

Instituto de Investigaciones Gino Germani
VI Jornadas de Jóvenes Investigadores
10, 11 y 12 de noviembre de 2011
Cintia Sosa, Martín Mazal
Universidad Nacional de Misiones
mazalblues@gmail.com
Eje 8: Conocimientos y Saberes
Ya-Ma-Hé Garuhapé: El diagnóstico participativo para la planificación en
educación

INTRODUCCIÓN

El proyecto comienza con una propuesta de trabajo por parte del director de la ludoteca Ya-Ma-Hé, ubicada en la localidad de Garuhapé, provincia de Misiones. La misma se encontraba desde hace unos años trabajando con los chicos de la zona desde los 9 a los 14 años, realizando talleres de radio, sobre los derechos del niño y ayuda pedagógica para la primaria. El director de la ludoteca se entera de una serie de trabajos realizados por estudiantes de la Universidad Nacional de Misiones, concretamente de la carrera de Comunicación Social, y se pone en contacto con los mismos para evaluar la posibilidad de realizar actividades con la misma población con la que trabaja la ludoteca.

La ludoteca no solo dicta regularmente talleres de radio, además se ha vinculado mucho con distintas organizaciones que en su momento han dictado talleres de realización audiovisual en los que participaron los chicos de Garuhapé, por lo que algunos chicos ya cuentan con una base en la producción de contenidos. La propuesta surge, por un lado, para que realicemos talleres para los chicos que los lleve a seguir produciendo contenidos, pues esta era una de las estrategias de la ludoteca para servir de contención para esta población. Por otro lado, el director de la misma también nos confesaba como una de sus preocupaciones el alto nivel de deserción escolar en la zona. Él pretendía que con el contacto que pudiésemos entablar con los chicos durante el taller los estimuláramos a seguir estudiando.

Estas dos condiciones podrían tomarse como la demanda por parte de la institución, sin embargo, se encontraba en nuestras intenciones que los contenidos producidos por los chicos, estuviesen cargados de una importancia para ellos mismos tal que el producirlos llevara a una reflexión y un aprendizaje de sus propias situaciones y los actores y

factores que intervienen día a día en las mismas. Para realizar un taller lo suficientemente constructivista y dinámico que cumpla no solo con las necesidades de la institución sino que también lleve a los propios talleristas, los niños, a reflexionar sobre sus realidades, es decir, para cumplir con nuestra propia demanda moral de que el taller sea lo más dialógico posible, necesitábamos tener un primer acercamiento a quienes iban a ser nuestros talleristas, para tener por lo menos una primera noción de sus necesidades y comenzar a conocer sus “temas generadores”, pues los mismos debían estar presentes en el taller.

“Mientras en la práctica ‘bancaria’ de la educación, antidialógica por esencia y, por ende, no comunicativa, el educador deposita en el educando el contenido programático de la educación, que él mismo elabora o elabora para él, en la práctica problematizadora, dialógica por excelencia, este contenido, que jamás es ‘depositado’, se organiza y se constituye en la visión del mundo de los educandos, en la que se encuentran sus ‘temas generadores’, por esta razón, el contenido ha de estar siempre renovándose y ampliándose.” (Freire, Paulo; 2006;137)

La distancia que nos separa de Garuhapé (el grupo se compone casi exclusivamente de estudiantes residentes en la ciudad de Posadas) y la imposibilidad de viajar constantemente nos obligan a recabar la mayor información posible en cada viaje

El presente artículo detalla el proceso de planificación y la sistematización de una jornada de juegos realizada en la escuela 714 de la localidad de Garuhapé, en la que se aprovechó el festejo del 20 de julio (día del amigo) para realizar un diagnóstico participativo que nos permita ir planificando el taller por consenso.

DE LO PASIVO A LO PARTICIPATIVO: el pre-diagnóstico para la planificación de un diagnóstico

Nidia Abatedaga plantea como necesidad para una planificación por consenso que la misma comience a partir de la evaluación:

“Si se parte de concebir a la evaluación como el procedimiento para fijar el valor de una cosa o lo que es lo mismo valorar una situación, se torna central comenzar a planificar con un proceso evaluativo. Se asume aquí que durante el proceso de diagnóstico el grupo planificador y el grupo social con el que se trabaja han arribado a un momento de definición de un área o sector de problemas, aunque lo deseable sea que habiendo analizado las prioridades se hayan definido uno o dos problemas centrales a partir de los cuales se puedan pensar un plan resolutivo” (Abatedaga, Nidia; 2008; 175)

Siendo que la jornada tiene como objetivo la construcción de un diagnóstico, el proceso de evaluación consistiría en la cantidad de datos que podamos recabar y la precisión y profundidad con la que los mismos nos permitan conocer la realidad de los niños.

