elaboró un material recopilatorio de juegos que caracteriza juegos tradicionales identificados	100%	El trabajo desarrollado sistematiza de forma ágil a la manera de un manual un conjunto de juegos tradicionales. El mismo sirvió de base para un documento preparado por Fundación ESPLAI en el que se recoge juegos de España, Bolivia y Ecuador.
Resultado esperado 6	Resultado alcanzado a la fecha	% de cumplimiento	Observaciones
Elaborado un material recopilatorio que incluye registros de los juegos explicados en forma simple y lúdica de carácter didáctico metodológico sobre los juegos (se explicará el cómo jugar y como difundir y promocionar los juegos identificados).	Desarrollado una sistematización del proceso y un análisis evaluativo sobre el desempeño de la metodología empleada, en el proceso de formación y en las actividades desarrolladas por los jóvenes animadores identificando necesidades de ajuste, vacíos y elementos para completar las capacidades de formación.	100%	Se realiza una síntesis del proceso con fines de ereplicación del mismo resaltando las estrategias de intervención, las lecciones aprendidas y las acciones desarrolladas.

A nivel general se puede resaltar el cumplimiento general de resultados previstos. Vale resaltar que la estrategia de alianzas permitió que el proyecto se convierta en un elemento propiciador de un proceso que permitió:

- Activar un grupo de jóvenes de 9 chicos que funciona como un grupo promotor de otros grupos de jóvenes articulados en otros dos grupos de jóvenes que trabajan en la comunidad.
- Este grupo de jóvenes se articula en función de una idea común de servicio a la comunidad, lo cual difiere, de los otros dos grupos existentes que se articulan

por intereses vinculados; en el un caso a la práctica de deportes, y en el otro, al establecimiento de relaciones sociales mediatizadas por el uso de alcohol.

- El proyecto así se convirtió en un mecanismo para propiciar un tema de vinculación de jóvenes de un orden diferente.
- La alianza con las diferentes directivas permitió que la comunidad reactive su interés en la promoción de jóvenes.
- La alianza con Mundo Juvenil permite a los chicos contar con un espacio de capacitación y de participación en temas de uso del tiempo libre que puede derivar en el fortalecimiento de su vocación y capacidades como promotores de un uso distinto del tiempo libre entre jóvenes.

LA COOPERATIVA SOLIDARIDAD Y SU PROBLEMÁTICA. DESCRIBIENDO EL CONTEXTO DE OPERACIÓN.

En décadas anteriores la planificación de Quito no miraba al sur. Esto, a pesar de que cada vez se hacía más evidente una importante migración interna que empujaba el crecimiento de la ciudad desde el sur de Quito.

En efecto, el Sur aparecía como una zona de preferencia porque los migrantes que llegaban de otras ciudades encontraban allí costos de vida más bajos. Por ello, el ritmo de poblamiento de esta parte de la ciudad era intensivo, y de la mano con este crecimiento, se conformaban zonas enteras sin servicios básicos ni atención. Es decir, se formaban zonas de alta pauperidad y vulnerabilidad donde no se tenía acceso, a luz, agua potable, alcantarillado; es decir; a las condiciones mínimas para vivir.

Un elemento que vale la pena relevar es que en el Sur existían grandes haciendas. Se trataba de grandes extensiones de tierras en una gran parte de los casos improductivas. Allí, se producían invasiones de tierras que dejaban ver la demanda ciudadana por tener un techo donde vivir.

Muchas organizaciones comunitarias se formaron a partir de tomas de hecho en relación a tierras más que en relación a una participación entendida como ejercicio de derechos.

En ese contexto, a finales de 1990 en el sector del Mercado Mayorista de Quito, aproximadamente mil familias de los sectores populares del Sur de la ciudad, luchaban por posesionarse de un pedazo de terreno para construir sus casas.

No hubo una respuesta desde la ciudad al tema de la necesidad de vivienda, y por el contrario, la reacción frente a las demandas de la comunidad fue desde el aparato represor. La policía desalojó con violencia y fuerza a las familias, este hecho les motivó en la decisión de organizarse, para lograr sus objetivos.

Este grupo de familias encontró en la organización social una vía para establecer un proceso de negociación tanto con el municipio como con los dueños de tierras improductivas. Se produce en este proceso, un cambio en la concepción de cómo hacer efectivo el derecho a la vivienda. Se abandonan posiciones de hecho para

adoptar posiciones de derecho.

Transcurridos dos años de trabajo, reuniones, asambleas, mingas, mítines y movilizaciones se constituyen 10 cooperativas de vivienda y una cooperativa de consumo, y con ellas, se forma la Asociación de Cooperativas Múltiples de Quito Solidaridad, que logra levantar el Programa de Vivienda de Interés Social “Villa Solidaridad” para dos mil familias en el Sector Sur de Quito. En la actualidad esta asociación tiene 7 filiales de producción y de servicios.

La Asociación empieza a cumplir un rol importante en la definición de un nuevo modelo de poner en marcha programas para hacer efectivo el derecho a la vivienda.

Primero, es la asociación la que funciona como organización adquiriente en procesos de compra de tierras en la que están involucrados sus diez filiales, y dentro de estas, los socios y socias y sus familias.

Segundo, se impulsa un modelo de vivienda social que no se reduce como en otros casos a la entrega del lote del terreno y la vivienda. En efecto, para los que empujan este modelo asociativo distinto el tema no era solo la entrega de casas. La ciudadanización del proceso es para ellos un aspecto clave. Por ciudadanización, los líderes de la asociación entienden un proceso de participación activa de los pobladores en los asuntos de la comunidad y el ejercicio de derechos y puesta en práctica de valores de servicio comunitario.

La experiencia correspondiente a esta primera etapa comprobó que trabajar con la gente para adquirir lotes de terrenos con servicios no soluciona el problema habitacional. Es una parte del problema que se debe enfrentar.

La construcción de la vivienda es central cuando está articulada a un programa de desarrollo integral desde el que se empujan procesos formativos, capacitación y trabajo comunitario y participativo de la gente.

En el fondo lo que está en juego es el conformar un hábitat de desarrollo. El cual requiere, para ser configurado, de una mirada integral respecto de la forma de generar un proceso comunitario.

Se requiere un cambio de actitudes de las personas, que es en suma, la semilla para formar ciudadanos y ciudadanas que son por una parte sujetos de derechos y a la vez sujetos de responsabilidades.

Esta experiencia empieza a incidir en política pública cuando años más tarde el municipio crea la primera ordenanza municipal de vivienda de interés social progresiva por presión de la asociación de cooperativas.

Esto es un hito porque fue la primera ordenanza de este tipo en el país.

Adicionalmente, cuando se forma un modelo cooperativo, los socios, tienen la oportunidad de generar sus propias fuentes de trabajo. Esto permitió además que

se organicen empresas comunitarias sociales de servicios y de producción. Todas estas generaron posibilidades de empleo digno.

Se pasa de una situación de indefensión a una situación de activación de la comunidad en la construcción de la propia realidad. Esto rompe con el paradigma del paternalismo que mucho daño hace a la organización comunitaria y se levanta en su defecto el paradigma de la autogestión y la economía solidaria como el modelo central a la experiencia.

Un elemento importante del trabajo desplegado en estos 20 años de vida de Solidaridad, es el haber puesto en marcha un modelo de autogestión, cooperación y mejora la calidad de vida.

La experiencia de solidaridad ha sido reconocida en dos oportunidades por el Municipio de Quito con la mención de honor por la construcción de vivienda de interés social con desarrollo comunitario, la generación de fuentes de trabajo y el cuidado del ecosistema donde destaca que se trata del sector habitacional más arborizado.

Por su parte, el Congreso Nacional, por estas mismas razones, otorgó a "Solidaridad" la medalla Vicente Rocafuerte.

El 14 de abril de 1992, se obtuvo la personería jurídica, mediante Acuerdo Ministerial N° 01974, fue inscrita en el Registro General de Cooperativas, con el N° 5, a la Asociación de Cooperativas Múltiples de Quito "Solidaridad", como una organización de segundo grado.

Los jóvenes de Solidaridad y la relevancia del rol de mediador juvenil

Es en esta comunidad donde se desarrolló el proyecto Vale decir, que si bien el grado de participación comunitaria es muy importante en Solidaridad, esto, tradicionalmente ha sido un tema donde son los adultos los que intervienen.

Los jóvenes, a diferencia de las dirigencias adultas, tienen baja capacidad de organización. Ello hizo que el proyecto a desarrollarse tenga que tener como primer elemento de punto de partida el ayudar a formar un grupo de jóvenes.

En definitiva la problemática que enfrentó el proyecto fue precisamente la debilidad de las capacidades de organización de los jóvenes. Si bien existían grupos de jóvenes del barrio. Se trataba de grupos que no contaban con una orientación de trabajo dirigida hacia el desarrollo de actividades en beneficio de la comunidad.

Habían grupos articulados en relación al deporte y al uso de alcohol. Pero no existía un grupo organizado que desarrolle acciones de interés comunitario. Esto pese a que en otros momentos varios jóvenes de la comunidad desarrollaron un proceso de formación en uso del tiempo libre con el mismo ESPLAI. Pero de ese grupo, las actividades universitarias a las que hoy se dedican, había derivado en una desintegración.

Esto hizo que consideremos como primera estrategia y como objetivo mismo del proyecto fortalecer la organización juvenil del sector.

Para ello, la Cooperativa Solidaridad y sus dirigentes pusieron como contraparte a una joven de su cooperativa que fue la que activó la relación con los otros jóvenes. Ella cumplió en el proyecto la función de una suerte de mediadora juvenil.

Como lección aprendida nos parece muy importante este rol. Aparece como una suerte de puente que permite articular los jóvenes a las perspectivas propuestas desde el proyecto.

Nataly Pucha, joven de 21 años, se convirtió entonces en una promotora de otros jóvenes de su comunidad. En conjunto con Mundo Juvenil esta joven líder fue la que reunió y motivó a otras jóvenes a organizarse y conformar el grupo promotor de jóvenes que participó a lo largo del proceso del proyecto.

LOS HITOS DEL PROCESO

El proyecto se organizó en relación a componentes los que ya fueron descritos pero también a momentos.

Dichos momentos, incluyeron etapas generales de investigación, capacitación y aplicación de juegos populares.

La metodología contuvo 4 momentos claramente diferenciados:

- a) Identificación de temas para fortalecimiento y capacitación
- b) Proceso de capacitación
- c) Aplicación y seguimiento de actividades
- d) Evaluación general del proceso.

