

**LA RECREACIÓN DIRIGIDA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL
DESARROLLO Y PROMOCIÓN DE HABILIDADES SOCIALES EN EL CONTEXTO
DEL SERVICIO SOCIAL ESTUDIANTEL OBLIGATORIO**

Proceso de intervención en recreación desarrollado con estudiantes de grados 10 y 11 de varias instituciones educativas que prestaron el Servicio Social Estudiantil Obligatorio (SSEO) en la Corporación para la Recreación Popular (CRP) Cali 2012

Jennifer Oliveros Gómez



**UNIVERSIDAD DEL VALLE
INSTITUTO DE DEDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA
PROGRAMA ACADÉMICO DE RECREACIÓN
SANTIAGO DE CALI**

2015

**LA RECREACIÓN DIRIGIDA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL
DESARROLLO Y PROMOCIÓN DE HABILIDADES SOCIALES EN EL CONTEXTO
DEL SERVICIO SOCIAL ESTUDIANTEL OBLIGATORIO**

Proceso de intervención en recreación desarrollado con estudiantes de grados 10 y 11 de varias instituciones educativas que prestaron el Servicio Social Estudiantil Obligatorio (SSEO) en la Corporación para la Recreación Popular (CRP) Cali 2012

Jennifer Oliveros Gómez

Trabajo de grado presentado para optar el título de Profesional en Recreación

Director Trabajo de Grado:
Nelson Mauricio Muñoz Sánchez

**UNIVERSIDAD DEL VALLE
INSTITUTO DE DEDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA
PROGRAMA ACADÉMICO DE RECREACIÓN
SANTIAGO DE CALI
2015**

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a DIOS, quien me dio todas las fuerzas necesarias para seguir adelante pese a muchas circunstancias que se cruzaron en el camino. A Él, quien me dio valentía, sabiduría, amor y paciencia para continuar.

Dedico mi trabajo de grado a la persona más importante de mi vida, quien me dio todo el apoyo en mi carrera universitaria y supo valorar mis esfuerzos. A la mujer que siempre me dedicó su tiempo, amor y dio todo por mí. A ti madre, te dedico este triunfo, que apenas es el comienzo de muchos más que vienen y que seguiré dedicándote porque más que nadie tú siempre me estuviste acompañando todos los días de mi vida...Representas para mí el significado del amor y la fortaleza... Mami me haces mucha falta y desde el cielo me acompañas por siempre.

A mi padre y hermanas, que siempre han estado conmigo en cada etapa de mi vida y me han brindado todo su apoyo, comprensión y me han ayudado siempre para mejorar cada día.

A mis Alfas-recreadores y al grupo de recreación de la CRP, que sin ellos no hubiera sido posible hacer este trabajo de grado, gracias a su sabiduría y amistad que me ofrecieron desde un comienzo, para poder crecer de manera profesional y personal, de verdad, que su amistad se convirtió en una fuente de inspiración para continuar y sus conocimientos en recreación me cambiaron el panorama que tenía frente a las distintas dinámicas recreativas que utilizan, ahora pienso que lo que hacen en cada uno de los eventos, las fiestas, las decoraciones, las yincanas entre otras más, son una gran herramienta que se puede sacar provecho al máximo, me quedo con muchas de sus actividades, con la diversidad de arte que hay en cada uno de ustedes, el manejo de los grupos que es increíble y la manera como le ponen empeño y dedicación a tan linda labor.

AGRADECIMIENTOS



Fuente: Carlos Eduardo Quimbayo Ramírez (2014)

Agradezco a Dios por todas las bendiciones y experiencias vividas en toda mi carrera universitaria, porque supo poner todas las cosas en su lugar, las personas, los lugares, los momentos que fueron perfectos y la guía que me dio para hacer tomar las decisiones de la mejor manera.

A mi familia por todos los valores inculcados y la buena formación que de ahí se desprenden las enseñanzas aplicadas en todas las áreas de mi vida. Gracias a ti mami linda, por brindarme todo tu amor y por la conexión tan bella que pudimos tener como madre e hija, siempre ayudándome y acompañándome en todas mis alegrías, tristezas y miedos. Gracias a ti papi por desearme siempre lo mejor, tener confianza en mí y ayudarme cuando más lo he necesitado, a ustedes dos va esta etapa culminada y los otros logros que se vendrán porque son el motor de mi vida. A mis cuatro hermanas porque cada una de ellas me ha enseñado valores y me han enseñado a afrontar muchas situaciones de la vida, gracias por el amor y los buenos consejos.

