

II Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVII Jornadas de Investigación Sexto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2010.

Juegoteca comunitaria y complejidad.

Tissera, Oscar Eduardo.

Cita:

Tissera, Oscar Eduardo (2010). *Juegoteca comunitaria y complejidad. II Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVII Jornadas de Investigación Sexto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-031/635>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eWpa/ESZ>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

A inserção das meninas no mercado informal de trabalho assinala a ausência de políticas públicas que garantem a provisão de necessidades básicas de saúde. Ora, os discursos das participantes poderiam conter quaisquer outras temáticas, mas o que surge em maior proporção é a figura do trabalho. É, portanto, um indicativo de que a ideologia do trabalho é tema transversal nestas infâncias e que é necessário considerar este aspecto na construção e efetivação de políticas em prol da infância.

Sobre as questões de gênero pode-se perceber que há reprodução, no discurso das meninas, do discurso de papéis sociais; e que os discursos das duas participantes não são congruentes com os seus modelos de vida. Para elas as mulheres permanecem à esfera privada e os homens à esfera pública, embora *elas* frequentemente a esfera pública. A interiorização dos papéis de gênero acontece nas esferas pública e privada, acontecendo simultaneamente em medidas de desenvolvimento individual e de desenvolvimento social (Banco Mundial, 2003).

Por fim, percebe-se que gêneros masculino e feminino aparecem distintos nos discursos por suas características biológicas e por seus comportamentos, ou seja, as meninas reproduzem em seu discurso os estereótipos de gênero.

BIBLIOGRAFIA

- ALVES-MAZZOTI, A. J. (1996). Meninos de rua e meninas na rua: estrutura e dinâmica familiar. O trabalho e a rua: crianças e adolescentes no Brasil urbano dos anos 80. 2ª edição. São Paulo: Cortez.
- APTEKAR, L. (1996). Crianças de rua nos países em desenvolvimento: uma revisão de suas condições. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, v.9, n.1, p. 153-184. Porto Alegre.
- BANCO MUNDIAL (2003). A questão de gênero no Brasil. Acessado em 19 Abr 2007. Disponível em: <http://www.cbpf.br/~mulher/leta2.pdf>
- JUÁREZ, E. (1996). Crianças de rua: um estudo de suas características demográficas. O trabalho e a rua: crianças e adolescentes no Brasil urbano dos anos 80. 2ª edição. São Paulo: Cortez.
- RIZZINI, I & RIZZINI, I. (1996). "Menores" institucionalizados e meninos de rua. O trabalho e a rua: crianças e adolescentes no Brasil urbano dos anos 80. 2ª edição. São Paulo: Cortez.
- VOGEL, A. & MELLO, M.A.S. (1996). Da casa à rua: a cidade como fascínio e descaminho. O trabalho e a rua: crianças e adolescentes no Brasil urbano dos anos 80. 2ª edição. São Paulo: Cortez.

JUEGOTECA COMUNITARIA Y COMPLEJIDAD

Tissera, Oscar Eduardo
Creactivar Redes Comunitarias. Argentina

RESUMEN

Luego de dos décadas sosteniendo una de las primeras Juegotecas con perfil comunitario, se presenta este trabajo a modo de conclusión y legado. Recorre la historia pionera de la Juegoteca de San Telmo, con el objetivo de visualizar la superposición de realidades que condensa. El análisis desagregado de las determinaciones del proyecto, constituye un ejercicio epistemológico para validar lecturas de la realidad desde la perspectiva de la complejidad. Se pone a prueba la noción de fractal (en inglés igual) que permite por un lado advertir que es una visión de la realidad que no implica necesariamente escenarios en extensión (numérica, geográfica, etc.) sino mas bien la aguda observación de cada detalle. Por otro lado, el respeto por lo infinitesimal de la experiencia conlleva inesperados efectos multiplicativos: Generación de ideas, proyectos, espacios alternativos, opciones comunitarias. Se da cuenta de conceptos como recursividad, patrones interactivos, emergencia, caos, azar, cambio, etc., a partir de una apoya-tura concreta en la experiencia puntual del proyecto. Las políticas sociales, la cultura, la psicología comunitaria, la atención primaria, la intersectorialidad, la interdisciplina, la política, la participación comunitaria, la resiliencia, los niños ejerciendo derechos como sujetos, el juego como combustible, la mirada clínica, etc.