La aplicación de estos momentos estuvo a cargo de Mundo Juvenil, con el acompañamiento de la Fundación Esquel y con la amplia colaboración de la Cooperativa Solidaridad Quitumbe.

Descripción de momentos

- El primer momento, definido como de identificación de temas para fortalecimiento y capacitación básicamente se definió como un momento de aproximación a la realidad de la zona.

En tal sentido, el mismo proporcionó no solo una serie de temas de intervención; sino también, exigió establecer relaciones, identificar actores claves, clarificar estrategias.

- El segundo momento, caracterizado como proceso de capacitación, incluye el desarrollo del proceso de construcción de capacidades. En tal sentido, no solo da cuenta de los talleres aplicados sino del proceso de acompañamiento y tutoría. Del fortalecimiento del proceso de enseñanza vía construcción de referentes que se posibilitó a través de la estrategia de que una organización comandada por jóvenes sea la que empuje el proceso de capacitación.
- El tercer momento denominado aquí como de aplicación y seguimiento de actividades da cuenta del proceso de activación que se encuentra detrás del desarrollo de actividades. En tal sentido lo que interesa en este es precisamente la caracterización de actividades como medios para producir una

activación del grupo de jóvenes en torno a la actividad de revitalizar los juegos populares.

- El cuarto momento aparece como una etapa conclusiva que deja lecciones en términos de aprendizajes y recuperación de experiencia de cara a replicar el proceso y a aprender de este. Cuando aquí hablamos de aprendizajes estamos poniendo en mesa que estos no son los de las organizaciones que promueven las actividades sino la de los chicos en relación con su propia experiencia.

Un esquema opera como sigue:



A lo largo de este documento revisaremos cada uno de los momentos mencionados, detallando las actividades que en ellos se desarrollaron, las conclusiones y recomendaciones que realiza el equipo de investigación y capacitación de la Fundación Mundo Juvenil; y una recopilación gráfica de los hechos.

PRIMER MOMENTO: Identificación de temas para fortalecimiento y capacitación.

Consideraciones preliminares:

Para cuando se acordó la realización de este proyecto, dentro de la Cooperativa Solidaridad Quitumbe, se habían realizado ya actividades, desde la Fundación Esquel, con un grupo de jóvenes.

En efecto, la relación con Solidaridad en relación con promover entre los jóvenes un buen uso del tiempo libre tuvo pro antecedentes dos pequeñas iniciativas de

formación. Una, en relación a un proceso de capacitación desarrollado por Esplai para la formación de jóvenes como monitores de uso del tiempo libre y otra vinculada a promover la realización de un cancionero virtual y a través de esto capacitar en técnicas de comunicación del tipo web 2.0.

Con este antecedente se produjo en primer lugar un acercamiento a conversar con los dirigentes de Solidaridad para acordar la realización del trabajo.

Paralelamente se identificó a Mundo Juvenil como la contraparte que realizaría la coordinación en campo del proceso en una estrategia de construcción de capacidades de joven a joven.

Fue Mundo Juvenil quien realizó los contactos entre los chicos, luego de que se produjo el acercamiento técnico y de acuerdo de tipo estratégico entre la coordinación de seguimiento de proyectos de Esquel y la dirigencia de Solidaridad.

Mundo juvenil procuró dar continuidad al trabajo ya realizado. Par ello se convocó a los jóvenes participantes de iniciativas anteriores. A esta convocatoria asistieron 3 de los 15 jóvenes con quienes se había trabajado en primera instancia, a quienes se les adelantó en breves rasgos, cuál sería el proceso que se desarrollaría.

Determinamos además quién sería el contacto/representante de estos jóvenes frente a la Fundación Mundo Juvenil, actividad que recayó en Natalie Pucha; y, finalmente, acordamos una reunión posterior de observación, para dar comienzo a este primer momento.

Al ser esta etapa una fase de aproximación y de acercamiento a la problemática, relaciones y contexto, era importante tener una lectura cercana del trabajo realizado por Solidaridad en la parroquia Quitumbe¹, pues, como un compromiso tácito, Mundo Juvenil pretendía trabajar desde la potencialización de las capacidades internas de los procesos aplicados, en marcha y por aplicarse; pues se consideraba que ese fortalecimiento es el que contextualiza y valida cualquier aporte periférico y coyuntural, además de que delimita los alcances de todo lo que se pretendería hacer.

Con estos antecedentes, el equipo de investigación y capacitación del Mundo Juvenil, decidió recolectar información en 3 líneas:

1. Características generales del trabajo de Solidaridad en Quitumbe
2. Trabajo realizado con y para jóvenes
3. Proyecciones de trabajo con y para jóvenes

¹ Quitumbe es una parroquia en el extremo sur de la ciudad de Quito. Dadas sus condiciones demográficas crecientes, y como reacción a las múltiples iniciativas desarrolladas por las últimas administraciones municipales en aras de mejorar todos los servicios cercanos a la misma, se está convirtiendo en una ciudad satélite dentro del Cantón. Sin embargo, es importante mencionar que esta re-estructuración ha sido construida de manera integral, (soluciones habitacionales, espacios verdes y recreativos, cuidado del entorno, instituciones y procesos educativos), con la participación directa y no forzada de sus habitantes, como en pocos barrios y parroquias ha ocurrido. Solidaridad es, precisamente, uno de los más notorios ejemplos de esto.

Esta información nos iba a dar los lineamientos generales de él o los grupos objetivos con los que deberíamos desarrollar el proceso. Además, nos otorgaría pistas para la identificación de las potencialidades a fortalecer y los temas a capacitar, pistas que se transformarían en respuestas cuando, posterior y definitivamente, apliquemos un diagnóstico participativo con el mencionado grupo objetivo.

Con estas consideraciones, nos prestamos a realizar la primera de las dos actividades planeadas para este momento: la visita de observación y la identificación de la temática a fortalecer en la comunidad.

Actividades realizadas:

1. Visita de observación a Solidaridad:

El 8 de octubre y, de acuerdo a lo planificado en la reunión preliminar, realizamos una visita de observación a Solidaridad, acompañados por Blanca Taco, gerenta de la cooperativa de vivienda Alianza Solidaridad. En esta visita, tras una breve descripción histórica, pudimos conocer los principales proyectos manejados por Solidaridad en Quitumbe y la relación existente entre todos ellos². Pudimos conocer las oficinas principales y ver las maquetas de las soluciones habitacionales que se han desarrollado, al igual que las que se espera obtener. Luego conocimos uno de los comedores que maneja la cooperativa, iniciativa que actualmente es replicada en varios sitios de la capital y que atiende no solo a trabajadores de la cooperativa, sino también para el público en general, además de que ahora brindan el servicio de catering para cualquier tipo de evento social, en cualquier parte de la ciudad.

Después, conocimos la primera zona en la que se construyeron casas, mientras nos recalaban que su poder de convocatoria no es mediática sino meramente referencial; y lo hacen así porque, para mantener su siempre creciente número de socios, no ha necesitado de medios publicitarios.

Conocimos también la escuela y colegio Solidaridad. Esta institución abarca desde 1ero. de básica hasta 3ro. de bachillerato, es decir, todos los niveles de la educación general básica. Lo interesante es que este centro educativo surge como una alternativa propuesta por los padres y madres de familia que forman parte de las demás cooperativas de Solidaridad, quienes negociaron con el Municipio para la entrega en comodato del espacio en el que la escuela funciona; luego, aportaron en la construcción de las instalaciones, las mismas que responden a una metodología educativa específica, construida por un grupo de maestras y maestros, además de representantes de las familias de las cooperativas y miembros directivos de las mismas. Todo esto, con la finalidad de ofrecer a los futuros estudiantes

² De hecho, esa relación es el punto neurálgico de la propuesta de Solidaridad: todas sus actividades (comedores, jardín/escuela/colegio, ahorro y crédito, soluciones habitacionales, etc.) tienen una relación de beneficio mutuo y directo pues, cada una de estas actividades son cooperativas y, sus aportantes, ayudan en la construcción de las viviendas, o en las mingas para su mantenimiento, utilizan los comedores; y envían a sus hijos e hijas a la escuela de la cooperativa.

la mejor educación a la que puedan tener acceso; y no paso mucho tiempo hasta que esto se compruebe. Son, hoy por hoy, innumerables los galardones que la institución, sus estudiantes y sus maestros, han recibido a nivel cantonal, por sus alcances formativos; conocimientos específicos en ciertas materias curriculares; premios intercolegiales en teatro, música, danza, etc.; reconocimientos interinstitucionales por logros académicos; entre muchos otros. Todo esto como respuesta 'lógica' a la aplicación de uno de los principios fundamentales (pero muy complicados) del *aprendizaje significativo*³ que es la contextualización⁴.

Además, y como uno de sus logros más importantes, nos contaron que la institución maneja un porcentaje relativamente bajo de deserción escolar (menos del 3%) y de repitencia (menos del 4%), además de que más del 92% de sus bachilleres ingresan al sistema universitario, todas ellas cifras muy por encima de los niveles promediales nacionales⁵.

Luego, visitamos una de las soluciones habitacionales que está próxima a estrenarse en Quitumbe⁶ y en ella, la Gerente de Solidaridad nos hacía notar la calidad arquitectónica y de acabados de cada una de las viviendas, dejándonos en claro que su intención ha sido desterrar el preconceito de que quienes viven en el sur de la ciudad deben ser pobres y, por tanto, se merecen cosas feas, inútiles y descuidadas. La corresponsabilidad –decía ella- es la piedra angular de lo que Solidaridad realiza, pues construye y fortalece el sentido de pertenencia de todas y todos los cooperantes con Solidaridad.

Finalmente, visitamos la principal solución habitacional de Solidaridad. Cuenta con viviendas de alta calidad y con un espacio verde recuperado por la comunidad de la cooperativa. Es una quebrada que, con mingas y trabajo conjunto de todos quienes forman parte de Solidaridad fue limpiada y adecuada como sitio de distracción para los moradores de la cooperativa y el público en general. Además del amplio espacio, tiene senderos ecológicos, áreas abiertas, una cicloruta y una aula interpretativa destinada para capacitaciones, reuniones, etc.