Para el gran amor de mi vida Mauricio Rey quien me brindó desde sus saberes en recreación y me dio pistas para elaborar mi trabajo de grado. Gracias mi amor por todo, porque "siempre seremos y siempre es hoy, sos parte de mi ser"

A mis chicos del grupo de recreación CRP: mi trío maravilla, a mis alfas y a mis loquillos amigos: yuca, ceta y alejo que han estado conmigo en las buenas y en las malas y me permitieron conocer otros caminos del maravilloso mundo de la recreación y me dejaron entrar en sus vidas...Mis chicos por siempre los llevo en mi corazón. También a los directivos de ese entonces en la CRP y ahora amigos que aportaron a mi vida profesional: doña Lucy Lucio y Emerson Galindo

A mi tutor Mauricio Muñoz porque me guio en la realización del trabajo de grado y me ayudó a enfocarme en las ideas más importantes, siendo respetuoso, amable y paciente en este proceso.

A mis amigos y hermanos del alma: Vanessa Burbano, Erika García y Jorge Luis Muñoz quienes han estado dándome mucho aliento para seguir adelante y conocen gran parte de mi vida, a ustedes mis hermosos amigos gracias eternas por estar los 365 días del año presentes en mi vida y dejarme estar en la vida de ustedes.

A mi carrera "Recreación" y a todo el conjunto de profesores que la han conformado mil y mil gracias por sus conocimientos inculcados, de cada uno de ellos me llevo gran parte de lo que es la carrera.

Finalmente como decía Gus, un grande de la música:

¡GRACIAS TOTALES!

Tabla de Contenido

	Pág.
1. INTRODUCCIÓN.....	1
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA: “UN FIN, UN COMIENZO...”	3
2. OBJETIVOS.....	5
2.1 Objetivo general	5
3.2 Objetivos específicos.....	5
4. MARCO CONTEXTUAL. “EL LUGAR, EL MOMENTO Y LAS PERSONAS IDEALES PARA VIVIR UNA EXPERIENCIA INOLVIDABLE...”	6
4.2 Un recorrido por la CRP y el Acuaparque.....	7
4.3 ¿Quiénes son los Alfa-recreadores?	8
4.4 Los integrantes del grupo.....	10
5. MARCO CONCEPTUAL	27
5.1 Recreación.....	27
5.2 Recreación dirigida	31
5.3 Tres dimensiones de la recreación.....	32
5.3.1 La recreación como actividad social general.	32
5.3.2 La recreación dirigida como práctica pedagógica.	33
5.3.3 La actividad interna y los “lenguajes” lúdico-creativos o mediaciones semióticas... ..	33
5.4 La influencia educativa de la recreación dirigida	34
5.5 Las habilidades sociales	36
5.6 Juegos cooperativos.....	40
5.7 Servicio social estudiantil obligatorio (SSEO).....	43
6. MARCO METODOLÓGICO	46
6.1 Fase 1: Estructura de organización y participación de la actividad conjunta Recreador/recreandos.....	46

6.2 Fase 2: Estructura temática: contenidos y/o tareas desarrolladas por los participantes durante el proceso de formación en habilidades sociales	47
6.3 Fase 3: Análisis de la interactividad.....	48
6.4 Recolección de la información	48
7. RESULTADOS Y ANÁLISIS	49
7.1. Fase I Estructura de organización y participación de la actividad conjunta recreador / recreandos	49
7.2 Fase II: Identificación y análisis de los contenidos desarrollados.....	53
7.2.1 El autoconocimiento y el reconocimiento del otro.	56
7.2.2 Las relaciones interpersonales.	59
7.2.3 La comunicación y la solución de problemas.	63
7.2.4 Las emociones y el pensamiento creativo.	69
7.2.5 Habilidades sociales adquiridas	75
7.3 Fase III: Análisis de la interactividad.....	76
7.3.1 Recreador – Contenidos.....	76
7.3.2 Recreandos- Contenidos.	78
7.3.3 Recreador- Recreandos.	79
8. CONCLUSIONES	81
8.1 La Recreación y Las Habilidades Sociales	82
8.2 La recreación y el juego cooperativo como un enfoque para el desarrollo de habilidades sociales	83
8.3 El papel del recreador	85
8.4 El vínculo afectivo en un proceso pedagógico	86
9. RECOMENDACIONES	90
9.1 Recomendaciones para programas que trabajen con jóvenes.....	90
9.2 Lugar y propuesta para la recreación en el SSEO	91
BIBLIOGRAFÍA	914