“Diagnóstico es, por lo tanto, una mirada atenta (sistemática) sobre la realidad a fin de reconocer los síntomas (expresiones significativas o relevantes que allí se manifiestan) dado a cada uno de ellos una valoración adecuada en su contexto y su proceso histórico para determinar como conclusión los problemas, riquezas o potencialidades de una determinada situación.” (Uranga, Moreno, Villamayo; s/f; 1)

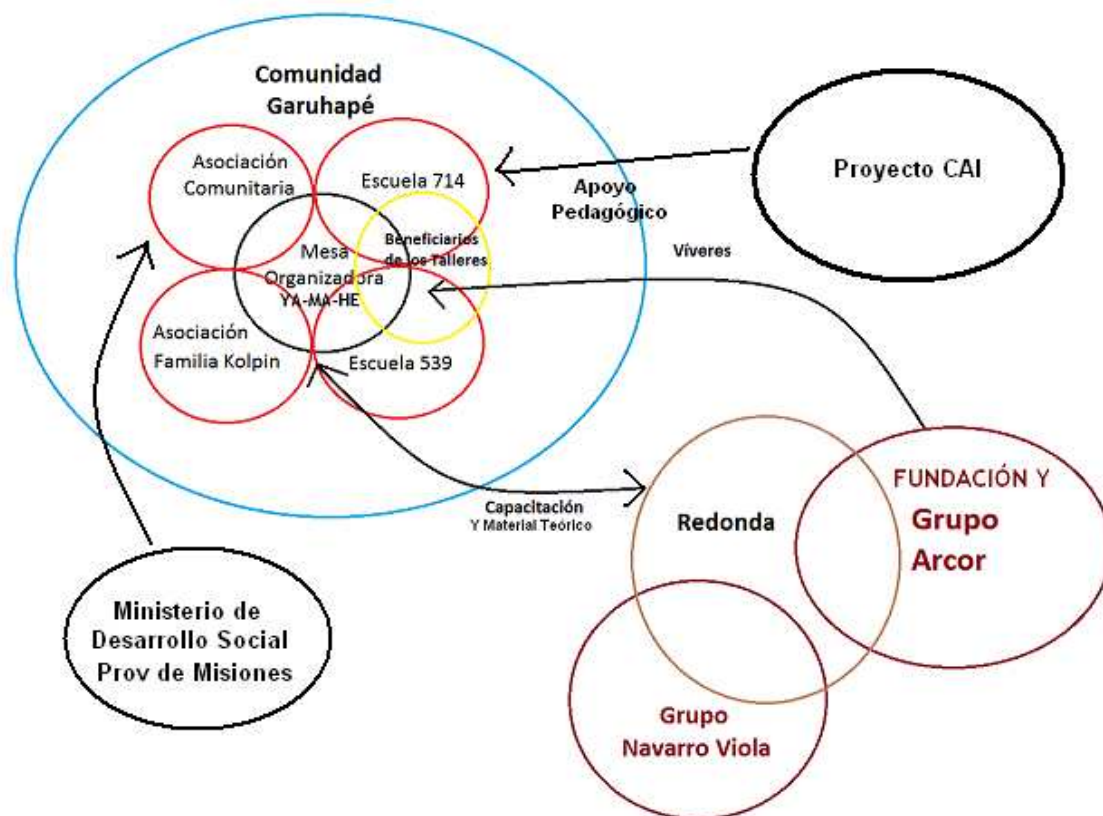
Esto nos exige en un primer lugar tener en cuenta en la planificación el recurso humano con el que cuenta el grupo para la observación y el registro de la jornada, pero a su vez exige que las condiciones de la misma incentiven la participación de los niños. Es necesario entonces conocer las herramientas con las que cuenta la ludoteca que nos puedan servir para generar estos espacios de participación. Se realiza entonces una entrevista con el coordinador de la ludoteca para realizar un diagnóstico de la organización en sí.