Una vez ahí, nos enteramos que es de interés de Solidaridad aportar a la consolidación de un grupo juvenil que pueda tener propuestas de emprendimiento, sobre todo productivas. Por esto le apostaban a los

³ Es importante tomar en consideración que desde septiembre de 2010 el Ministerio de Educación ecuatoriano, decidió construir la Actualización de la Reforma Curricular aplicada en el país. En ella determina que el modelo pedagógico que deberá aplicarse es el del aprendizaje significativo, tomando como referencia las experiencias de varias instituciones educativas, entre las que se contó a la de Solidaridad.

⁴ El Aprendizaje Significativo es una metodología educativa en la que se prioriza la utilidad cotidiana y la trascendencia de los contenidos estudiados. El rango para evaluar estos dos elementos es, precisamente, el contexto en el que pretenden ser aplicados, pues evidencia esa utilidad y trascendencia a la que hace referencia el modelo.

⁵ Ver: Educidadanía, acompañando al Plan Decenal de Educación, Grupo Faro, mayo 2010.

⁶ Se debe destacar que actualmente, Solidaridad construye viviendas también en el extremo norte de la capital.

jóvenes de Solidaridad para la realización de esta actividad de juegos populares, de manera tal que sea el despegue de futuras y más grandes actividades.

Una vez concluida nuestra visita, acordamos con Nataly Pucha realizar una convocatoria conjunta a todos los y las jóvenes que quieran participar en este proceso, a una reunión en Mundo Juvenil, a fin de informar sobre las líneas generales de lo que se pretende hacer en este festival de juegos populares, construir con ellas y ellos la propuesta de la operatividad del mismo e identificar cuáles son los temas que merecen capacitación y refuerzo dentro de su comunidad.

2. Identificación de la temática a fortalecer en la comunidad:

Con fecha 15 de octubre realizamos nuestra primera reunión con los y las jóvenes de Solidaridad. Nuestra expectativa como Mundo Juvenil era que llegaran los y las participantes del proceso, pero de los 10 presentes, solo 3 conocían de la actividad anterior.

Pese a esto, aplicamos la agenda que teníamos programada para esta reunión que contaba con los siguientes puntos:

- a) Quiénes son y por qué aceptaron la invitación a esta reunión
- b) Cuáles son sus expectativas frente a este proceso
- c) En sus palabras, cuál es la historia de la cooperativa
- d) ¿Con quiénes podemos contar para desarrollar actividades en la cooperativa?
- e) ¿Es necesario que exista un grupo de jóvenes dentro de la cooperativa? ¿Por qué?
- f) ¿Qué es lo que va a pasar en fiestas de Quito, en la cooperativa?
- g) ¿Para esta actividad, qué conocimientos debería tener el grupo para llevarla de mejor manera?
- h) Tener pensadas actividades y juegos populares para la siguiente reunión

Esta primera reunión fue muy interesante porque, a raíz de este acercamiento con los chicos y chicas de Solidaridad, descubrimos el gran interés que tenían por aportar a construir algo (que para entonces no tenía mucha claridad) en beneficio del lugar en el que viven. El sentido de corresponsabilidad y pertenencia de estos jóvenes frente a su entorno nos obligó a, luego de la presentación de todas y todos los participantes, comenzar la reunión desde la reflexión de si es o no necesaria la existencia de un grupo juvenil dentro de la cooperativa y cuáles serían los beneficios para la colectividad en el caso de que exista el mismo.

Frente a esto, varios jóvenes comentaron que sí es necesario, porque es momento de que los adultos tengan una perspectiva más favorable sobre lo

que los jóvenes hacen, porque ‘tenemos ideas, tenemos las ganas, solo necesitamos que alguien nos apoye’⁷ decía uno de ellos.

Cuando conversamos sobre sus expectativas tuvimos varias respuestas, pero que todas estaban en torno a aprender más y poder aportar para que la actividad se realice de la mejor manera posible dentro de la Cooperativa.

Muy pocos sabían cuáles son los elementos más importantes en la historia de Solidaridad, pues este tema no había sido de su interés. Sin embargo, tenían una noción bastante clara sobre el proceso cronológico de construcción de las viviendas dentro de la Cooperativa, las dinámicas de relación al interior de cada uno de los conjuntos⁸, y con los demás; además podían identificar claramente cuáles serían los inconvenientes de convocatoria de más jóvenes para la participación en este proceso, dado que pocos son quienes son identificables como interesados en este tipo de actividades como alternativas de uso de tiempo libre.

Las Fiestas de Quito, son una tradición de la capital (y de todas las ciudades y cantones del país⁹) que sirven de excusa para evidenciar la interculturalidad de nuestra población. Todos los años la municipalidad, al igual que las agrupaciones de toda índole (políticas, religiosas, deportivas, culturales, comunitarias, etáreas, etc.), construyen diferentes y llamativas alternativas para mostrar su trabajo, mostrar su relación directa con el resto de la ciudad y festejar esos encuentros. Si bien, existió una época en que estas festividades constituían celebraciones nocturnas, donde la euforia y los excesos eran la tónica dominante, actualmente, se ha procurado recuperar las tradiciones de la urbe: pregones, desfiles, ferias de exposición e intercambio de productos, muestras culturales, conciertos, encuentros, y por supuesto, recuperación de juegos populares.

En este marco, era importante especificar cuáles eran las alternativas que se tenían pensadas dentro de Solidaridad con motivo de las fiestas de la capital, y procurar aportar con esta actividad de juegos tradicionales, de manera tal que el nivel de integración de la comunidad sea importante. Por esto, establecimos como una de las tareas pendientes para la siguiente reunión, averiguar entre las directivas de los diferentes conjuntos qué es lo que tenían pensado hacer.

Con esto en mente, nos preguntamos ¿qué es lo que quisiéramos que pase en esta ‘feria’? y aquí resumimos algunas de las ideas más interesantes:

⁷ Comentario de Joel Aimacaña, participante de la reunión y uno de los jóvenes más destacados en el entonces naciente grupo juvenil.

⁸ Pues dentro de la cooperativa existen 4 conjuntos, con varias viviendas en su interior y, evidentemente, cada uno con dinámicas de organización y de interrelación con el resto de conjuntos, específicas y diferentes.

⁹ De hecho, una de las connotaciones identitarias más fuertes en nuestro país, está relacionada con las fiestas de independencia, cantonización, provincialización, etc. es decir, desde una identificación local más que nacional. Realidad totalmente contrastable en el mismo orden de eventos cuando comparamos las festividades de independencia nacional (cuyos elementos históricos esenciales son desconocidos por buena parte de la población) frente a las festividades de las localidades.

- Que principalmente los niños y niñas se diviertan con juegos populares
- Que los adultos también participen
- Que podamos conocer más sobre las tradiciones de Quito
- Que nos juntemos todos los que vivimos en Solidaridad

Con estos aportes pudimos identificar claramente cuáles deberían ser las destrezas que el grupo debería manejar en el día del evento:

- Manejo de grupos en la aplicación de dinámicas lúdicas
- Metodologías y herramientas específicas para aplicación de juegos populares
- El enfoque de derechos en los juegos infantiles
- Técnicas para trabajo y diagnóstico participativo, procesos de organización comunitaria y desarrollo de proyectos

En función de estos insumos, el Mundo Juvenil se comprometió a desarrollar una propuesta de capacitaciones que se llevaría a cabo en reuniones periódicas con el grupo de jóvenes, teniendo como sede tanto el aula interpretativa de Solidaridad en Quitumbe, como las instalaciones de Mundo Juvenil; esto como un ejercicio de distribución equitativa de responsabilidades.

Finalmente concluimos la reunión con una aproximación conceptual a lo que significan los juegos populares, a preguntarnos cuáles son los que más nos gustan o recordamos y a identificar las características básicas de cada uno de ellos para que puedan replicarse.

Acuerdos:

Dado que Mundo Juvenil es una institución de educación no formal, en la que atiende de manera integral a la comunidad del aprendizaje, se acordó con la escuela de Solidaridad, aportar en los procesos de formación continua a los que se les somete a sus maestras y maestros; además de darles un trato preferencial a sus estudiantes dentro de las instalaciones de Mundo Juvenil.

Se acordó también, ahondar en el intercambio de aprendizajes y buenas prácticas entre ambas instituciones, de manera tal que puedan ser conocidas y replicadas por las instituciones que visitan y trabajan con Mundo Juvenil.

Con los y las jóvenes de Solidaridad acordamos la realización de una reunión periódica (1 semanal), ya sea para capacitarnos o para planificar la actividad general de la feria de juegos tradicionales. Además, acordamos que siempre existiría una tarea para todas y todos (incluyéndose en esto a Mundo Juvenil) para la siguiente fecha de reunión.

Acordamos también que los y las jóvenes investigarían cuáles eran los planes programados por Solidaridad para fiestas de Quito, a fin de poder establecer los mecanismo pertinentes para incluirnos dentro de esta planificación.



Jóvenes en la primera reunión en Mundo Juvenil

SEGUNDO MOMENTO: PROCESO DE CAPACITACIÓN

Consideraciones preliminares:

Como se menciona líneas arriba, en cualquier proceso formativo se debe considerar irreductiblemente el contexto de quienes formarán parte del mismo y el contexto en el que se lo pretende aplicar. Es por eso que los procesos de formación comunitaria requieren de la participación activa de todas y todos los miembros de la comunidad, pues son ellas y ellos quienes aportan en la verificación de la validez y aplicabilidad de los contenidos.

Para el presente proceso, y tomando en consideración los aprendizajes que nos dejó la primera etapa con los y las jóvenes de Solidaridad, fue evidente que debíamos darle más fuerza al tema de cómo consolidar una agrupación juvenil, pues la actividad se presentaba como demasiada eventual como para dedicarle la mayor parte del proceso de formación. Que los y las jóvenes hayan demostrado un particular interés por ser una opción de agrupación dentro de Solidaridad, fue un aviso que no podíamos dejar de tomar en consideración, porque nos arriesgábamos a repetir el error que se había cometido al principio de este proceso, al dejar a los jóvenes con la expectativa de un seguimiento a actividades

puntuales, pero que no justificaban de manera explícita la necesidad de una agrupación.

Es por esta razón que las estrategias para fortalecimiento de agrupaciones juveniles, se transformaron en un eje transversal de todos los procesos de capacitación y reuniones de planificación y evaluación a lo largo de todo el proyecto.