Lista de gráficos

	Pág.
Gráfico No. 1 Dibujo de Carlos Quimbayo.....	11
Gráfico No. 2 Dibujo de Vanessa López	12
Gráfico No. 3 Dibujo de Daniela Manríquez Díaz.....	13
Gráfico No. 4 Dibujo de Yulman Melindrez.....	14
Gráfico No. 5 Dibujo de Alejandro Hernández.....	15
Gráfico No. 6 Dibujo de Ángela López.....	16
Gráfico No. 7 Dibujo de Mariana Tafur.....	17
Gráfico No. 8 Dibujo de Edward Parra.....	18
Gráfico No. 9 Dibujo de Camila Amézquita.....	19
Gráfico No. 10 Dibujo de Natalia Perdomo.....	20
Gráfico No. 11 Dibujo de Winther Panameño.....	21
Gráfico No. 12 Dibujo de Arles Rendón Quintero.....	22
Gráfico No. 13 Dibujo de Natalie Rosero.....	23
Gráfico No. 14 Dibujo de Andrés Mosquera.....	24
Gráfico No. 15 Dibujo de Gisell Díaz.....	25
Gráfico No. 16 Elaboración de mascara de cartón de Gisell Díaz	58
Gráfico No. 17 Plenaria de las máscaras.....	59
Gráfico No. 18 Juego cooperativo “La nave”.....	70
Gráfico No. 19 Sesión 5 “Cuentos narrativos con emociones”.....	71
Gráfico No. 20 Sesión 6 “Cuadros congelados”.....	72
Gráfico No. 21 Sesión 6 “Juegos dramáticos con casos”.....	73
Gráfico No. 22 Sesión 6 “Juegos dramáticos con casos”.....	74
Gráfico No. 23 Sesión 7 “Mosaicos y ritual de despedida”.....	76

Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1 Cuadro de destrezas utilizadas	38
Tabla 2 Artículos, Decretos y Leyes del Servicio social estudiantil Obligatorio y el Ministerio de educación	45
Tabla 3 Mapa de interactividad “proceso de formación en habilidades sociales”	49
Tabla 4 Cuadro detallado de objetivos, contenidos (habilidades sociales) y estrategias utilizadas durante el proceso desarrollado	55

Lista de Anexos

	Pág.
Anexo No. 1. Registro fotográfico del proceso.....	97
Anexo No. 2. Identificación de los segmentos de interactividad en las siete sesiones desarrolladas.....	105
Anexo No 3. Lectura Evaluación: Sesión IV “Cuadrados cooperativos”.....	131

RESUMEN

Este trabajo de grado es el resultado del análisis de un proceso de intervención mediado por la recreación dirigida, realizado durante el periodo de práctica profesional en la Corporación para la recreación popular CRP, en el marco del proceso de formación con estudiantes del Servicio Social Estudiantil Obligatorio SSEO que prestaron su servicio en “las vacaciones recreativas calidosas 2012”

El objetivo de este estudio es analizar cómo influye la recreación dirigida en un proceso de formación con estudiantes del SSEO en el desarrollo y promoción de habilidades sociales, contenidos que se abordan en todo el trabajo de grado por su incidencia y transformación en los estudiantes protagonistas de este proceso. Así mismo, toma el modelo de la influencia educativa de la recreación, como la ruta a desarrollar en todo el trabajo, analizando el triángulo de interactividad, los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, se reflexiona sobre el papel de la recreación en el fomento de las habilidades sociales, la importancia de los juegos cooperativos y los lenguajes lúdico-creativos y el vínculo afectivo como resultado de las interacciones con los estudiantes en el contexto de la recreación.

Palabras claves: Recreación Dirigida, Influencia Educativa, Triángulo Interactivo, Habilidades Sociales, Servicio Social Estudiantil Obligatorio, Juegos Cooperativos, Lenguajes Lúdico-Creativo, Vínculo Afectivo

1. INTRODUCCIÓN

El presente documento es el resultado de la descripción, reflexión y análisis de un proceso de formación del Servicio Social Estudiantil Obligatorio (SSEO) realizado con quince estudiantes de grados 10 y 11 de varias instituciones educativas de la ciudad, quienes prestaron el servicio social en las instalaciones de la Corporación para la Recreación Popular, escenario en el cual realicé mi práctica profesional del programa académico de Recreación de la Universidad del Valle desde el mes de Marzo a Junio del año 2012.

Las habilidades sociales fueron el eje central que permitió desarrollar y promocionar conductas prosociales en los estudiantes prestadores del servicio social. Decidí incorporarle el tema pedagógico y utilizar una metodología basada en los principios pedagógicos de la recreación así como las habilidades sociales y el juego cooperativo como estrategia pedagógica.