A modo de mostrar los resultados de dicho diagnóstico que, en combinación con nuestros recursos nos sirvieron para la planificación de la jornada utilizaremos el modelo de evaluación de factibilidad que incluye Abatedaga dentro de sus propuestas metodológicas

Factibilidad política: para evaluar la factibilidad a este nivel realizamos un mapa de las distintas instituciones con las que la ludoteca se relaciona con frecuencia, por lo que se podrían contar con las mismas para avalar el evento. Por nuestra parte logramos el apoyo de la secretaría de extensión de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales para dar un marco académico al evento:

Mapa 01:

Mapa de relaciones Ludoteca Ya-Ma-Hé

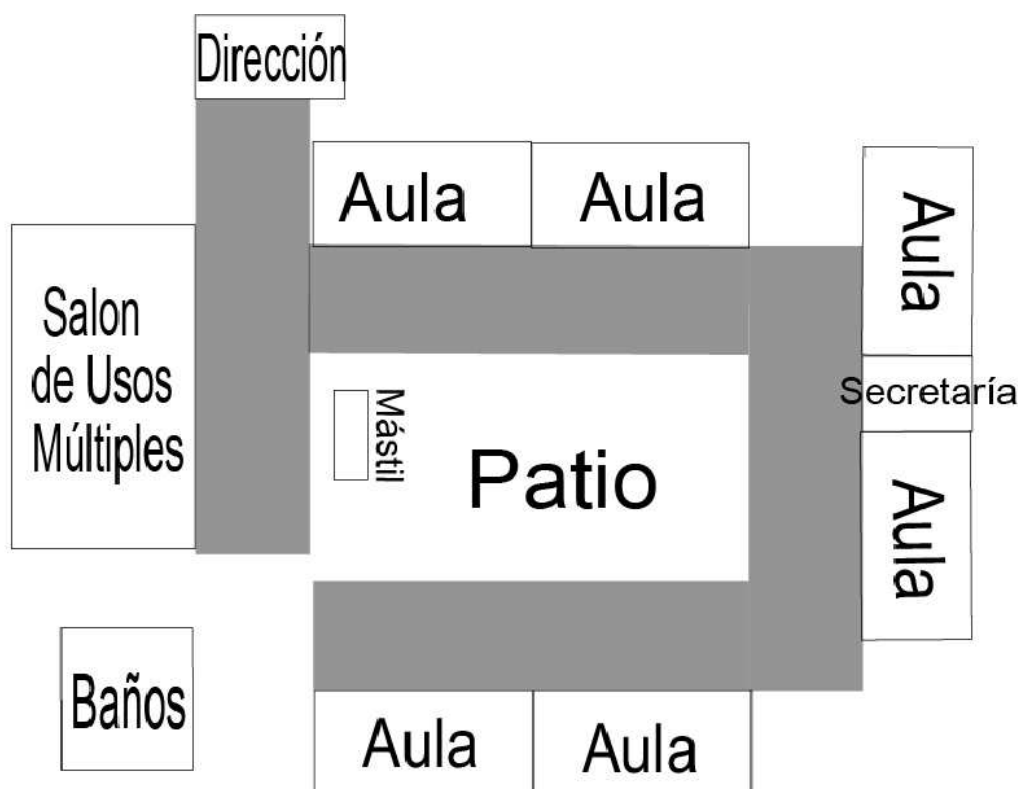


La “mesa organizadora Ya-Ma-Hé” está conformada por miembros de la Asociación Comunitaria de Garuhapé, la Asociación Familia Kolpin y docentes de las escuelas 539 y 714. En su mayoría los beneficiarios de las actividades que realiza la ludoteca son alumnos de esas escuelas. Para los eventos Ya-Ma-Hé cuenta con insumos del Grupo Arcor. La capacitación del recurso humano viene de varias vías, por el Proyecto CAI (Centro de Actividades Infantiles) y la Red por los Niños y Niñas “REDONDA” realiza foros de capacitación en el NEA. Finalmente la Asociación Comunitaria de Garuhapé permanece en contacto con el Ministerio de Desarrollo Social de la Provincia de Misiones.

Factibilidad Técnica: si bien la actividad se realiza desde la ludoteca resultan más apropiadas las instalaciones de la Escuela 714 para la realización de varias actividades simultáneas, lo que permite invitar a más niños a la jornada y obtener una muestra más representativa:

Mapa 02:

Mapa de la escuela 714



Factibilidad económica/financiera: la Ludoteca Ya-ma-hé y la Escuela 714 cuentan con las provisiones necesarias para el abastecimiento en materiales tanto de librería (hojas, tizas, lápices de colores, crayones, etc.) como tecnológicos (cámaras, televisión, equipo de música, etc.). Con insumos de la escuela y los provistos por la Asociación Arcor a la Ludoteca se pueden organizar meriendas. Los pasajes del grupo pueden ser provistos por la municipalidad de Garuhapé, con la que la Ludoteca toma contacto.