Además, uno de los aportes más importante que pretendía desarrollar Mundo Juvenil, era la inclusión del enfoque de derechos en todo lo que se planifique, lo que se aplique y evalúe, tomando en cuenta que cuando hablamos de enfoque de derechos, nos referimos a la relación que existe entre esos derechos, con su aplicación, vigilancia y exigibilidad, en función de su conocimiento oportuno y de su reflexión contextualizada, respetando las características histórico-sociales de los grupos humanos a quienes van dirigidos y vinculando a la mayoría (por no decir la totalidad) de los miembros de esos grupos humanos.

Una de las formas más claras para evidenciar el goce pleno de estos derechos, es la posibilidad que tienen las comunidades para, en función de sus contextos, construir mecanismos que construyen identidad, pues es un ejercicio de identificación y fortalecimiento de ciudadanía. En ese sentido, pretendimos identificar los derechos de participación, asociación y uso de tiempo de libre (entre varios otros), como detonantes de todas las dinámicas de este grupo juvenil.

Con todas estas consideraciones establecimos fechas para las capacitaciones, atendiendo a los horarios de los y las jóvenes que iban a participar; dejando claro que los acuerdos para que el proceso tenga efectividad, dependía de la coordinación entre el grupo y el Mundo Juvenil, en tanto los cambios de horarios o la confirmación de los y las participantes.

El cronograma acordado fue el siguiente:

FECHA	ACTIVIDAD	LUGAR	RESPONSABLE
28 octubre	Capacitación sobre aplicación de juegos tradicionales con niños y niñas	Quitumbe	Pablo Serrano Andrés Pazmiño
5 noviembre	Capacitación sobre estrategias de manejo grupal	Mundo Juvenil	Andrés Pazmiño
12 noviembre	Reunión de planificación del evento	Quitumbe	Andrés Pazmiño
19 noviembre	Reunión de seguimiento y planificación del evento	Mundo Juvenil	Andrés Pazmiño
26 noviembre	Reunión de planificación y capacitación para aplicación de diagnóstico participativo	Quitumbe	Andrés Pazmiño
27	Aplicación de diagnóstico	Quitumbe	Grupo de jóvenes

noviembre	participativo		
3 diciembre	Reunión final de planificación evento	Quitumbe	Andrés Pazmiño y grupo de jóvenes
4 diciembre	EVENTO DE JUEGOS POPULARES y evaluación final	Quitumbe	Andrés Pazmiño y grupo de jóvenes

Actividades realizadas:

1. Capacitación sobre juegos tradicionales con niños y niñas

Con fecha 28 de octubre, con la participación de 10 jóvenes y la presencia de Pablo Serrano y Andrés Pazmiño del Mundo Juvenil, realizamos este proceso con una metodología totalmente lúdica y participativa.

La agenda que se aplicó en esta capacitación fue la siguiente:

- a) Presentación
- b) Recuento de aprendizajes reunión anterior
- c) Compartir los resultados de la búsqueda de juegos tradicionales
- d) Aplicar juegos tradicionales
- e) Seguimiento de avances en las conversaciones con las directivas de la cooperativa
- f) Acuerdos para el siguiente encuentro

Arrancamos el proceso presentándonos y recordando cuáles fueron los aprendizajes del encuentro pasado; además, recordamos que una de las tareas que teníamos pendientes fue la de investigar las características de algunos juegos populares, compartirlas y aplicarlas con el resto del grupo.

Con esos antecedentes comenzamos con la aplicación de una dinámica de coordinación¹⁰. A partir de esta dinámica reflexionamos sobre las características fundamentales del juego: que es un reto y que siempre es educativo.

El reto en el juego obliga, a quien lo aplica, a practicar; y hacerlo permanentemente si pretende desarrollar más y mejores habilidades. Esto conlleva a explorar diferentes niveles de concentración, a plantearse metas y estrategias para cumplirlas; a buscar, proponer, aplicar y evaluar alternativas sobre cómo desarrollarlo mejor; a compartir los aprendizajes (frutos de la constancia, la perseverancia, el ensayo y el error) con quienes comparten el mismo interés. El reto en el juego, lejos de construir competencia¹¹, evidencia a la participación como un derecho; y como el

¹⁰ El inicio de procesos formativos, ya sea con adultos o con jóvenes, demanda siempre el uso de una dinámica psicomotriz, pues esto, a decir de Feuerstein, aporta a que el grupo construya y aplique su tiempo presente y se predisponga con mayor amplitud a conceptos novedosos y al cambio en sí mismo.

¹¹ Porque cuando la finalidad fundacional del reto es la competencia, se direccionan los esfuerzos y los aprendizajes a la eliminación de mi oponente y, desde la rivalidad, se elimina o se pretende

derecho más importante entre todos los exigibles pues, su aplicación, es el percutor para la aplicación de todos los demás¹².

Reconocimos que es necesario contar con un grupo amplio de herramientas a la hora de aplicar actividades con grupos humanos específicos. En ese sentido, la selección de las herramientas dependerá siempre de las características identificadas en el grupo en el que se pretenda aplicar. Además, a la hora de aplicar juegos con niñas y niños (y mucho más si son tradicionales –pues esa es su esencia-) esa actividad debe tener una solución, que se traduce en reglas claras, procedimientos específicos, niveles claros de réplica y adecuación de la dinámica para evitar la discriminación.

Cambiamos de espacio y ocupamos un sector en el parque. Ahí realizamos actividades mucho más dinámicas y de mayor esfuerzo físico, desarrollando habilidades para transmitir instrucciones, herramientas para controlar grupos inquietos, al igual que manejar la calma dentro de un grupo cuando estamos aplicando juegos que demandan de mucho movimiento.

Exhaustos y tras jugar casi 3 horas, compartimos con los y las jóvenes la lectura que tuvimos desde el Mundo Juvenil, sobre la necesidad de potenciar al grupo como tal, utilizando de excusa la realización del evento que estábamos preparando, pero con miras a desarrollar una propuesta de mucho más largo aliento, que es la de conformar una agrupación juvenil en la cooperativa. Frente a esto compartimos estrategias de convocatoria, de identificación de temáticas y líneas de agrupación, descubrimos que el tema cultural es uno que atrae poderosamente a los y las jóvenes de esta agrupación y una de sus ideas es conseguir direccionar esfuerzos para que capacitaciones, encuentros y talleres de esa índole ocurran en Solidaridad.

La población juvenil¹³ en Solidaridad es mayoritaria, y uno de los temas que más preocupa a los participantes de este proceso es que no existe una cohesión entre todas y todos porque no existen propuestas específicas que los convoque.

Finalmente, le dimos fuerza a la reflexión de que la necesidad de agrupación es una identificación y ejercicio de propios, no puede tener un impulso o deseo de fuera de la agrupación, porque la vicia, la condiciona y la sujeta a la coyuntura de el o los proponentes y no de los integrantes.

Con estas ideas, concluimos la jornada y acordamos vernos una semana después, en Mundo Juvenil, para continuar con el proceso de capacitación.

eliminar al contendor; siendo precisamente uno de los elementos importantes de los juegos tradicionales, porque éstos construyen colectividad.

¹² Ver PAZMIÑO Y URBINA, “Mínimos Éticos y Metodológicos para la conformación de Defensorías Comunitarias, Consejos Consultivos y Códigos de Convivencia”, publicado por el Consejo Nacional de Niñez y Adolescencia, 2008, Quito – Ecuador.

¹³ Entendida por esta, la correspondiente a las edades entre los 13 y 29 años de edad.

2. Capacitación sobre estrategias de manejo grupal

Con fecha 5 de noviembre nos reunimos en las instalaciones de Mundo Juvenil para realizar nuestro 2do. proceso de capacitación. La agenda de trabajo de la jornada fue la siguiente.

Temas:

+ Adquirir destrezas para manejo de grupos

- a) Empatía
 - Qué significa
 - Cómo desarrollarla
- b) Claridad en las instrucciones
 - El teléfono dañado
- c) Manejo de conflictos
 - Evitar confrontaciones
 - Construir acuerdos
 - Parafrasear
- d) Identificación y potenciación de líderes espontáneos
 - Nudo de personas
- e) Adecuación de actividades en función de los participantes
- f) Uso de recursos corporales
 - Tonalidad de voz
 - Mirada
 - Mímica

+ Reflexionar sobre la pertinencia del grupo

- a) Propuestas para realizar en la Cooperativa
 - Recopilación de juegos tradicionales de la cooperativa
 - Una de las actividades por Fiestas de Quito: Feria de Juegos Tradicionales

Antes de comenzar con el proceso hicimos hincapié en la puntualidad, confirmamos la presencia de todas y todos y arrancamos con la capacitación. El lugar en el que se llevó a cabo este 'evento' fue el teatro del Mundo Juvenil, pues pretendíamos utilizar herramientas histriónicas como aproximación a los contenidos.

Discutimos sobre empatía, su significado y aplicación. Los mecanismos básicos para conseguirla en y con grupos de trabajo e hicimos una fuerte

diferenciación entre lo que implica tener relaciones empáticas, a forzar la relación empática.

Como estrategias para desarrollo de empatía dentro de grupos, y en especial con grupos de niñas y niños, concluimos que las mejores podrían ser:

- a) Uso de los recursos corporales: tonalidad de voz, mirada y tomar en cuenta a todos.
- b) Dar instrucciones con claridad, procurando no dejar cosas a la interpretación de los y las participantes.
- c) Tener la habilidad (y los recursos) para adecuar la actividad en función del público.
- d) Cuando existe un mensaje que pretendemos dejar en claro dentro de un grupo de trabajo, debe ser construido por el grupo, con la mediación del facilitador, pero, ni se puede imponer el mensaje, como tampoco se puede terminar la actividad sin un mensaje; por lo tanto, debemos dedicarle un tiempo específico a esa actividad.
- e) Para un mejor manejo de grupos, siempre es necesario identificar a los o las líderes que nos apoyen en el desarrollo de las actividades¹⁴.
- f) Aplicar métodos alternativos de solución de conflictos (conversar, negociar y mediar) para evitar confrontaciones entre los miembros de un grupo, por más coyuntural que este sea, como es el caso de los y las niñas que trabajarán con nosotros en la Feria.
- g) Verificar que las actividades que van a realizar minimiza los escenarios de confrontación entre los diferentes equipos (en el caso de que hubieren); y si es que existieren escenarios de ese tipo, tener la decisión de evitarla de manera temprana. Bajo ningún concepto dejar que el conflicto tenga un proceso de escalada.
- h) Para aplicar técnicas de negociación, debemos tomar en cuenta siempre que no se negocia sobre posiciones, sino sobre intereses; es decir, los temas de negociación giran en torno a qué quieren las personas de un hecho o cosa, no sobre qué piensan sobre eso hecho o evento.