En el documento se presentan los antecedentes que dieron paso a la construcción de la pregunta problema y los objetivos que son la ruta a seguir del trabajo de grado, después se describe el lugar y las personas que hicieron parte de este proceso vivenciado, a modo de diario, el cual permite una lectura de manera narrativa, descubriendo sensaciones, sentimientos y experiencias. Luego se describen los conceptos que dan soporte a este trabajo, haciendo énfasis en el juego, la influencia educativa de la recreación, las habilidades sociales, los juegos cooperativos y el SSEO. Aparece la metodología de investigación en recreación, que da respuesta al resultado del proceso con los jóvenes, estos resultados fueron analizados a la luz de los tres objetivos específicos del trabajo, resaltando la importancia del juego cooperativo, el vínculo afectivo y las relaciones interpersonales como el componente que estuvo presente en todo el desarrollo del proceso. También describe y analiza las tres fases de la metodología de investigación, soportándose en los conceptos de las seis habilidades sociales, percepciones de los estudiantes extraídas de los diarios de campo y evidencias fotográficas. Se realiza, a manera de conclusión, un capítulo que resalta la importancia de la recreación, el juego cooperativo, las habilidades sociales como enfoque pedagógico y el papel del recreador en estos procesos.

Finalmente, en el último capítulo se presentan las recomendaciones hacia programas que trabajen con jóvenes y el lugar de la recreación en programas del Servicio Social Estudiantil Obligatorio.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA: “Un fin, un comienzo...”

El planteamiento del problema de este trabajo de grado, surgió con la práctica profesional realizada en la Corporación para la Recreación Popular (CRP), en el marco del programa institucional “Vacaciones Recreativas Calidosas 2012” ejecutado en el periodo marzo- julio con estudiantes de distintas instituciones educativas de la ciudad, que eligieron prestar su Servicio Social Estudiantil Obligatorio (SSEO) con el componente recreativo y lúdico ofrecido por el departamento de programas y recreación de la CRP. Los jóvenes que prestaron este servicio estaban cursando los grados 10 y 11 y cumplieron, según la ley 115 de 1994, 80 o 120 horas como requisito para graduarse, eligiendo el lugar dentro de la ciudad para ejercer su SSEO, de acuerdo a los requerimientos del currículo de la institución y los convenios con los lugares en los que pueden realizar el servicio social.

Este convenio lo realizó la CRP con distintas instituciones educativas de la ciudad para que los jóvenes realizaran su servicio social a la comunidad desde marzo hasta julio, es decir, cuatro meses, dentro de un proceso de enseñanza y aprendizaje el cual culminó con el reconocimiento y adquisición de distintas habilidades puestas en prácticas que fueron validadas en un certificado. A estos jóvenes se les identificó con el nombre de Alfa-recreadores, nombre que indicó el comienzo y la formación en técnicas recreativas, técnicas de organización de grupos, entre otras habilidades que potenciaron su servicio a la comunidad.

El programa se diseñó inicialmente para capacitarlos en técnicas recreativas que implicaron adquirir conocimientos con el enfoque activista denominado como Recreacionismo Waichman (1998); es decir, técnicas que invitaron a la participación, diversión y entretenimiento de forma masiva en niños y niñas de las vacaciones recreativas. Algunas de estas fueron: juegos recreativos, rondas recreativas, yincanas, juegos pre-deportivos, recre-acuáticos, actividades grafico plásticas y demás que permitieron a los participantes tener vacaciones divertidas y con una temática específica.

La metodología que diseñó el departamento de recreación de la CRP para el año 2012 fue trabajar con las temáticas: la legalidad y la sana convivencia como ejes centrales para ejecutarlos con veinticinco mil niños y niñas de los barrios cercanos a las 16 unidades recreativas y 7 parques adscritos a la Secretaria de Deporte y Recreación. El proceso de apropiación de las

temáticas fue desarrollado por medio de un programa de capacitación guiado y supervisado por coordinadores de grupo, quienes capacitaron a todos los Alfa-recreadores encargados de direccionar las actividades recreativas que involucraron la recreación, el deporte, el arte y la festividad.

Sin embargo, articular los juegos y las técnicas recreativas con las temáticas planteadas para las vacaciones supuso pensarse en cómo se estaba enfocando el proceso de la capacitación y cuál era la dinámica que surgía de la relación entre coordinador, temáticas, técnicas recreativas y los Alfa-recreadores, teniendo en cuenta que la característica del programa era atender el entretenimiento y la diversión de forma masiva.

Desde la mirada de la recreación, el reto educativo fue pensado para trabajar el tema de las habilidades sociales que, reunió aspectos relacionados con la sana convivencia, por medio de juegos cooperativos y lenguajes lúdico-creativos, que les sirvieran a los jóvenes para asumir diferentes situaciones personales y sociales.

Por lo tanto, se consideró como parte fundamental del proceso realizar la intervención desde el enfoque pedagógico de la recreación que desarrollara y promoviera aprendizajes en el proceso de formación de habilidades sociales de los Alfa-recreadores como prestadores del SSEO, proporcionándoles un espacio alternativo e interactivo que no se limitara a cumplir con un mandato de ley sino que, además, ayudara a potencializar las habilidades sociales con temáticas de carácter prosocial como: trabajar en equipo, fomentar vínculos y desarrollar relaciones interpersonales.