Factibilidad de sujetos: Al momento de planificar el grupo contaba con 6 personas disponibles (luego se agregaría una más) para la jornada. Entre la Ludoteca y la escuela contábamos con alrededor de unas 5 personas (este número no se podía precisar con exactitud). En cuanto a los niños nos habían asegurado que se podían convocar hasta cien chicos si nosotros quisiéramos. La convocatoria estaría a cargo del personal de la ludoteca.

Factibilidad cultural: La ludoteca estaba acostumbrada a trabajar con chicos de 9 a 14 años. Los talleres realizados allí siempre tuvieron una dinámica participativa, por lo que el personal podría ayudar al desarrollo de las actividades durante la jornada. Los niños con posibilidad a ser convocados son en su mayoría alumnos de la escuela, esto tiene la ventaja de que conozcan bien el espacio, pero se debe crear un entorno de contención

para que no se dispersen con mayor facilidad pero que tampoco terminen tomando la jornada como un día más de clases.

LA PLANIFICACIÓN: Lo escrito en papel

En lo siguiente se detallan las actividades que fueron pensadas para la jornada. En base al recurso humano disponible para el registro y el seguimiento de las actividades, pero sabiendo que se disponía con un cierto número de maestros y de voluntarios de la ludoteca, la misma se destinó a un máximo de 75 chicos de entre 9 a 14 años. Dentro del grupo se separan los roles, designando tres encargados del registro y cuatro encargados de llevar a cabo las actividades (como se explica más adelante son tres las actividades principales de la jornada, con lo que cada una tendrá un responsable para su desarrollo, la de mayor complejidad tendrá dos personas responsables)

1ra actividad: Separación de los tres grupos

Inicio: 14:00

Duración: 10 minutos

Descripción: se repartirán papeles con tres canciones distintas a cada chico. Luego los niños deberán buscarse entre ellos cantando las estrofas correspondientes a su canción. Las canciones elegidas fueron “La vaca lechera”, “Arroz con leche” y “Chu-chu-á”

2da actividad: Presentación

Inicio: 14:10

Duración: de 15 a 20 minutos

Separados los grupos, se dará una pelota a un niño al azar, quien al decir su nombre deberá arrojársela a un niño de otro grupo. Luego de unos minutos cada niño al arrojar la pelota deberá decir el nombre de aquel a quien se la arroja

INICIO DE ACTIVIDADES PRINCIPALES

Luego de estas dos actividades se pasará a un circuito comprendido por tres dinámicas distintas que se realizarán simultáneamente, cada una desarrollándose en un aula distinta de la escuela. Cada grupo de niños pasará a una de las tres aulas distintas donde se realizarán sus respectivas actividades con un eje en común. Las dinámicas durarán un máximo de 45 minutos. Transcurrido el tiempo los niños tendrán un pequeño recreo

luego del cual pasaran a otra aula a realizar la respectiva dinámica bajo el siguiente eje. Siendo las actividades las mismas y realizándose en simultáneo, son los ejes de trabajo los que cambiarán en el transcurrir de la jornada. En el Diagrama de Gantt se puede visualizar el plan de la siguiente manera:

Gráfico 01

Diagrama de Gantt

	Dinámica 1	Dinámica 2	Dinámica 3
Eje 1: 14:30	Grupo vaca lechera	Grupo chu-chu-á	Grupo arroz con leche
Eje 2: 15:30	Grupo arroz con leche	Grupo vaca lechera	Grupo chu-chu-á
Eje 3: 16:30	Grupo chu-chu-á	Grupo arroz con leche	Grupo vaca lechera

Cabe destacar que los encargados de las dinámicas se quedarán en sus respectivas aulas desarrollando las mismas actividades con los distintos grupos en los ejes correspondientes. Los encargados del registro, en cambio, tendrán un grupo asignado, a quienes seguirán por las distintas aulas durante el desarrollo de la jornada. Así, al final del día, cada responsable de las dinámicas estará encargado de analizar los discursos que se generaron a partir de su actividad, obteniendo la respuesta de tres grupos distintos a tres ejes distintos, mientras que los encargados de los grupos deberán analizar la manera en que se desarrolló su respectivo grupo a tres actividades distintas y bajo tres ejes distintos, sus formas de relacionarse entre ellos y su distribución en el espacio