Con estos conceptos desarrollados, volvimos a la discusión sobre qué es lo que el grupo de jóvenes quiere de sí mismo, tomando en cuenta los sentires de todas y todos. Con esto surgió la inquietud de que les parece que el grupo es demasiado reducido (pues para ese momento teníamos una constancia de 9 participantes) y que querían iniciar con un proceso de convocatoria para aumentar sus miembros. Sin embargo, luego de una breve reflexión,

¹⁴ Reforzamos el concepto de que no existen líderes positivos y negativos, pues esa categorización pasa por una reflexión subjetiva atada a escalas de valores personales (que no necesariamente tienen que comulgar con la escala axiológica de la comunidad). Por lo tanto, existen líderes que aportan en diferentes ámbitos y diferentes coyunturas, y son esas circunstancias las que nos dan elementos para identificar si vulneran o no algún tipo de derecho de cualquier persona en cualquier momento. Ver 'Propuesta Formativa 2010 - 2011', Fundación Mundo Juvenil.

concluimos que el grupo estaba todavía demasiado cimentado en un coyuntura que tenía un término (que además se encontraba demasiado cerca) y que necesitaban una planificación, o al menos una idea a mucho más largo plazo, en la que estén todas y todos de acuerdo. La claridad en esos elementos les da las herramientas para construir una opción a la que se puedan sumar más personas.

Una vez concluida esta capacitación, llegamos al acuerdo de realizar reuniones de preparación para el evento, en las que podrán aplicar varios de los conocimientos que habíamos adquirido a lo largo de las cortas semanas que íbamos trabajando juntos; y que en función de los resultados de esas actividades nos prepararemos para planificar y aplicar el diagnóstico participativo dentro de la cooperativa.

Con esto, y con la tarea pendiente de conversar entre los y las miembros del grupo sobre cuáles son sus aspiraciones como colectivo, cerramos la sesión.

3. Aplicación de diagnóstico participativo

Con fecha 26 de noviembre, tuvimos nuestra tercera capacitación, pese a que durante las dos semanas anteriores nos encontramos 1 vez por semana para planificación, seguimiento y evaluación de las actividades a desarrollarse en la feria de juegos.

Para la aplicación del diagnóstico participativo, el grupo decidió aprovechar que el día domingo 28 de noviembre se encontraba convocada una minga general de toda la Cooperativa de Solidaridad, para hacer arreglos en el parque recuperado por la comunidad. Este evento, nos abrió las puertas a la posibilidad de tener representantes de todas las edades y todos los conjuntos, de quienes podríamos levantar información sobre los temas que son de nuestro interés para la aplicación de la feria.

Con esto en mente, comenzamos reflexionando sobre lo que implica un diagnóstico y la especificidad de un diagnóstico comunitario o de un diagnóstico participativo.

Los diagnósticos, cuando son aplicados a procesos comunitarios o a una comunidad específica, deben buscar y reconocer, primero, las potencialidades y capacidades de esa comunidad. Si es que pretendíamos desarrollar un proceso de acercamiento a los juegos tradicionales, debíamos tener la claridad de que ellos seguían presentes en el inconciente de la comunidad, y es que no, debíamos tener la certeza de que era de su interés que existan espacios en los que puedan volver a practicarlos. Por lo tanto, para que la Feria fuese un éxito, era necesario otorgarles a los miembros de la comunidad, la posibilidad de sentirse como parte de quienes proponen y toman la decisión de realizar una feria de juegos tradicionales.

Para esto reflexionamos sobre cuál es la información que nos hace falta obtener de parte de la comunidad, y concluimos en lo siguiente:

¿Qué jugaban cuando eran niños o niñas?
¿Cuál de esos juegos practica hoy?
¿Qué juegos recomendaría que jueguen los niños?
¿Cuál es el beneficio que le da a la sociedad practicar juegos tradicionales?

Con estos insumos nos repartimos responsabilidades y decidimos la mecánica de recolección de esa información. Luego, evaluamos el avance de la planificación general y los adelantos en las negociaciones con las directivas de los conjuntos¹⁵, tras lo cual, concluimos con la capacitación.

Acuerdos:

A lo largo de todo este momento, los acuerdos se convirtieron en tareas tanto para los y las jóvenes, como para el equipo del Mundo Juvenil, en función de los requerimientos previsibles para la siguiente capacitación, o de lo que se hubiese requerido para la negociación o seguimiento de acuerdos con otras instancias: directivas de los conjuntos o de la cooperativa o de los donantes.

Sin embargo, en el marco de la cooperación entre el naciente grupo de jóvenes y la Fundación Mundo Juvenil, se llegó al acuerdo de gestionar, a través de la segunda, procesos de formación en temáticas culturales específicas como teatro, danza o pintura, pero que se realicen en Quitumbe.

También acordamos que todas y todos los chicos pertenecientes al grupo juvenil tienen y tendrán un trato privilegiado en las instalaciones y en la programación del Mundo Juvenil a lo largo de todo el 2011.

¹⁵ Ver sección de TERCER MOMENTO: Aplicación y seguimiento de actividades.



Jóvenes en capacitación en juegos infantiles. Quitumbe

TERCER MOMENTO: Aplicación y seguimiento de actividades

Consideraciones preliminares:

Así como impulsamos la reflexión y la aplicación de la participación como un derecho, transversalizamos a la corresponsabilidad y a la integralidad como elementos fundamentales de este proyecto. En virtud de aquello, los y las jóvenes proponían, construían y aplicaban actividades específicas en función de los requerimientos del proceso, pensando además en cómo institucionalizar estas prácticas una vez que su agrupación juvenil esté plenamente conformada.

Dado que uno de los elementos metodológicos fue el seguimiento periódico de la aplicación de un cronograma construido y aprobado por los y las participantes, era necesario que existan actividades que nos permitan verificar la aplicabilidad no solo de los contenidos, sino de la estrategia y planificación para el evento lúdico festivo. En este afán, determinamos dentro de nuestro cronograma varias reuniones de planificación y evaluación, además de que coordinamos reuniones específicas entre el grupo juvenil y personajes decidores dentro de los conjuntos habitacionales en Solidaridad.

Las actividades y su cronograma fue el siguiente:

12 noviembre	Reunión planificación	de del	Quitumbe	Andrés Pazmiño
-----------------	----------------------------------	-------------------	-----------------	-----------------------

	evento		
19 noviembre	Reunión de seguimiento y planificación del evento	Mundo Juvenil	Andrés Pazmiño
26 noviembre	Reunión de planificación y capacitación para aplicación de diagnóstico participativo	Quitumbe	Andrés Pazmiño
27 noviembre	Aplicación de diagnóstico participativo	Quitumbe	Grupo de jóvenes
3 diciembre	Reunión final de planificación evento	Quitumbe	Andrés Pazmiño y grupo de jóvenes
4 diciembre	EVENTO DE JUEGOS POPULARES y evaluación final	Quitumbe	Andrés Pazmiño y grupo de jóvenes

Actividades realizadas:

1. Reuniones de planificación

La planificación del evento, en tanto sus contenidos, su presupuesto, los participantes, la convocatoria, la búsqueda de auspicios en Solidaridad, la metodología a aplicarse el día del evento, las responsabilidades que tendrían cada uno de los miembros del grupo, entre otras cosas, fue siempre una constante de todos los encuentros. Sin embargo, convocadas específicamente para ese fin, fueron las reuniones del 12, 19, 26 de noviembre y 3 de diciembre.

Como producto de todas ellas concluimos que la actividad en la que podíamos juntar la mayor cantidad de juegos tradicionales y diversificar los grupos etéreos que participen en el mismo, sería una Gynkana¹⁶, pero con la característica de que no existirían ni ganadores ni perdedores y que en las estaciones, se deberían realizar juegos tradicionales. Además debía existir una para los niños y niñas; y otra para jóvenes y adultos.

Con esta claridad, nos dedicamos a especificar cuál sería el recorrido de cada una de gincanas y cuáles deberían ser los juegos tradicionales que se apliquen para cada uno, el resultado fue el siguiente:

- Rayuela
- Trompos
- Cien pies
- Ensacados
- Saltar la cuerda
- Seguir pistas
- Pintar leyendas quiteñas

¹⁶ Juego que consiste en la conformación de varios equipos, los mismos que deben pasar por varias estaciones cumpliendo actividades específicas; y no es sino hasta que cumplan con esas actividades que pueden pasar a la siguiente estación.

- Palo encebado

Cada una de las actividades requería un premio y se ubicó en todo el sector del parque las diferentes estaciones que estarían a cargo de jóvenes del grupo. Sin embargo, dada la magnitud del evento, era necesario contar con más voluntarios, por lo cual fue necesario planificar reuniones de acercamiento con los otros colectivos de jóvenes que existen en Solidaridad. Además, era importante contar con la presencia y participación de todos los habitantes de la Cooperativa, así que debíamos construir lazos con las directivas de los diferentes conjuntos, de manera tal que ellas nos ayuden con la convocatoria y aporten para conseguir los premios de las diferentes actividades.

2. Reuniones de negociación

Los y las jóvenes del grupo (en adelante FQ 'Fuerza Quitumbe') tuvieron varias reuniones de negociación con las directivas de los conjuntos, con los representantes de las otras agrupaciones de jóvenes de Solidaridad, y buscaron además mecanismos para autofinanciamiento y conseguir así los premios. Las conclusiones generales de ese proceso fueron:

Todas las directivas nos dieron sugerencias de cómo enriquecer y mejorar el evento, entre las que destacan las siguientes:

- Tener una planificación clara primero para poder dividirnos las actividades.
- Todos participen en el palo encebado.
- Presupuesto del evento.
- Tener los resultados de la encuesta.
- Apoyarnos mutuamente.
- Unirnos todos (jóvenes y adultos).
- Definir edades.
- Dejar las ollas encantadas para navidad.
- Hacer que los participantes se inscriban anticipadamente.
- Dar los premios por equipos.
- Hacer una rayuela gigante y cosas más complicadas.
- Pedir \$1 por familia para el financiamiento.
- Tener un calendario ya establecido.
- Habilitar la tarabita.

Además, consiguieron que las directivas estén dispuestas a apoyarnos en la convocatoria del evento.

Finalmente, se llegó a la conclusión de que los elementos que necesitábamos para la realización del evento era:

Niños:

Tizas.

Sogas.

Temperas.