A partir de lo anterior, se generó el siguiente interrogante:

¿Cómo influye la recreación dirigida, en el marco de un proceso de formación del servicio social estudiantil obligatorio (SSEO) para el desarrollo y promoción de habilidades sociales en quince Alfa-recreadores de la Corporación para la Recreación Popular (CRP) en Santiago de Cali?

2. OBJETIVOS

2.1

Objetivo general

Analizar la influencia que tiene la recreación dirigida en el marco de un proceso de formación del servicio social estudiantil obligatorio (SSEO) para el desarrollo y promoción de habilidades sociales en quince Alfa-recreadores de la Corporación para la Recreación Popular (CRP) en Santiago de Cali.

3.2 Objetivos específicos

- Identificar los segmentos de actividad conjunta en cada una de las sesiones del proceso recreativo realizado
- Analizar los contenidos identificados en el desarrollo del programa recreativo, con énfasis en lo relacionado con las habilidades sociales
- Analizar el triángulo de interactividad recreador-recreandos-contenidos en el proceso desarrollado
- Reflexionar sobre el papel de la recreación en el fomento y desarrollo de habilidades sociales en el trabajo con jóvenes.

4. MARCO CONTEXTUAL. “El lugar, el momento y las personas ideales para vivir una experiencia inolvidable...”

Santiago de Cali es la sucursal del cielo, la capital mundial de la salsa, la ciudad de la empanada con ají y el delicioso chontaduro con sal y miel. En Cali se almuerza con sancocho de gallina, plato típico de la región, también se puede disfrutar de un rico “cholado”¹ en la Calle Novena, en las tardes calurosas.

En esta ciudad, en las horas pico, se puede esperar más de una hora en una estación del MIO (Masivo Integrado de Occidente) para poder viajar a los hogares, lugares de trabajo o estudio, en estos buses rara vez se logra conseguir un puesto; generalmente hay que ir de pie. Este servicio ha resultado ineficiente para la cantidad de personas que lo requieren.

Es en esta ciudad donde se encuentra ubicada la empresa de recreación en la que realicé mi práctica profesional: La Corporación para la Recreación Popular, comúnmente llamada CRP.

La Corporación Para la Recreación Popular, CRP, es una empresa de recreación y deporte que cuenta con 27 unidades recreativas aportando entretenimiento y diversión a la comunidad caleña.

Es una entidad de economía mixta, sin ánimo de lucro, de derecho privado, con aportes realizados por el sector público, la empresa privada y la comunidad. Fundada el 23 de Febrero de 1979, la CRP es la más grande empresa de Recreación del suroccidente colombiano, debido a su impacto social, la calidad en la prestación de servicios, la confianza, credibilidad e infraestructura. (Corporación para la Recreación Popular, 2015)

Sus instalaciones están adecuadas para eventos sociales, recreativos y empresariales. La unidad recreativa más importante de esta entidad es el Acuaparque de la Caña, que recibe a miles de turistas al año. Este parque tiene cuatro piscinas, destacándose la de olas, también cuenta con toboganes modernos, escenarios para las prácticas deportivas, juegos mecánicos casi obsoletos y otros espacios para la diversión.

¹ El cholado está hecho con hielo raspado, colorantes, fruta y leche condensada

Además del entretenimiento, la CRP tiene un gran impacto social con proyectos y programas de recreación, cultura, deporte, medio ambiente y actividad física terapéutica, que van encaminados hacia el beneficio y calidad de vida de la población.

Como parte de su influencia en la comunidad, promueve y brinda programas institucionales en los que se destacan las escuelas de formación deportiva en natación y fútbol, las vacaciones recreativas, la feria de los niños y la familia y los festivales deportivos y recreativos. Además se celebran fechas especiales como los días: internacional de la mujer, del educador, del adulto mayor, de la juventud, de los niños y los disfraces.

La misión de la CRP es “Trabajamos para ofrecer productos y servicios en recreación y deporte, a través de la administración de parques y ejecución de programas y proyectos sociales auto sostenibles, desde la concertación entre lo público y lo privado.” (Corporación para la Recreación Popular, 2015). Su visión es “Ser una empresa reconocida en el ámbito nacional; líder en recreación, deporte y desarrollo de proyectos sociales, que facilita el mejoramiento de la calidad de vida de la Comunidad.” (Corporación para la Recreación Popular, 2015)

4.2 Un recorrido por la CRP y el Acuaparque

La Corporación para la Recreación Popular está ubicada en la comuna 8 en el barrio el Troncal, un barrio transitable, en el que *“se respiran cosas buenas y cosas malas... roban por los alrededores y hay que tener mucho cuidado, especialmente en horas de la tarde entre la 1 pm a 3 pm, como en todos los barrios y lugares existen zonas que son transitables y otras no.”* (Diario de campo, 31 de marzo, 2012, conversación con habitante del barrio)

Los barrios aledaños a la CRP son: Primitivo Crespo, Villa Colombia, La Base, La Floresta, Saavedra Galindo, Municipal, Santa Mónica, Benjamín Herrera, entre otros, los cuales tienen diversas características socioeconómicas y culturales.