Ejes:

Los ejes son preguntas que serán utilizados como consignas durante las tres actividades. El primero abordará la percepción que tienen los niños sobre la identidad bajo la pregunta “¿Quiénes somos?”. Un segundo eje abordará la historia compartida bajo la pregunta “¿De dónde venimos?” y un tercer eje trabajará la percepción que los niños tienen de su futuro bajo la pregunta “¿Hacia dónde vamos?”. Como se muestra en el cuadro cada eje serán abordados simultáneamente en las tres dinámicas para dar un orden cronológico al trabajo, independientemente de con qué dinámica haya empezado cada grupo.

Preguntas eje:

- 1- ¿Quiénes somos?
- 2- ¿De dónde venimos?
- 3- ¿Hacia dónde vamos?

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

DINÁMICA 1: SOCIODRAMA

Actividad para romper el hielo: Sentados en círculo, el coordinador se queda en el centro y empieza a hacer preguntas a cualquiera de los participantes, la respuesta debe ser siempre “yagua, vo noma sabe”, todo el grupo puede reírse menos el que está respondiendo, si se ríe pasa al centro y da una prenda. Si el compañero que está en el centro se tarda mucho en preguntar da una prenda.

Actividad general: Se dividirá a los niños en 3 sub grupos para que discutan entre ellos las “preguntas eje” y se les pedirá representar como fotografías su respuesta en tres situaciones distintas: como son en sus casas, en la escuela y en el barrio. Mientras cada grupo se presenta se les pedirá al resto su interpretación. Finalmente, el grupo que representó la fotografía cuenta que es lo que quiso representar.

Discurso: las fotografías representadas, las interpretaciones del grupo

DINÁMICA 2: DIARIO MURAL

Actividad para romper el hielo: El grupo se dispondrá en ronda, el coordinador tendrá un frasco vacío, los niños tendrán que sacar palabras imaginarias de ese frasco, que serán disparada después de darles las “preguntas eje”

Actividad general: Se dividirá en grupos a los niños y de una serie de fotos cada grupo deberá elegir dos y con las mismas escribir dos “noticias” que expresen “las preguntas eje”. Todas las producciones serán después presentadas en un diario mural al finalizar la jornada.

Discurso: Las palabras del frasco, los dibujos y las noticias

DINÁMICA 3: LOS DADOS

Actividad para romper el hielo: Colocados todos en círculo, un participante inicia la rueda contestando a “las preguntas eje”, diciendo al que tiene a su derecha esa respuesta

con distintas formas de expresión/ estados de ánimo (triste, enojado, alegre, melancólico, etc.).

Actividad general: Se dividirá el grupo en tres subgrupos, se presentara ante los mismos seis casilleros en los que se colocaran consignas. Cada subgrupo tendrá que tirar el dado y dependiendo del número que caiga, responderán la pregunta del casillero correspondiente. Para esta actividad se trabajan tres ejes que se modificaran según la rotación de los grupos.

Las preguntas confeccionadas para el juego son las siguientes:

Gráfico 02:

Preguntas del juego de los dados

1er eje: ¿Quiénes somos?	2do eje: ¿De dónde venimos?	3er eje: ¿Hacia dónde vamos?
¿Cómo son tus amigos?	¿Cómo es tu barrio?	¿Qué cosas le faltan a tu barrio?
¿Qué haces para divertirte?	¿Qué es lo que hacen en tus padres para divertirse?	¿Qué cosas te gustaría hacer cuando seas grande?
¿Qué cosas te aburren?	¿Cómo son las casas de tu barrio?	¿Quién te gustaría ser cuando seas grande?
¿Qué lugares te gustan?	¿Cómo es tu país?	¿Dónde te gustaría vivir?
¿Quién es tu ídolo?	¿Cómo son los grandes de tu barrio?	¿Cómo serías de grande?
¿Qué música te gusta?	¿Cuáles son las cosas que no te gustan de tu ciudad?	¿Cómo te imaginas que sea el futuro de tu pueblo?

Discurso: Las respuestas de los chicos

DINÁMICAS DE RECREO

Fueron planeadas dos dinámicas con el objetivo de ser realizadas en el cambio de aula, las mismas tienen una duración máxima de 15 minutos y tienen por objeto ver la interacción de los tres grupos en un mismo espacio (el patio de la escuela), sin embargo son vistas como actividades complementarias y se pueden prescindir de ellas ante problemas como falta de tiempo o de organización.