Pinceles.

Costales.

Hojas de boom.

Limonas.

Cucharas.

Baldes.

Palos de escoba.

Ollas encantadas.

Jóvenes y adultos

Ropa.

Costales.

Sogas grandes 3 x grupo.

Palo encebado

Premios(palo encebado).

Trompos.

Cartulinas (pistas).

Pinzas de colores.

Llantas.

Sillas y mesas.

Plástico (peligro).

Huevos.

Azúcar.

Pañuelos.

También existieron reuniones de negociación con los otros 2 grupos juveniles existentes en Solidaridad, con quienes se acordó que apoyarían en la realización de la Gynkana para niñas y niños, además de aportar con algunos materiales para la realización del evento.

Capacitación preliminar

Con fecha 26 de noviembre, tuvimos nuestra tercera capacitación, pese a que durante las dos semanas anteriores nos encontramos 1 vez por semana para planificación, seguimiento y evaluación de las actividades a desarrollarse en la feria de juegos.

Para la aplicación del diagnóstico participativo, el grupo decidió aprovechar que el día domingo 28 de noviembre se encontraba convocada una minga general de toda la Cooperativa de Solidaridad, para hacer arreglos en el parque recuperado por la comunidad. Este evento, nos abría las puertas a la posibilidad de tener representantes de todas las edades y todos los conjuntos, de quienes podríamos levantar información sobre los temas que son de nuestro interés para la aplicación de la feria.

Con esto en mente, comenzamos reflexionando sobre lo que implica un diagnóstico y la especificidad de un diagnóstico comunitario o de un diagnóstico participativo.

Los diagnósticos, cuando son aplicados a procesos comunitarios o a una comunidad específica, deben buscar y reconocer, primero, las potencialidades y capacidades de esa comunidad. Si es que pretendíamos desarrollar un proceso de acercamiento a los juegos tradicionales, debíamos tener la claridad de que ellos seguían presentes en el inconciente de la comunidad, y es que no, debíamos tener la certeza de que era de su interés que existan espacios en los que puedan volver a practicarlos. Por lo tanto, para que la Feria fuese un éxito, era necesario otorgarles a los miembros de la comunidad, la posibilidad de sentirse como parte de quienes proponen y toman la decisión de realizar una feria de juegos tradicionales.

Para esto reflexionamos sobre cuál es la información que nos hace falta obtener de parte de la comunidad, y concluimos en lo siguiente:

¿Qué jugaban cuando eran niños o niñas?

¿Cuál de esos juegos practica hoy?

¿Qué juegos recomendaría que jueguen los niños?

¿Cuál es el beneficio que le da a la sociedad practicar juegos tradicionales?

Con estos insumos nos repartimos responsabilidades y decidimos la mecánica de recolección de esa información. Luego, evaluamos el avance de la planificación general y los adelantos en las negociaciones con las directivas de los conjuntos¹⁷, tras lo cual, concluimos con la capacitación.

3. Aplicación de diagnóstico participativo

Metodología:

Para la aplicación del diagnóstico se partió por identificar hipótesis guías. Estas se definieron como respuesta a la pregunta de qué juegos podríamos aplicar para poder tener por un lado juegos tradicionales y por otro una participación amplia de gente jugando dichos juegos.

Esto se definió en la capacitación preliminar con el grupo de jóvenes. Esto además aplicó lo aprendido en los juegos y dinámicas del segundo taller de capacitación.

Se acordó como instrumento una entrevista corta para responder a las preguntas:

¿Qué jugaban cuando eran niños o niñas?

¿Cuál de esos juegos practica hoy?

¿Qué juegos recomendaría que jueguen los niños?

¿Cuál es el beneficio que le da a la sociedad practicar juegos tradicionales?

La idea es que la entrevista proporcione las líneas a trabajar. Se priorizarían aquellas actividades que sean mayoritarias en relación a las respuestas. Además esto serviría como insumo para la sistematización.

Al tratarse de una actividad desarrollada netamente por los chicos no se pretendía aplicar métodos complejos para la definición de la muestra y análisis de resultados. Esto derivó en que nos e use como instrumento un tipos de muestreo de carácter aleatorio no probabilístico.

Se optó por el contrario definir una muestra pequeña. La estrategia era aprovechar la coyuntura de una reunión general convocada por los dirigentes de los conjuntos habitacionales a una actividad de trabajo grupal, y allí, realizar la aplicación del formato de entrevista.

¹⁷ Ver sección de TERCER MOMENTO: Aplicación y seguimiento de actividades.

Posteriormente el siguiente momento del trabajo era interpretar los datos obtenidos para aplicarlos en el evento lúdico festivo.

Aplicación del instrumento

El trabajo inició a las 8:30 de la mañana con la presencia de todos los chicos en el lugar que nos había citado la directiva. La convocatoria al evento programado por la directiva falló. Se esperaban 300 personas pero al lugar solo acudieron 4 personas. Decidimos esperar hasta las 10:00 am para que la afluencia de gente aumentara pero esto no sucedió.

Esto nos obligó a un cambio de estrategia. Optamos por la alternativa de aplicar el instrumento realizando visitas puerta a puerta en los 4 conjuntos habitacionales que conforman solidaridad.

Previmos que se necesitaba definir un tiempo de actividad. De esta manera se acordó con los chicos de que haríamos las entrevistas en el transcurso de 1 hora.

Luego de transcurrido el tiempo previsto se aplicaron un total de 20 entrevistas que se adjuntan a esta sistematización.

El resultado de esta investigación fue el siguiente:

1

¿Qué jugaban cuando eran niños?

Canicas (ñoco), trompos (quiños), burro de san Andrés, marros

¿Cuál de esos juegos juega hoy?

Ya no juega por el trabajo

¿Qué juegos recomendaría que jueguen los niños?

Canicas (ñoco), trompos (quiños), burro de san Andrés, marros porque son entretenidos

¿Cuál es el beneficio que le da a la sociedad los juegos tradicionales?

Solidaridad, sana competencia participación ciudadana

2

¿Qué jugaban cuando eran niños?

La rayuela, las cogidas, escondidas

¿Cuál de esos juegos juega hoy?

No tiene tiempo para jugar

¿Que juegos recomendaría que jueguen los niños?

Las cogidas, rayuela, porque se distraen y hacen ejercicio

¿Cuál es el beneficio que le da a la sociedad los juegos tradicionales?

Por que se distraen y no permite que solo estén en los aparatos electrónicos

3

¿Qué jugaban cuando eran niños?

La tienda muñecas, el florón, la pájara pinta

¿Cuál de esos juegos juega hoy?

No juega

¿Que juegos recomendaría que jueguen los niños?

Juegos didácticos que hagan desarrollar el cerebro

¿Cuál es el beneficio que le da a la sociedad los juegos tradicionales?
Que no afecta al sistema nervioso como los juegos de computadora

4

¿Qué jugaban cuando eran niños?

Futbol, tesos, trompos

¿Cuál de esos juegos juega hoy?

Futbol

¿Que juegos recomendaría que jueguen los niños?

Futbol porque hacen ejercicio físico

¿Cuál es el beneficio que le da a la sociedad los juegos tradicionales?

Porque las tradiciones se van pesando y no se van a perder

5

¿Que jugaban cuando eran niños?

El florón, san vendito me coge el diablito, la soga

¿Cuál de esos juegos juega hoy?

Ya no se tiene tiempo con la familia

¿Que juegos recomendaría que jueguen los niños?

Todos lo que jugué porque esos son divertidos y no tenían violencia

¿Cuál es el beneficio que le da a la sociedad los juegos tradicionales?

Unen a las personas haciendo más participativa como comunidad

6

¿Que jugaban cuando eran niños?

Tillos, matatirutirula, la soga

¿Cuál de esos juegos juega hoy?

Soga (culebrita)

¿Que juegos recomendaría que jueguen los niños?

Básquet porque ayuda a crecer

¿Cuál es el beneficio que le da a la sociedad los juegos tradicionales?

Que no estén solo en la televisión

7

¿Que jugaban cuando eran niños?

Vóley, indor

¿Cuál de esos juegos juega hoy?

Futbol

¿Que juegos recomendaría que jueguen los niños?

Futbol porque es un deporte básico del mundo en general

¿Cuál es el beneficio que le da a la sociedad los juegos tradicionales?

Por la salud y mantenerse en forma

8

¿Que jugaban cuando eran niños?

Muñecas, cocina

¿Cuál de esos juegos juega hoy?

Futbol

¿Que juegos recomendaría que jueguen los niños?

Dedicarse al estudio y algo de ejercicio

¿Cuál es el beneficio que le da a la sociedad los juegos tradicionales?

Para ver la forma de vivir

9

¿Que jugaban cuando eran niños?

Rayuela, arroz con leche

¿Cuál de esos juegos juega hoy?

Ninguno

¿Que juegos recomendaría que jueguen los niños?

Que no está en juego electrónico

¿Cuál es el beneficio que le da a la sociedad los juegos tradicionales?

No a la violencia y eso lo evita

10

¿Que jugaban cuando eran niños?

Las cogidas, el papá y la mamá

¿Cuál de esos juegos juega hoy?

Ya no juega por los estudios

¿Que juegos recomendaría que jueguen los niños?

Nada de violencia

¿Cuál es el beneficio que le da a la sociedad los juegos tradicionales?

Trabajo en equipo y menos violencia

11

¿Que jugaban cuando eran niños?

Carritos, canicas, futbol

¿Cuál de esos juegos juega hoy?

Futbol, básquet

¿Que juegos recomendaría que jueguen los niños?

Futbol para que estén alegres

¿Cuál es el beneficio que le da a la sociedad los juegos tradicionales?

Po el acotamiento

12

¿Que jugaban cuando eran niños?

Tasos, trompos, futbol

¿Cuál de esos juegos juega hoy?

Futbol

¿Que juegos recomendaría que jueguen los niños?

Tasos porque es de estrategia

¿Cuál es el beneficio que le da a la sociedad los juegos tradicionales?

Que no estén en el internet todo el día

13

¿Que jugaban cuando eran niños?

Enscados, huevo y cuchara rompopo ciego

¿Cuál de esos juegos juega hoy?

Play, computadora, futbol

¿Qué juegos recomendaría que jueguen los niños?

No sabe

¿Cuál es el beneficio que le da a la sociedad los juegos tradicionales?

Que sean felices y juguetones

14

¿Que jugaban cuando eran niños?

Futbol

¿Qué de esos juegos juega hoy?