En los alrededores de la CRP huele a chocolate y a veces a dulce, debido a las fábricas cercanas hacia la Calle Primera. Entre semana se ven los niños y jóvenes que van llegando a las escuelas de formación deportiva. Los viernes en la tarde se percibe bastante movimiento, los adultos mayores con sus pintas para gozar de la viejoteca, que va desde 4:00 pm hasta las 3:00

am., expertos en bailar con sus zapatos blancos y las señoras con sus trajes elegantes, vistosos, coloridos y llenos de lentejuelas, con sonrisas y alegría llegan los clientes fieles a disfrutar de la música y el baile.

En el Acuaparque hay múltiples lugares de comida, como el restaurante *La Buena Carne*, un ambiente fresco, atendido por Bobby, Shakira doña Rosa, donde la mayoría de los empleados almuerzan y al mismo tiempo ven las noticias del mediodía.

A los costados de la zona de piscinas, están ubicadas “las burbujas” o “islas” que son pequeños establecimientos de comida rápida y mecato. En esta zona también se encuentran otros restaurantes como *La Zafra* y *Las Olas*, este último atendido por María, conocedora de los gustos de sus clientes.

Al fondo del parque, ya casi llegando a la entrada de la Calle 44, se encuentran los juegos mecánicos; las personas que visitan el parque hacen uso de éstos en tanto que el tiquete de entrada incluye este servicio.

Llegando a la oficina del Departamento de Desarrollo Institucional, se encuentran los cubículos de Recreación, Programas, Proyectos y Deportes, también se encuentran los puestos de trabajo de la secretaria de recreación y deporte, el técnico en sistemas, el jefe de deportes con sus asistentes y la encargada de proyectos, además de las practicantes que vienen de institutos técnicos o colegios que hacen sus prácticas en la oficina con actividades de tipo administrativo. El clima laboral se percibe como tranquilo, la gente es respetuosa y presta ayuda cuando se necesita.

4.3 ¿Quiénes son los Alfa-recreadores?

Los Alfa-recreadores son quince estudiantes de diversas instituciones públicas y privadas de la ciudad que prestan su SSEO por medio de capacitaciones que contienen componentes sociales, pedagógicos y recreativos. Este proceso de capacitación no solo les proporciona a los estudiantes las herramientas prácticas y conceptuales necesarias para acompañar programas institucionales, sino también les da posibilidades de mejoramiento de la convivencia en los

entornos sociales en los cuales se desarrollan, aportando así, significativamente al fortalecimiento del tejido social.

Ellos están cursando grado noveno, décimo y once. Gran parte del tiempo permanecen con sus compañeros del colegio. Su edad está entre los 14 y 18 años, etapa donde todo lo desean y creen que ya lo tienen todo resuelto; como dicen coloquialmente “tienen el mundo cogido con las manos”. En medio de su creencia de que ya se las saben todas o creen haber recorrido mucho, todavía tienen mucho de inocencia en su ser. Cada uno vive en contextos familiares distintos, algunos cuentan con pocos amigos, otros con muchos o como algunas veces mencionan “son los que son” “los que están en las buenas y en las malas”. Todos tienen una concepción del mundo que está en plena construcción, algunos ya piensan en un futuro y confiesan que quieren ser diferentes a sus padres, superarse y estudiar.

El ambiente barrial donde se mueven es Decepaz, Alfonso López, El Troncal, Marroquín, Alirio Mora Beltrán, Villa Colombia, El Poblado, El Vergel, Ciudad del Campo, Antonio Nariño y El Diamante, de estratos socioeconómicos 1, 2 y 3, donde las pandillas, las oficinas de sicariato, la inseguridad y las “limpiezas sociales”, atemorizan a los habitantes, porque no pueden salir tranquilamente a las calles presagiando el peligro de las balas perdidas, que casi siempre generan víctimas inocentes.

En ese ambiente es que los chicos están tejiendo sus relaciones con los demás, con su familia y con ellos mismos. A pesar de tanta amenaza en el sector, viven ahí porque sus familias escogieron el lugar. Han crecido en hogares que les han enseñado valores y principios para comportarse por fuera de casa, es decir en otros contextos como el escolar, el social.