Palabras clave

Juegoteca Fractal Participación Comunitaria

ABSTRACT

COMMUNITY JUEGOTECA AND COMPLEXITY

After two decades holding one of the first JUEGOTECAS with a community profile, this work is presented as a conclusion and a legacy. It traces the pioneer history of the JUEGOTECA in San Telmo, in order to visualize the overlapping realities that it condenses. The disaggregated analysis of the project findings is an epistemological exercise to validate readings of reality from the perspective of complexity. It challenges the notion of "fractal" that allows for a side note that is a vision of reality that does not necessarily imply scenarios in extension (numeric, geographic, etc.) but rather the acute observation of every detail. On the other hand, the respect for the INFINITESIMAL of the experience entails unexpected multiplicative effects: generation of ideas, projects, alternative spaces, community options. Here you can find ideas about some important concepts like recursion, interactive patterns, emergence, chaos, chance, change, etc., from a concrete experience of the project Social policies, culture, community psychology, primary care, intersectoral, interdisciplinary, politic, community involvement, resilience, children exercising their rights as subjects, the game as a fuel, the look and clinical practice, etc.

Key words

Juegoteca Fractal Community Involvement

No se trata **sólo** de construir primero un barco y luego navegar, tampoco de construir un barco mientras navegamos. Muchas veces nuestro trabajo se parece al de **CREAR** el mar, mientras construimos el barco y navegamos.

Tomado de ideas de Carlos Sluzki y Belén Rath

"Pero el estanque era el mar, y navegar era jugar con el viento..."
Joan Manuel Serrat.

PRESENTACIÓN

Los artículos que se apoyan en la experiencia son en realidad metacomunicación autorreferente de nuestras prácticas.

Sostener dos décadas de una práctica comunitaria requiere como algunos de sus combustibles imprescindibles el asombro, el descubrimiento, la pregunta. Tal como esos chicos seguimos probando y provocando. Esto incluye jugar y recrear los conceptos teóricos, e incluso travesuras epistemológicas.

Si una acepción de Juegoteca es "caja de juegos" ¿Qué caja teórica, epistemológica, nos sirve para guardar y después utilizar y generalizar toda la riqueza contenida en los encuentros con niños, padres, instituciones, organizaciones? Lo que extraemos de cada caja teórica y después volvemos a depositar en ella, no puede quedar idéntico. En cada oportunidad de juego vamos modificando los conceptos. "Son cajas mágicas".

Empezábamos a "sentir", a intuir, las nociones de complejidad antes de que nos llegaran los términos y los conceptos.

Términos como recursividad, orden, desorden, caos, azar, emergencia, hiperconectividad, describen generalmente procesos reales del proyecto comunitario con mejor precisión que otros enfoques.

Desde nuestra lectura podemos advertir la condensación de perspectivas y dimensiones muy diversas: trabajo comunitario e inserción barrial desde la psicología con orientación social, atención primaria de la salud, juegoteca y compromiso con la infancia, articulación intersectorial con actores de muy diversa naturaleza. Desde la visión teórica, con el enfoque desde la complejidad, y desde integración institucional académica con su actor más dinámico: los alumnos de pregrado de una materia Práctica.

ALGUNAS MARCAS DE ORIGEN:

La Juegoteca de San Telmo, de definido perfil comunitario, comenzó en 1991.

La palabra juegoteca no constituía un neologismo. Ya había tradición de estos dispositivos en el mundo y también nociones en Argentina. En aquellos años lo que parecía presentarse como innovador era la mencionada orientación comunitaria.

Originalmente convocada por el SERPAJ, se constituyó con otras organizaciones del estado y de la sociedad civil. De las instituciones originales sólo subsiste el Centro de Salud N° 15. Transitó por diversas sedes del barrio, siendo el espacio físico, siempre, uno de sus recursos críticos por excelencia. También veríamos que esta misma dificultad se constituiría en una de las necesidades por las que recorrimos el camino de la solidaridad y la inserción con instituciones y organizaciones muy diversas con las que muy lentamente fuimos construyendo nuestra inserción y la red que nos sostuvo.

De hecho en toda su historia, este proyecto, se sustenta en base a la articulación interinstitucional. La cuestión del espacio físico, entre otras, mostró y sigue mostrando también la cara de la resistencia.