Futbol

¿Que juegos recomendaría que jueguen los niños?

Básquet para que crezcan

¿Cuál es el beneficio que le da a la sociedad los juegos tradicionales?

Que no estén en la computadora

15

¿Que jugaban cuando eran niños?

La rayuela, pan quemado, países

¿Cuál de esos juegos juega hoy?

Pises, futbol

¿Que juegos recomendaría que jueguen los niños?

Todos los juegos tradicionales que sepan porque son interesantes y desarrollan el cerebro

¿Cuál es el beneficio que le da a la sociedad los juegos tradicionales?

Unen a la gente de la sociedad en algo interesante y entretenido

16

¿Que jugaban cuando eran niños?

Canicas, trompos, tastos, futbol

¿Cuál de esos juegos juega hoy?

Futbol, canicas, básquet,

¿Que juegos recomendaría que jueguen los niños?

Canicas, trompos, tastos porque jugando pueden hacer amigos

¿Cuál es el beneficio que le da a la sociedad los juegos tradicionales?

Recrea a los niños es una manera de divertirse

17

¿Que jugaban cuando eran niños?

Gallinita ciega, cogidas, la cocina, barbéis, sogá, elástico

¿Cuál de esos juegos juega hoy?

Gallinita ciega, cogidas, sogá

¿Que juegos recomendaría que jueguen los niños?

Todos los juegos ya que son divertidos

¿Cuál es el beneficio que le da a la sociedad los juegos tradicionales?

Para que miren lo que jugábamos y puedan seguir los juegos tradicionales

18

¿Que jugaban cuando eran niños?

Futbol

¿Cuál de esos juegos juega hoy?

Futbol

¿Que juegos recomendaría que jueguen los niños?

Convivencia juegos en el parque

¿Cuál es el beneficio que le da a la sociedad los juegos tradicionales?

Unión entre jóvenes

19

¿Que jugaban cuando eran niños?

Ensacando, rompopo

¿Cuáles de esos juegos juega hoy?

Ensacando, rompopo

¿Que juegos recomendaría que jueguen los niños?

Ensacando, rompopo

¿Cuál es el beneficio que le da a la sociedad los juegos tradicionales?

Divierten que la gente se distraiga y fomenta la unión

20

¿Que jugaban cuando eran niños?

Básquet, todo con valón

¿Cuál de esos juegos juega hoy?

Básquet

¿Que juegos recomendaría que jueguen los niños?

Natación, básquet hacen ejercicio

¿Cuál es el beneficio que le da a la sociedad los juegos tradicionales?

Que lo jóvenes se alejen de los vicios

Análisis

En las entrevistas se mencionaron un total de 29 juegos. La mayor parte tradicionales aunque también en la presentación de alternativas por parte de los entrevistados se propuso juegos de tipo deportivo y juegos de muñecas.

De la lista se mencionaron un total de 17 juegos tradicionales que se definieron como la base para las actividades del evento lúdico festivo.

Entre los juegos tradicionales destacaron por frecuencia de repetición: La rayuela, los trompos y los ensacados. Esto no se observa en el anexo de respuestas porque fueron los jóvenes los que elaboraron la síntesis de la entrevistas y ellos consideraron que era necesario no repetir los juegos ya mencionados en entrevistas anteriores.

En los documentos elaborados en ese momento sin embargo se pudo identificar que la mayor frecuencia estaba en los juegos mencionados.

En relación a las respuestas emitidas a las pregunta tenemos:

- Era importante determinar si las personas seguían jugando juegos tradicionales de manera tal que podamos generar esto como convocatoria para

el evento lúdico festivo. Del total de entrevistas solo cuatro destacaron jugar juegos populares. Contrariamente, un total de 11 personas destacaron jugar hoy juegos deportivos. 5 personas se propusieron como neutrales al destacar que no tienen espacios lúdicos de este tipo, ni deportivo, ni tradicional.

- Se preguntó además sobre qué juegos recomendaría que jueguen los niños. Ante esto la gran mayoría repite las respuestas de la pregunta número 1. Es casi como autoafirmar los juegos que identificó.
- Es importante que de las entrevistas, un total de 19 personas, ve en los juegos deportivos y tradicionales una opción frente a juegos de video. Se destacó que estos les ayuda a alejarse de la violencia, tener crecimiento y desarrollo físico y mejorar sus relaciones interpersonales.
- Frente a la pregunta de cuál es el beneficio que le da a la sociedad los juegos tradicionales los más relevante fue identificar una premisa similar a esta caracterización de que los juegos populares son una alternativa para unir a la gente, sacar a los niños de la televisión y los videojuegos, fortalecer la salud.
- Vale mencionar que en una pequeña proporción se ve a los juegos populares como un instrumento para mantener vivas las tradiciones. Entre los chicos con los que se trabajó los juegos tradicionales han estado presentes. La gente que vive en la cooperativa solidaridad da tiempo para que se produzca este traspaso de tradiciones. Dentro de los espacios cotidianos de juego en la comunidad se ve rayuelas pintadas, niños jugando rondas. Los juegos tradicionales se perciben dentro de la comunidad.
- La lectura de que se está perdiendo en este espacio los juegos tradicionales se ve confrontadas con la realidad de que no existe ausencia de los juegos. Sin embargo, ahora no es la única opción de uso del tiempo libre pues estos hoy comparten este espacio con el internet y los video juegos.
- Los adultos tienen una lectura nostálgica y resignada de estos juegos porque el ser adulto implica resignarse a una dinámica que los aleja de jugar. Los adultos parece que sienten nostalgia de “poder jugar” como lo hacen los chicos. Para ellos las fiestas populares son un espacio alternativo que les permite practicar los juegos tradicionales y así resentir la niñez.

La mayor parte de juegos populares no son de competencia sino de colaboración. Nuestros juegos son un sincretismo de tradiciones.

Tabla de juegos identificados en entrevistas y observaciones

JUEGOS IDENTIFICADOS	OBSERVACIONES
1. Canicas	Si bien la finalidad del juego es llevarte las canicas del otro este juego exige una dinámica colaborativa de alianzas.
2. Trompos	El trompo tiene dos momentos. Uno de muestra de

	destreza con el juego y el otro de competencia. Cuando pasa el nivel de la habilidad el juego es romper el trompo del otro como parte de las reglas de juego.
3. Burro de san Andrés	Es un juego eminentemente colaborativo. Consiste en que un grupo de seis personas está sujeta por la cintura con los troncos inclinados hacia adelante. El resto del otro equipo debe lograr subirse sobre el otro grupo y romper la cadena formada por el primer grupo.
4. Marros	Es la versión tradicional del beisbol. Se juega con la mano y una pelota de hule. Al igual que otros juegos tradicionales es un juego colectivo que combina un alto elemento deportivo que requiere rapidez y estrategia.
5. Rayuela	Es un juego que no tiene diferencia en relación a como se juega en otros lugares. Es uno de los más tradicionales y antiguos que pervive como lo demostró la frecuencia de respuestas en las encuestas.
6. La tienda de muñecas	Conjuga dos cosas. Las niñas juegan sus muñecas. Hacen como que se intercambia muñecas unas por otras. Antes las niñas hacían las muñecas. Ahora se las compra. Es un juego de rol en el que se simula intercambios de muñecas.
7. El florón	Es un juego para desarrollar motricidad fina y gruesa. Se presume que tiene un origen religioso porque los participantes ponen las manos en forma de rezo. Es un juego tradicional de ronda. De las entrevistas se observó que este juego se mantiene.
8. La pájara pinta	Es un juego de ronda donde el grupo recibe instrucciones. Este es un juego eminentemente colectivo basado en las instrucciones que se dan. Los niños deben repetir las instrucciones que emite el líder de juego. Este es un juego que fue mencionado poco. (2 casos)
9. Las cogidas (las alcanzadas)	Este es un juego de amplia difusión. Se juega mucho en las escuelas. También está muy presente en los barrios populares y comunidades.
10. Las escondidas	Al igual que el anterior está muy presente. Tiene un nivel familiar pues también se juega al interior de los hogares. Especialmente con niños pequeños. En las entrevistas aplicadas al igual que las cogidas apareció con una frecuencia alta.
11. Fútbol	No es un juego tradicional pero es altamente popular. Esto al igual que en toda América del Sur. El futbol es el deporte más difundido y practicado en el país. Lo cual se confirma en el caso de la cooperativa Solidaridad.
12. Tasos	Es un juego parecido a las canicas pero con fichas circulares que hoy son de plástico con figurines. Se

	identificó como un juego tradicional que tiene buena acogida en la comunidad. Se trata de juegos de temporadas. Van y vienen.
13. San Bendito	Este juego pone en oposición a los buenos representados por San Bendito (en otros barrios se lo conoce como San Benito) que tiene que ganar adeptos y defenderlos frente a las tentaciones del diablo de los mil cachos. Es uno de los juegos tradicionales de tipo colectivo y colaborativo que tiene mayor acogida. Se lo ve como un icono entre los juegos populares lo cual también ocurre en Solidaridad.
14. La sogá	Es muy popular en instituciones educativas. Una de las características es que se incrementa el nivel de complejidad en relación a las canciones que se usan. Se incluyen ritmos más rápidos de canciones; mayor número de sogas. Es usualmente practicado por niñas. Se observó que en Solidaridad es ampliamente difundido.
15. Tillos	Es un juego similar a los tasos. La diferencia es que se juega con tapas de botellas que han sido previamente aplanadas.
16. Matatirutirulá	Es un juego de ronda en el que se ejemplifican roles laborales y de unión. No tiene variación en su aplicación en Solidaridad con la forma en que se juega en otros lugares.
17. Voley	Es un juego deportivo que tiene una variación de aplicación en el Ecuador. Aquí se juega con tres personas y la red se coloca entre cincuenta centímetros y un metro más arriba de lo que se estila en el Volley de seis. Se lo denomina Ecuavoley. Este es un juego deportivo muy popular entre jóvenes y adultos. En el país este deporte es casi el segundo más practicado después del fútbol. Es más popular que el Básquet.
18. Cocinita	Es un juego de roles de niñas. Se simula cocinar. Afirma una relación niño – niña. Los niños usualmente no juegan a la cocina. Lo cual se identifica como un obstáculo en la generación de roles de equilibrio en las tareas de hogar.
19. Arroz con leche	Es un juego de rol en relación a unión hombre mujer. Si bien la letra de la ronda ha cambiado con el paso de los años para alejar la idea de los roles destinados para hombre y mujer en lugares como Solidaridad se los sigue utilizando desde la tradición de corte patriarcal.
20. El papá y a la mamá	Este es otro juego de roles. Es un juego de simulación que está cerca de la realidad que viven los niños en relación al comportamiento de sus padres y al tiempo al que se lo aplican. Los roles de Papá y Mamá han sufrido