Enredados

Todos los niños forman una ronda tomados de la mano, entre mezclados comienzan a cruzarse entre ellos, uno se entrecruza con el otro. Formándose una unión entre todos. Luego, sin soltarse de las manos comienzan a formar de nuevo la ronda.

Calles y avenidas

Se les pide a los participantes que se formen en tres o cuatro fila, cada una con el mismo número de personas, una al lado de la otra. Cada fila se da la mano entre sí, quedando formadas las avenidas. A una señal del coordinador, todos se vuelven para la derecha y se dan la mano formando las calles, cada vez que el coordinador de una señal se girara a la derecha formando las calles o avenidas.

Se piden dos voluntarios; uno va a ser el gato y otro el ratón, el gato perseguirá al ratón a través de las calles y avenidas tratando de atraparlo. Los demás deben tratar de impedir que el gato se coma al ratón, por lo que el coordinador debe estar muy atento para dar la señal en el momento preciso y los que conforman las calles y avenida para cambiar rápidamente. El gato y el ratón no pueden pasar por donde están las manos agarradas entre sí. En el momento en que el ratón sea atrapado, acaba el juego y pueden pasar otros a hacer los papeles de coordinador, gato y ratón.

MERIENDA

Finalizadas las dinámicas se procederá a una merienda que iniciará a las 17:30. Durante la misma estará dispuesta una cámara conectada a una televisión que mostrará lo que la cámara se encuentra filmando. El objetivo es observar la interacción de los niños con la cámara, el extrañamiento que les pueda producir el verse a ellos mismos en la televisión y lo que elijan filmar. Se concluirá la jornada con una función de títeres realizada con el grupo, que se llevará a cabo desde las 18:15 hasta las 18:30

SISTEMATIZACIÓN: Lo que en verdad pasó

Lo siguiente es una descripción sistemática de la manera en que se fue desarrollando la jornada. El objeto de esta sección es el de visualizar y demostrar las posibilidades que tiene el diseño presentado de doblarse y modificarse ante las adversidades que la situación impuso pero también reflexionar sobre los huecos y los elementos a los que, por no darles la suficiente importancia en la planificación, se manifestaron como problemas que, si bien no impidieron el desarrollo de la jornada, generaron un mayor trabajo por parte del grupo para cumplir con los objetivos. Entonces, si bien se detallan algunas de los datos recabados que servirán como fundamentos para las conclusiones finales, más que una sistematización lo siguiente sería una “capitalización” de la

experiencia, porque nos concentraremos más en las adversidades y sus enseñanzas más que en el ordenamiento sistemático del evento:

“La capitalización consiste en retomar la experiencia vivida y en tratar de ver qué podemos aprender de ella. No hay ahí ningún marco preestablecido, ninguna temática prefijada. La práctica puede hacernos descubrir cosas muy diversas sobre nuestra profesión, sobre nuestros interlocutores, sobre la realidad, sobre nosotros mismos, sobre alguna técnica o algún criterio metodológico. La capitalización pretende ayudar a que estos posibles aprendizajes vayan cuajando, se ex presen y se elaboren, respetando la subjetividad y la autoría de cada quien. En la capitalización nos interesan las mil y una lecciones que se puedan extraer de la experiencia.” (Zutter; 1997; 10)

PROBLEMAS DE ENTRADA: el re-diseño y el recontra-diseño

Mientras se diseñaba la jornada se tenía por entendido que cualquier deserción en el grupo podía sortearse con una redistribución de roles o la delegación del registro a uno de los colaboradores de la ludoteca, a su vez sabíamos si fuesen suficientes los esfuerzos de los colaboradores por contener a los niños esto significaría un mayor trabajo por parte del equipo para que los mismos no se dispersen demasiado. Lo que no habíamos previsto es qué hacer de no haber suficientes chicos con los cuales trabajar, y a diez minutos del comienzo de la jornada la lluvia amenazaba con esa situación.