La propuesta inicial surgió a partir de nuestra inserción previa por las que advertíamos el progresivo deterioro de las condiciones sociales, y la exclusión de muchas familias, realidad que comenzaba a profundizarse en esa década. La particularidad del escenario estaba dada por el eje habitacional que constreñía a habitar en casas tomadas, hoteles de muy baja calidad, inquilinatos, etc., en condiciones de elevado hacinamiento, y de inestabilidad por efectos de constantes desalojos. Esta situación implica una mayor tendencia a la fragmentación del tejido social local, e incluso dificultades objetivas para la participación. Nuestra propuesta tuvo en cuenta el especial impacto que estas condiciones implicaba para los niños. Éramos conscientes de la envergadura del problema social que encarábamos. También de que la propuesta, aunque acotada a uno de los aspectos de la compleja realidad por la que atravesaban estas familias, debía ser significativa en algún

sentido y mantenida en el tiempo, especialmente para la población infantil. Por esto es que decidimos que el proyecto se ocuparía en profundidad de una de sus necesidades que entendíamos como derecho no cumplido: Una de las carencias de estos niños era claramente el muy limitado acceso a los estímulos lúdicos, de socialización entre pares, de contención de adultos, de tiempo dedicado y de contar con un espacio y tiempo con juegos y juguetes. En los hoteles sigue siendo una realidad contundente la prohibición explícita de jugar de parte de los encargados, reforzados con carteles y bajo la amenaza de desalojos compulsivos. Con esta lectura de necesidades nos planteamos la estrategia/dispositivo de la juegoteca[i].

Los objetivos de la Juegoteca se enmarcan en:

1. Creación de dispositivos de juego en la población infantil con escaso estímulo al mismo.
2. Generación de mayores posibilidades de desarrollo de las áreas de socialización, creatividad, cognitiva, emocional y motriz.
3. Facilitar las oportunidades de detección, derivación y articulación intersectorial pertinente.
4. Fomentar el valor del juego en las familias de los niños y en la comunidad.
5. Potenciación de redes sociales como estrategia de inserción y participación comunitaria.

El proyecto actualmente está sostenido por tres sectores:

- Creactivar, Redes Comunitarias (ONG)
- Centro de Salud y Acción Comunitaria N° 15
- Práctica profesional y de investigación "El psicólogo en el trabajo comunitario". Facultad de Psicología, U.B.A.

Tanto en la apretada y breve enumeración de los objetivos originarios, como en la descripción de su conformación actual, se encontraban inscriptas algunas "marcas", sobre parte de las cuales hoy volvemos. La posible impresión de un bajo perfil o lo poco ambición de los objetivos mas arriba expuestos tal vez haya estado signada por el contexto general de inmovilización en los inicios de los años '90 meseta que se reflejaba en el barrio.

Era necesario crear el "mar" (o al menos un estanque) que empezara y nos empezara a evocar ese "sentido de comunidad" del que nos refiere Maritza Montero (Montero, 2004). Un pequeño espacio, comprometido y con estabilidad frente a tanto desalojo. Un refugio, una "caja". Las dificultades y los logros en esta historia: las indiferencias, incomprensiones, abandonos, por un lado; y los encuentros, reconocimientos, impactos, inserciones perspectivas, por otro, empezaron a hacernos sospechar que la "complejidad" estaba también presente en esos pequeños espacios con los pequeños. Y que podía ser no sólo una forma de interpretar la realidad, sino también, de cierta capacidad de incidencia y cambio. Después fue llegando a nosotros la noción de "fractal".

Una de las potencialidades evidenciadas de la propuesta la constituye su capacidad multiplicativa. Por un lado, a poco de inaugurarse, se comenzaron a constituir dispositivos similares en diversos ámbitos, especialmente en los de A.P.S. en Ciudad de Buenos Aires. Más adelante se crearía el programa de Juegotecas barriales de la Secretaría de Desarrollo, y, en 2004 el Programa de Juegotecas en Salud. Luego otras Juegotecas en la provincia de Buenos Aires y en instancias comunitarias independientes, se fueron instalando.

Por otro lado queremos destacar en esta ocasión otra de las líneas de multiplicación aludidas: Nos referimos a la "emergencia", como actor social, de una de las organizaciones mencionadas (Creactivar Redes Comunitarias), que a partir de su incorporación a la Juegoteca, fue desplegando OTROS proyectos en el barrio, destinados a los niños (y también a los adolescentes). De esta manera, actualmente, además del dispositivo inicial, fuimos multiplicándonos en: un espacio destinado al arte en el barrio de Constitución; y, en San Telmo, Apoyo Escolar y Juegos, Club de Cine para adolescentes, Biblioteca Infantil. Incluyendo en varios de ellos un momento para la merienda[ii].