	<p>cambios de lo que eran a lo que son y eso se refleja en el juego. En Solidaridad se nota que existen niños que lo practican y son medios para aprender roles. En situaciones complejas en relación con nuevas definiciones de familia atravesadas por procesos de migración, divorcio o separación, aparecen otros actores como hermanos mayores, abuelos, que cumplen el rol de papá y mamá.</p>
21. Carritos	<p>Esto tiene que ver con distintos tipos de juegos que se hacen con juguetes de carros.</p>
22. Ensacados	<p>Es un juego tradicional que consiste en estar una o dos personas dentro de un costal o saco. La idea es saltar y cubrir en una competencia una distancia determinada. Se trata de un juego que está presente en la mayoría de eventos de tipo popular. Difícilmente este juego se ausenta de estos espacios. En Solidaridad tuvimos que pensar la forma de adaptar el juego sobre todo con niños más pequeños pues se corría en riesgo de que se lastimen. Jugamos el juego denominándolo cien pies así los niños corrían con los pies atados.</p>
23. Huevo y cuchara	<p>Es un juego popular que consiste en atravesar una distancia determinada con un huevo en una cuchara que se coloca en la boca. Se trata de un juego de relevos y sufre variaciones con frutas en el caso de ser realizado por niños más pequeños.</p>
24. Rompopo ciego	<p>Es un juego que consiste en hacer un rompopo que es un batido de huevo que se lo hace con la clara del huevo que se la bate hasta un punto de espuma y luego se le vierte la yema con azúcar haciendo un postre dulce. El juego consiste en dar de comer a otro niño y gana el que acaba más rápido. El niño que da de comer se encuentra vendado los ojos.</p>
25. Pan quemado	<p>Es un juego de adivinanza. Se trata de acertar en la definición de un objeto que está escondido en algún lugar a través de que el grupo dice a la persona que busca si se encuentra caliente o frío en la búsqueda del objeto. Es caliente mientras más cerca esté y frío mientras más lejos se encuentre.</p>
26. Países	<p>Es un juego de competencia. Aquí una persona tiene una pelota. Todos los participantes tienen los nombres de un país. La pelota se lanza al aire con el nombre de un país y el participante debe tomar la pelota y “quemar” a uno de los participantes. Cuando la persona toma la pelota los participantes deben detenerse y el que tiene la bola debe apuntar a los participantes para quemarlos. El que se quema empieza el juego como director de juego. En Solidaridad el juego se lo practica sin variaciones.</p>
27. Gallinita ciega	<p>Es un juego que se jugaba en familia. Consiste en vendar</p>

	los ojos al niño, darle vueltas y luego el niño procede a tratar de tocar a uno de los participantes mientras estos hablan. Cuando un participante es tocado pasa a ser gallina ciega. En Solidaridad no se pudo identificar este juego como uno cotidiano, excepto para la persona que lo mencionó.
28. El elástico	Es un juego que los practican niñas, especialmente en instituciones educativas. Consiste en varios elásticos unidos entre sí haciendo un círculo y que lo colocan dos personas en la cintura estirándolo y dejando un espacio en el que entra una tercera persona que debe conseguir saltar de manera tal que no se quede atrapada en el elástico mientras se mueve. El juego es no tocar el elástico. En Solidaridad practican las niñas el juego pero en sus escuelas. No en su barrio.
29. Barbies	Es un juego de rol. Lo juegan las niñas. Con el paso del tiempo se convierte en una actividad de colección.

Con estos elementos se desarrolló el evento lúdico – festivo, tomando en consideración los temas resultantes de este diagnóstico.

4. Realización de evento lúdico-festivo

Dado que la directivas de los conjuntos nos habían comunicado que tenían planeada la realización de varias actividades por Fiestas de Quito, el sábado 4 de diciembre, decidimos que se realizara ese día nuestro evento. Acordamos que nuestra actividad se inserte como una más de las diferentes actividades comunitarias que se realizarían ese día en Solidaridad.

La noche anterior intensificamos la convocatoria, y el día sábado los jóvenes pasaron por todas las casas recordándoles que a las 10h00 comenzaría nuestra actividad.

A las 9h30 comenzó un desfile en la carretera principal que pasa por el acceso a Solidaridad que era uno de los eventos programados. El desfile era de escuelas y colegios de Quitumbe y consiguió llamar la atención de la mayoría de habitantes de la Cooperativa.

La actividad lúdica de niños arrancó a las 11h30. Al comienzo habia pocas personas que querían jugar pues la mayoría estaba concentrada en la actividad del desfile.

En ese momento empezó la Gynkana y en menos de 10 minutos tuvimos más de 25 niños y niñas jugando con nosotros. La actividad duró hasta las 14h00 con la participación de niños y niñas, acompañados de sus padres y madres; y la presencia de algunas autoridades de Solidaridad.

Además, uno de los jóvenes FQ estuvo a lo largo de toda la jornada, acompañándonos con música desde el aula interpretativa.

Las actividades que se realizaron en el evento fueron:

- Rayuela por equipos
- Cien pies
- Saltar a la cuerda
- Huevos y cucharas
- Leyendas quiteñas
- Búsqueda del tesoro
- Carrera de obstáculos
- Pintura

En todas las actividades se evidenciaron, como instrucciones, los derechos de los niños y las niñas que participaban, la importancia de recuperar nuestras tradiciones y la alegría por festejar a la ciudad en la que vivimos.

Al final de la jornada, los premios fueron entregados y, dada la hora, tuvimos que cancelar la actividad con los adultos, pues nunca se cumplió con la convocatoria por parte de las directivas y el clima se transformaba en lluvioso.



Grupo de niñas y niños con el que se inició la actividad



Parte del grupo con el que concluimos la actividad

CUARTO MOMENTO: Evaluación general del proceso

El proceso de involucramiento de todas y todos los que hacen FQ a lo largo de este proyecto fue siempre *in crescendo*. Fue muy importante al final haber manejado el discurso de que esta actividad era una coyuntura, con tiempos y razones específicas; pero que no eran la razón de ser para crear un grupo juvenil; sino una de las tantas actividades que podrán realizar.

Al finalizar la jornada del evento, realizamos nuestra evaluación general del proceso, cuyas conclusiones fueron satisfactorias de parte de todas y todos en FQ. Además, dejaron constancia de su decisión inamovible de fortalecer su agrupación y de pensar en proyectos y propuestas que agrupen y beneficien a más jóvenes dentro de Solidaridad.

Dejaron en claro que se sentían satisfechos por todos los esfuerzos realizados y por la felicidad con la que los niños y niñas que participaron en el evento, salían de éste; además de los comentarios de los padres y madres de familia que acompañaron a sus hijos durante toda la jornada, comentarios en los que elogiaban el nivel de coordinación y de participación de los jóvenes que hicieron posible el evento.

Todos los objetivos planteados al inicio de este proceso se cumplieron satisfactoriamente:

- a) Los y las jóvenes planificaron, aplicaron y evaluaron un evento lúdico festivo en su comunidad, partiendo de conceptos obtenidos por capacitaciones puntuales y un diagnóstico participativo elaborado con los miembros de la comunidad.
- b) Los y las jóvenes interiorizaron sobre la importancia de recuperar nuestra memoria, a través de actividades lúdicas, pues éstas construyen identidad y generan vínculos en las comunidades.
- c) Los y las jóvenes desarrollaron destrezas sobre metodologías de manejo de grupos, herramientas de aplicación de juegos con niñas y niños, principios fundamentales de la Doctrina de Protección Integral de Niñez y Adolescencia; y desarrollo de proyectos.
- d) Solidaridad cuenta con un grupo conformado de jóvenes, con intenciones de seguir proponiendo y aplicando procesos al interior de la cooperativa.
- e) El Mundo Juvenil generó vínculos de trabajo interinstitucional con las diferentes opciones de la Cooperativa Solidaridad.
- f) Los niños y niñas de Solidaridad, tuvieron un evento lúdico-festivo en el que conocieron y aplicaron juegos tradicionales ecuatorianos.

Si bien la coordinación interinstitucional fue uno de los elementos más complejos de manejar en la realización de este evento, no eclipsa el éxito del mismo.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

PRIMERA: Los juegos tradicionales, como elemento convocante de un colectivo, son una herramienta que nos permite adentrarnos en muchas otras reflexiones que las lúdicas. Como lo hemos comprobado a lo largo de este proceso, además de que los juegos tradicionales nos da elementos para apreciar nuestros saberes, nuestras tradiciones, en fin, para construir más identidad, nos permite tener una aproximación a nuestros derechos y nuestras responsabilidades como ciudadanos; nos ayuda a evidenciar el rol protagónico que tienen todos los miembros de una comunidad; nos permite apreciar la democracia en su más clara acepción: participación efectiva de todas y todos, en función de sus intereses, respetando sus diferencias y atendiendo sus opiniones.

SEGUNDA: Los y las jóvenes en nuestro país, tienen siempre algo que decir, y tienen siempre algo que proponer. Es obligación de las organizaciones públicas y privadas ofrecer los espacios en los que no solo podamos escuchar, sino apostar por esa juventud.

TERCERA: Todos y cualquier proceso que se inicie con un grupo objetivo, debe tener un seguimiento a largo plazo. Lo contrario significa un desgaste y una invalidación de cualquier logro conseguido con el grupo mencionado.

CUARTO: Este proyecto acarrea un sin fin de beneficios para todos quienes hemos participado en su realización, pero sin lugar a dudas, el más valioso es el que ha quedado en las manos del grupo juvenil conformado, lo que nos obliga a darles algo más que seguimiento, sino a aportar en construir condiciones con las que puedan crecer como colectivo y aportar a su comunidad. Los miembros de FQ son un grupo de jóvenes excepcionales, con un criterio de apoyo comunitario muy elevado, con niveles de compromiso y ánimos por el futuro, mucho más que envidiables, sino replicables.

QUINTO: Esta actividad debe tener un segundo momento, y nuestra recomendación es que sea el próximo año, aprovechando las potencialidades que hubiese desarrollado el colectivo FQ hasta entonces.



Jóvenes del grupo FQ