El evento está planificado para un total (preferentemente máximo) de 75 chicos a ser divididos en tres grupos (25 c/g), por lo que un mínimo indispensable se encontraría entre 35 y 40, de otro modo ya se estarían obteniendo muy pocos datos en las dinámicas de los dados y el sociodrama, por lo que en caso de que sean menos se optó por rediseñar la jornada para que, en vez de trabajar en tres grupos por separado en actividades simultaneas, se trabaje con todos los chicos la misma actividad, dividiéndolos en tres grupos (o dos en un caso extremo) para que trabajen simultáneamente los tres ejes bajo la misma actividad. Esto a su vez centralizaría y facilitaría la recabación de datos, al tener a todo el equipo en un mismo lugar, si bien se debería cuidar que no se encuentren en el aula más adultos que chicos (teniendo en cuenta que los colaboradores también se encontrarían en el mismo lugar). Volviendo al diagrama de Gantt esto se reflejaría simplemente extrapolando el espacio/tiempo. Dejaremos sin resaltar el tercer grupo para visualizar también el caso de que, por ser pocos chicos, resulte más conveniente dividirlos solo en dos.

Gráfico 03

2do Diagrama de Gantt

	Dinámica 1: 14:30	Dinámica 2: 15:30	Dinámica 3: 16:30
Eje 1	Grupo vaca lechera	Grupo chu-chu-á	Grupo arroz con leche
Eje 2	Grupo arroz con leche	Grupo vaca lechera	Grupo chu-chu-á
Eje 3	Grupo chu-chu-á	Grupo arroz con leche	Grupo vaca lechera

Como a los diez minutos pasados las dos de la tarde solo habían llegado cerca de 20 chicos optamos por dividirlos en dos grupos. Sin embargo los chicos siguieron llegando mientras realizábamos el juego de presentación y aún durante el sociodrama. Cuando llegaron a ser 50 se decidió, luego de la primera actividad, dividir ambos grupos en aulas distintas para realizar las dos dinámicas restantes de forma simultánea como se había planeado. Para poder generar discursos en base a los tres ejes ambas dinámicas sufrieron unas modificaciones. En el diario mural ambos grupos trabajaron el eje “¿quiénes somos?” durante la actividad para romper el hielo, mientras que en el resto de la dinámica se cada grupo abordó un eje distinto. En cuanto al juego de los dados se optó por ir alternando las preguntas de los distintos ejes.

Finalmente, como las actividades resultaron ser lo suficientemente dinámicas, se optó por no realizar los juegos de recreo y cambiar de aula de forma directa, lo que nos permitió más tiempo para trabajar las actividades principales. Solo al final de la jornada, antes de la merienda, se realizó el juego de los enredados para dar tiempo a la comida, si bien nos permitió también observar muchas cosas.

LA ADMINISTRACIÓN DEL RECURSO HUMANO

Otro de los inconvenientes con los que nos encontramos se debió a la mala distribución de los roles. Si bien la designación de facilitadores para los talleres fue suficiente, nos encontramos con que la distribución de tareas para el resto del equipo no fue analizada en profundidad. En un primer momento se planteó que los tres realicen el mismo trabajo, observar a los chicos, sus formas de relacionarse y su distribución en el espacio. La jornada demostró que para el posterior análisis de los datos es necesario que algunas personas se encarguen exclusivamente de la recabación. Los responsables de las observaciones se vieron desbordados al no poder registrar las respuestas de los chicos y anotar las observaciones pertinentes. En este caso se pudo resolver este problema

asignando a uno de los tres la responsabilidad de grabar las actividades mientras que el registro fotográfico fue delegado a los colaboradores, sin embargo, si la actividad se hubiese realizado en base a lo planificado nos habría faltado recurso humano para cumplir estos roles y se hubiesen perdido muchos de los datos obtenidos.

Por otro lado también hubo una falta de comunicación y transparencia con los colaboradores, que se reflejó en su desconocimiento de sus espacios de intervención. En un principio estos docentes comenzaron a participar de los juegos junto a los chicos. Si bien esto no presentó inconvenientes en los juegos de presentación, su participación durante el sociodrama comenzó a dar cuenta de su presencia en los grupos como figura de mayor capital, llegando a cumplir tácitamente el rol de organizadores o líderes de los grupos. Luego de terminada la primer consigna se tomo a consideración esta actitud y se les dijo que no participaran de las actividades. Luego de esto los docentes permanecieron observadores sin cumplir tampoco el rol de contención que se esperaba de ellos. Algunos luego nos confesaron que llegado el momento ellos no sabían cuando intervenir en las actividades por miedo a interferir en el desarrollo de las dinámicas.