La música es un determinante en muchas situaciones de su personalidad y su entorno social. Es así como a muchos de ellos les gustan los ritmos musicales de moda como el reggaetón, la bachata, el pop, el rock, la electrónica, las baladas, el reggae, el metal, también el género salsa, salsa choque, salsa de alcoba o rosa y el choque que es el fuerte en nuestra comunidad y que ellos lo llevan en la sangre como formas de encuentro en las rumbas de cada ocho días en casas y en las celebraciones de los cumpleaños. A los Alfas les apasiona el fútbol y son buenos en este deporte, pues desde los colegios donde pertenecen les influyen mucho es su práctica. Las chicas, también juegan muy bien y les encanta este deporte.

De otra parte, el dibujo es una de las artes marcadas en varios de ellos, permitiéndoles externalizar sentimientos y sensaciones frente a la vida y su contexto. Son formas que encuentran para desahogarse cuando tienen un problema, cuando están solos o quieren simplemente dedicarse separarse un poco del Facebook y poetizar la vida.

4.4 Los integrantes del grupo

Los y las jóvenes que conformaron el grupo de los Alfa-recreadores son²:

² Los dibujos fueron realizados por uno de los jóvenes que hizo parte del proceso: Carlos Eduardo Quimbayo Ramírez.

1. NOMBRE: CARLOS QUIMBAYO

EDAD: 18 años

Gráfico No. 1

Dibujo de Carlos Quimbayo



Fuente: Carlos Eduardo Quimbayo Ramírez (2014)

PERFIL: Con él hablo a menudo después de las capacitaciones, un chico interesante por su forma de pensar, crecido en un hogar con muchas mujeres, aprendiendo a respetarlas y a valorarlas, cuidadoso con las personas que lo quieren y entregado a una amistad cuando se lo propone y cuando la otra persona también lo quiere. Amante de la música, más que todo de la electrónica, es muy reservado con su vida personal, sin embargo, deja conocer su mundo a las personas que ama. Es un dibujante innato impregnado del arte, actualmente está haciendo su segundo semestre en la Universidad del Valle en la carrera de Ingeniería Agrícola.

2. NOMBRE: VANESSA LOPEZ

EDAD: 15 años

Gráfico No. 2

Dibujo de Vanessa López



Fuente: Carlos Eduardo Quimbayo Ramírez (2014)

PERFIL: Vanessa canta y le va muy bien, es una chica que me deja asombrada por la capacidad que tiene para transmitir su música en el escenario y porque desde ya se ve muy profesional en lo que hace, la pude ver en una presentación de Talentos de la CRP y le fue muy bien. Tiene un pensamiento más centrado a pesar de tener 15 años, es un poco callada pero risueña. Tiene un grupo conformado con amigos del colegio y de la iglesia. Actualmente pertenece al grupo de recreación de la CRP, por sus habilidades en la recreación quedo como recreacionista base del grupo.

3. NOMBRE: DANIELA MANRIQUEZ DIAZ

EDAD: 17 años

Gráfico No. 3

Dibujo de Daniela Manríquez Díaz



Fuente: Carlos Eduardo Quimbayo Ramírez (2014)

PERFIL: El fútbol se convierte en pasión y es una de las cosas primordiales en la vida de Daniela, ella vive y se la juega toda por este deporte, no puede ver una pelota porque corre a buscarla, a patearla y a hacer pases con los chicos, detrás de la rudeza que uno podría ver en ella cuando se mete en la cancha de fútbol, se encuentra una chica tierna y con grandes sentimientos, que cuando se entrega a algo o a alguien, lo da todo sin esperar nada a cambio. Excelente recreacionista, dando siempre lo mejor a los grupos.

4. NOMBRE: YULMAN MELINDREZ

EDAD: 17 años

Gráfico No. 4

Dibujo de Yulman Melindrez



Fuente: Carlos Eduardo Quimbayo Ramírez (2014)

PERFIL: La habilidad de arreglar computadores y buscarle soluciones a los cacharros es un gusto reflejado por Yulman. De cariño le dicen “Yuca”, es el mejor amigo de Carlos, tanto así que le dicen que son “marido y mujer”, Llevan mucho tiempo de amistad y son leales a morir, como una hermandad genuina. A Yulman le gustan los gatos y los animales, el dibujo se potencia en él cuándo empieza a separarse de su cotidianidad, a imaginar y recrear; le gusta pasar tiempo en los videos juegos, su sueño es estudiar Ingeniería de Sistemas en la Universidad del Valle.