EL ESCENARIO EN ACCIÓN

En su conjunto, el total de actividades en las que participa Creactivar nos pone en contacto semanal con, aproximadamente 110 chicos de entre 2 y 19 años, y 10 madres. En los espacios mencionados nos encontramos con los chicos que podrán ser de 10 a

30 dependiendo de muchos factores.

En base a reuniones y encuentros con madres y padres se brinda asesoramiento, apoyo, así como integración en los eventos especiales (paseos, fiestas, microemprendimientos, etc.). Diariamente se evalúan las actividades y se analiza la situación de niños y su entorno en búsqueda de orientación y/o derivación.

Todos los proyectos comparten un enfoque que toma tanto al juego, como a las actividades creativas, de estudio y de producción, con un sentido propio y valioso de por sí. Nos basamos para ello tanto en las diversas perspectivas de análisis del juego que destacan la participación del mismo en la conformación de la personalidad y el despliegue creativo y socializador, como en su vertiente desde los derechos del niño.

Munné (Munné, 1994) realiza una muy clara y fértil distinción entre la noción de “desorden” y “caos”. En este punto entonces nos es útil distinguir entre la sensación negativa, desagradable de desorden que vivenciamos con los chicos cuando nada parece conducir a nada, cuando no parece haber posibilidad de creación ni de encuentro, por un lado; de los momentos que el autor llamaría “caos”. Caos lo señala como previo al orden, como generador de un posible otro orden, como el antecedente de un emergente en otro nivel.

En juegoteca como dispositivo, en Creactivar en el barrio como organización autopoietica, estamos al límite de la inestabilidad, en el borde del caos. La tozudez, nuestra resiliencia o la hiperconectividad de nuestros procesos, nos permitió superar estas situaciones de modos no siempre previstos y en muchas ocasiones ubicándonos en un nivel de organización mejor, en el sentido de mayores grados de libertad.

Tanto así en nuestra fractal vivencia pudimos construir en medio de la turbulencia, “en el límite de la inestabilidad”, “al borde del caos”. Que, de acuerdo a Pedro Luis Otolongo, epistemólogo cubano, (Otolongo, 2004) serían las condiciones óptimas de estudio de los fenómenos complejos.

HISTORIA Y CIRCULARIDADES

Como anticipábamos la convocatoria había surgido de la ONG. S.E.R.P.A.J. organismo defensor de los derechos humanos. Su sede fue el primer espacio físico de la juegoteca. Cuando el S.E.R.P.A.J. deja de participar, acordamos con la C.T.A. que nos brindó el espacio desde 1993 hasta 1996 inclusive. Volvimos al CTA el 9 de Diciembre de 2001, para el festejo de los primeros diez años de Juegoteca, 10 días antes del 19.

En 1993 también nos ofrecieron su sede la Casa Chilena - Argentina de Cultura y Recreación. Esta misma organización volvió a mostrar su solidaridad desde que en 2001 requeríamos un espacio físico alternativo para el espacio de Apoyo Escolar y una Cinemateca (antecedente del Club de Cine para adolescentes), hasta que fue desalojada en 2006.

Es decir comenzábamos a advertir ciertas regularidades en el proceso histórico: **1)** Las crisis por los espacios, **2)** El apoyo de ciertas organizaciones de la sociedad civil, **3)** El impacto y progresiva instalación e inserción del proyecto en el barrio, adquiriendo identidad y presencia. **4)** Otra regularidad que empieza es la participación Carreras y Facultades con alumnos pasantes que brindan sus aportes teóricos y prácticos, así como las Residencias de profesionales de la Salud (mental, psiquiatras y psicólogos), psicopedagogía y terapia ocupacional, en su rotación por APS. **5)** Las ONGs: En 1994 consideramos necesario estimular la creación de una Asociación Civil con personería jurídica. Es la segunda que va apareciendo en el proceso histórico de este proyecto (contando al S.E.R.P.A.J.). Aquella asociación civil (que no pudo continuar por dificultades de tipo administrativo) intentó materializar los propósitos iniciales de sustentabilidad a través de tres estrategias:

- Contar con una herramienta para canalizar la participación de las madres y del barrio en general que permitiera, en definitiva, la apropiación plena de los proyectos por parte de la comunidad.
- Facilitar la captación de los recursos requeridos por los proyectos.
- Lograr independencia de posibles cambios desfavorables que provengan de decisiones de funcionarios políticos de turno.