Por otro lado, su misma presencia hacía que los chicos, al reconocerlos como figura de conocimiento y de autoridad dentro de las aulas, les hagan preguntas a ellos en vez de a nosotros, por ejemplo, cada vez que no entendían una consigna. Esto nos advierte que se necesitó un mayor trabajo con los colaboradores.

CONCLUSIÓN: las interpretaciones de la jornada

El último paso es poner en discusión las distintas consideraciones de la jornada para poder interpretar todo lo observado y generar conocimiento sobre el contexto situacional de los actores. Esto nos permite ir contrastando los datos obtenidos, analizados e interpretados, basados en experiencia empírica, tanto con los datos ya recabados en los diagnósticos pasivos como también empezar a recopilar investigaciones académicas con las cuales comparar nuestra experiencia.

“Una de las maneras preferentes desde la perspectiva cualitativa es crear teoría a través de la investigación empírica, y no a través de nuevas integraciones de lo que hicieron los autores. Se hace teoría a través de sistematizar las interpretaciones de la investigación que se realizan con una perspectiva cualitativa. Este es el sentido último de la teoría fundada: ir fundando

La teoría fundada está sustentada en datos empíricos y en la interpretación de esos datos empíricos por parte del investigador, avanzándose en la teoría en la medida en que se avanza en el proceso de investigación.” (Orozco Gomez;1996;101)

Recordemos que el objetivo de la jornada era avanzar en la construcción de un diagnóstico participativo que nos permita ir conociendo la realidad en la que se desenvuelven los niños/jóvenes de la localidad de garuhapé para poder considerar los intereses de ese grupo humano en la confección de talleres que se proyectan a ser un espacio de reflexión y co-participación. Por lo que utilizamos para visualizar las conclusiones de la jornada una modificación del modelo propuesto por Uranga para la metodología de construcción del plan de acción, es decir, que a la propuesta de este autor se le adjudico un enfoque distinto al proponer la planificación como una manera de diagnostico más profundo.

Representaremos las conclusiones en dos columnas, una correspondientes a los distintos problemas y potencialidades que observamos en los sujetos durante la jornada y otra correspondiente a las “Lineas de acción”, obviando la parte de las causas, pues las mismas no son posibles de determinar con la metodología utilizada excepto aquellas que los actores mismos reconocen (causas subjetivas). Las líneas de acción entonces representaran las pautas que debemos tener en cuenta a la hora de confeccionar los talleres:

Diagrama 04

Conclusiones de la jornada

Problemas y potencialidades	Líneas de acción
Relaciones violentas con sus pares (violencia tanto verbal como física)	Se justifica la introducción de temas relacionados a la comunicación comunitaria y la importancia del otro
Diferenciación de género, mayormente sesgo hacia las niñas	Priorizar trabajos en grupo heterogeneos

<p>Separación por barrios (siempre se aclara la diferencia)</p>	<p>Realizar trabajos sobre la historia del pueblo, historias de vida de los personajes locales</p>
<p>Auto aislamiento, baja autoestima</p>	<p>Organizar muestras públicas de los productos de los niños</p>
<p>Conocimiento básico en lenguaje audiovisual (dato obtenido en el pre-diagnóstico)</p>	<p>Utilizar lo audiovisual como nexo para la introducción de la enseñanza de otros formatos</p>
<p>Se ve la tecnología como medio legitimador (posan para las fotos, buscan el grabador para hablar)</p>	
<p>Deserción escolar en las zonas vulnerables. Falta de visión a futuro que los vincule con el estudio (también demandado por la institución)</p>	<p>Ponernos como objeto en los ejercicios de los trabajos. Ponerlos en contacto con nuestras realidades</p>

BIBLIOGRAFÍA

Abatedaga, N. (2008). *Comunicación. Epistemologías y metodologías para planificar por consensos*. Córdoba: Brujas.

De Zutter, P. (1997). *Historias, Saberes y Gente*. Lima: Horizonte

Freire, P. (2006). *Pedagogía del Oprimido*. Buenos Aires: Siglo XXI

Moreno, L. Uranga, W. Villamayor, C. (S/F). *Diagnóstico y Planificación de la Comunicación. Curso de Especialización. Cuaderno 8*. Buenos Aires: La Crujía.

Orozco Gómez, G. (1996). *La Investigación en Comunicación desde la Perspectiva Cualitativa*. La Plata: Ediciones de Periodismo y Comunicación.

Prieto Castillo, D. (1990). *Diagnóstico de Comunicación*. Quito: Quipus.