A estas tres razones se sumará una cuarta en el momento de constituirse Creactivar.

En 1996 sobreviene otra crisis debida a la necesidad de contar con espacio físico y al progresivo retiro de las instituciones que representaban al estado quedando sólo aquella ONG y limitados recursos del Centro de Salud.

La segunda mitad de 1999 se constituyó en un año clave en definiciones y en perspectiva: Comenzó la “pasantía” ya mencionada. En aquel entonces se denominaba así a un grupo de materias, de las cuales los alumnos podían optar y que tienen el sentido explícito de acercarlos a prácticas reales de su profesión.

En nuestro caso asumimos el desafío de que este acercamiento fuera realmente práctico y comunitario.

Desde el inicio, se convoca a los alumnos a participar activamente en la construcción de un proyecto. Es decir se le presenta al alumno una situación en la que debe pensarse ya como un futuro profesional ante problemáticas que implican algún grado de respuesta, asistiéndolo entonces con asesoramiento teórico, técnico y metodológico. Ese es el sentido de las tutorías y del espacio de articulación teórico práctico que contempla la materia. La apertura de esta materia marcaría, a la larga, un ingrediente esencial para la continuidad, envergadura y calidad del proyecto.

Por otro lado se sucedieron hechos que afectaron la continuidad misma del Centro de Salud en su sede física lo cual dio lugar a un inesperado e intenso momento de participación de todo el barrio dando solución nuevamente comunitaria al problema al lograrse el préstamo de la sede gremial de CETERA. Las circunstancias determinaron, entonces, que fuera ese el contexto en que los primeros pasantes realizaran su aporte en la juegoteca, el cual de hecho se materializó justamente en aquella sede provisoria. Es así, entonces, que el contexto comunitario es base y esencia del escenario de observación y actuación del pasante. También son estos hechos los que fueron confirmando las teorías que trabajan los alumnos respecto de la intervención del azar, la turbulencia social, así como la necesidad de contar con una direccionalidad en los procesos y proyectos en los que se interviene.

En el segundo cuatrimestre de 2000 se tomó una decisión que dio lugar al comienzo de un giro de 180 grados en el proyecto. Los alumnos que en 1999 habían participado de la juegoteca se incorporaron como voluntarios en los distintos espacios (escasos aún) que se implementaban.

De esta manera, y gracias al aporte de ellos, es que la juegoteca se reconstruye y permite la llegada de los niños y la incorporación de los nuevos alumnos pasantes. Se va verificando un impensado crecimiento potenciador circular, ya que también los nuevos alumnos verán como coordinadores a pares suyos que han transitado por la experiencia algún cuatrimestre anterior.

El atípico fenómeno así construido significa que son los mismos ex alumnos los constructores de las instancias de inserción comunitarias que ellos van creando. Teorizan así sobre su propia práctica. Construyen su rol.

El equipo de coordinadores visualizó la conveniencia de contar con resguardo institucional para estos “ex alumnos” de la materia. Este objetivo constituirá la cuarta razón que se sumara a las tres previas que motivaron la creación de aquella ONG. Así nace Creactivar Redes Comunitarias como Asociación Civil.

Este hecho se constituirá, por la ampliación de las perspectivas que significó para el proyecto original, en un claro ejemplo de cambio de tipo 2 en la epistemología sistémica de segundo orden. En un emergente desde las nociones de complejidad.

A medida que los ex alumnos, además de aprobar la materia, luego se recibían con título de Licenciados en Psicología, esta organización se está constituyendo en la práctica en un referente de Psicología Comunitaria en el país. Y, por lo tanto en un espacio de ampliación de las perspectivas profesionales de sus integrantes.

SEDIMENTANDO A MODO DE CONCLUSIONES

Aún restaría un largo recorrido y la profundización en áreas aún no desarrolladas (desde lo académico: el desarrollo de políticas de investigación, y desde la perspectiva comunitaria un crecimiento de la participación de las madres), pero contamos con una base de legitimación social y un reconocimiento comunitario como capital motivador. Los eventos masivos organizados más allá de las actividades cotidianas programadas (ya hemos implementado 6 años consecutivos la Feria de Juegos), los acuerdos con

un creciente arco de instituciones locales, etc. son indudablemente un respaldo a nuestros anhelos.

Los patrones señalados abonan la visión de estar participando de una experiencia en el nivel social que puede ser leída y producida desde la visión sistémica en tanto esta subraya la constatación de recurrencias en un sentido de retroalimentación. La turbulencia, el caos positivo, la recursividad implícita en la emergencia de Creactivar, la productividad institucional de la juegoteca (su multiplicación) y su inserción barrial le confieren el carácter multiplicativo que le hemos subrayado a la noción de fractal.

NOTAS

[i] Actualmente, 2010, la constante es el desalojo masivo de familias carenciadas, y cada vez con menos cobertura social posterior de parte del GCBA

[ii] Cuya provisión, es necesario señalarlo, fue suspendida por la gestión del Gobierno de la Ciudad que comenzó en 2008, a pesar de lo cual Creactivar la sigue sosteniendo.

BIBLIOGRAFIA

MADELBROT, B.B.: *Fractals: Form, Chance, Dimension*, Freeman, San Francisco, 1978. Edición original: *Les objets fractales*. Flammarion, París y Montréal, 1975

MONTERO, M. (2004): "Introducción a la Psicología Comunitaria. Desarrollos, conceptos y procesos". Buenos Aires, Editorial Paidós, *Tramas Sociales*.

MUNNÉ, F. (1994): "Complejidad y caos: Más allá de una ideología del orden y el desorden". *AVESPO*. Revista de la Asociación Venezolana de Psicología Social, Fascículo 6, Caracas, 9 - 18.

OTOLONGO, P. L. (2004): Conferencia en la Biblioteca Nacional. Buenos Aires, 12 de noviembre.

LA PELEA ENTRE JÓVENES: BÚSQUEDA DE RECONOCIMIENTO SOCIAL EN UN CRUCE DE MIRADAS

Tomasini, Marina; López, Carlos Javier; Bertarelli, Paula; García Bastán, Guido

Facultad de Psicología y Secretaria de Ciencia y Técnica, Universidad Nacional de Córdoba. Argentina

RESUMEN

En esta ponencia se presenta un conjunto de análisis realizados en base a una serie de narraciones de jóvenes de la ciudad de Córdoba sobre episodios de peleas. Los relatos fueron obtenidos en distintas instancias y por medio de diferentes dispositivos implementados con el fin de promover la expresión de los conflictos que emergen en la cotidianeidad escolar, en el marco de nuestro trabajo con escuelas medias, públicas y privadas. Fundamentalmente recuperamos lo expresado por los/as jóvenes en entrevistas grupales, grupos de discusión y en talleres orientados a la producción de escenas teatrales que fueron luego dramatizadas. Nos centramos en una línea analítico-interpretativa según la cual ciertas formas de violencia entre jóvenes se relacionan con la lucha por el reconocimiento social que se efectiviza a través de las peleas como situaciones prototípicas.

Palabras clave

Reconocimiento Violencia Peleas Jóvenes

ABSTRACT

FIGHTING AMONG YOUNGSTERS: A SEARCH FOR SOCIAL ACKNOWLEDGEMENT IN AN EXCHANGE OF GLANCES

In this work we present a group of analysis made out of a series of stories that were told by youngsters in the city of Córdoba about fighting episodes. The stories were obtained at several instances using different devices that were implemented aiming at promoting the expression of conflicts that arise in schools everyday life, in the context of our efforts with both private and public secondary schools. We mainly recover what was expressed by youngsters in group interviews, focal groups and workshops that aimed at the production of theatrical scenes that were later dramatized. We focused on the analytic-interpretative line which states that certain types of violence among youngsters are related to the struggle for social acknowledgement that gets effective through fights as prototypic situations.

Key words

Acknowledgement Violence Fighting Youngsters

INTRODUCCIÓN

La violencia escolar y los episodios violentos entre jóvenes han venido ocupando un lugar destacado en las preocupaciones de distintos actores de la escuela, en los medios de comunicación y en diversas investigaciones. Uno de los enfoques que se ha extendido como forma típica de analizar la violencia entre jóvenes es el *bullying*, hostigamiento o maltrato entre compañeros (Ortega, 1998; Ortega, 2002). Se trata de una explicación que ancla en un esquema de dominio-sumisión, en el cual el poder de unos y la obligación de someterse de otros se constituyen en pautas a seguir, de las cuales es difícil defenderse. Subrayan la intimidación y victimización que presentarían estas conductas entre escolares. Desde otros modelos explicativos, como lo reseñan Míguez y Tisnes (2008), se asume que ha habido una agudización de la violencia en las escuelas y señalan una mutación institucional de doble origen. Por un lado, los procesos genéricos de alteración de las relaciones intergeneracionales introducidas por la modernidad