5. NOMBRE: ALEJANDRO HERNANDEZ **EDAD:** 18 años

Gráfico No. 5

Dibujo de Alejandro Hernández



Fuente: Carlos Eduardo Quimbayo Ramírez (2014)

PERFIL: Arreglar motos, montarlas y conocer este mundo es la preferencia de Alejandro, “mi ñero”, de cariño nos decimos así y surgió del referente que tiene conmigo en la Universidad del Valle, pues me dice que yo soy tira piedras y desde ahí me puso “ñera”, cabe resaltar que me dice así cuando hablamos por Facebook, de resto en las capacitaciones me dice “Jenn”. Es un joven de apariencia seria pero cuando se junta con sus compañeros molestan mucho, no revela muy fácil sus sentimientos prefiere guardarlos como un escudo por si alguien se mete con él o llega a herirlo.

6. NOMBRE: ANGELA LOPEZ

EDAD: 17 años

Gráfico No. 6

Dibujo de Ángela López



Fuente: Carlos Eduardo Quimbayo Ramírez (2014)

PERFIL: Amante del dibujo y de las artes es una joven con grandes sueños, muy espiritual y emocional, regida siempre bajo los sentimientos de los demás y de ella. Muy tierna y dada a las personas, especialmente a los niños, desde que empecé el proceso con ella, me llamó la atención su forma de ser tan humana y espiritual. “Madre” es el calificativo que me dio, por ser la figura que representé en el tiempo que pasé en la CRP. Tiene vocación para ser recreacionista por su chispa y cariño hacia los niños.

7. NOMBRE: MARIANA TAFUR

EDAD: 16 años

Gráfico No. 7

Dibujo de Mariana Tafur



Fuente: Carlos Eduardo Quimbayo Ramírez (2014)

PERFIL: La bohemia, activista y defensora de los animales, una de las de menor edad del grupo pero con gran capacidad de análisis para las diferentes situaciones presentadas. Unas veces lucía roquera, otras “Gomela” y otra hippie, lo que la hacía sentirse identificada con su forma de pensar y su personalidad, siempre mostrando el lado humano y cariñoso hacia los animales. Enamorada de varios de los jóvenes Alfas y ennoviada con dos de ellos, siempre demostró las ganas de aprender y pertenecer al grupo de recreación.

8. NOMBRE: EDWARD PARRA

EDAD: 18 años

Gráfico No. 8

Dibujo de Edward Parra



Fuente: Carlos Eduardo Quimbayo Ramírez (2014)

PERFIL: Edward es el joven que demostró desde un principio pertenecer al grupo de recreación de la CRP por sus ganas, esfuerzo y empeño por aprender; carismático, risueño, empático y muy emocional. Se mostró muy interesado por el proceso convirtiéndose en un aliado desde el principio y ayudándome en lo que necesitara. Leal y muy buen compañero, sabe escuchar a los demás y muy entregado a las personas y a las actividades. Excelente recreacionista, uno de los más destacados en el grupo, le encanta trabajar en esto, lo cual lo hace muy feliz.

9. NOMBRE: CAMILA AMEZQUITA

EDAD: 15 años

Gráfico No. 9

Dibujo de Camila Amezquita



Fuente: Carlos Eduardo Quimbayo Ramírez (2014)

PERFIL: Camila es la más rumbera y mantiene con personas mayores. Como dicen los jóvenes “es de ambiente” le gusta la música rock y la salsa. En las capacitaciones se mostraba callada, con el tiempo demostró más confianza con el grupo. Es una joven muy atractiva y durante el proceso robó la mirada de los Alfas. Es amante del equipo de fútbol caleño “el Deportivo Cali”, es de las que van a los partidos en la tribuna norte, acompañada de muchos amigos y confiesa su amor por este equipo a diario. Es una de las chicas que después del proceso se acercó a mí y empezamos a compartir gustos, también me dice “Madre”.

10. NOMBRE: NATALIA PERDOMO**EDAD:** 17 años

Gráfico No. 10

Dibujo de Natalia Perdomo

*Fuente:* Carlos Eduardo Quimbayo Ramírez (2014)

PERFIL: Nata es una joven muy tierna y sentimental. Las veces que hablo con ella me demuestra que es tímida, pero decía que se mostraba dura y un poco fría como un escudo para guardarse de las personas que le querían hacer daño. En el fondo es una joven muy emocional, amorosa que llora con facilidad ante la alegría, la tristeza o la impotencia. Cuando toma una decisión nadie la puede hacer cambiar de opinión. Le encanta salir a pasear, jugar futbol y jugar Play Station, otra de mis Alfas que es apasionada por este juego. Estudia dos carreras a la vez Gastronomía y auxiliar en veterinaria. Es una de las que siempre estuvo a mi lado formando un vínculo de amistad.

11. NOMBRE: WINTHER PANAMEÑO **EDAD:** 18 años

Gráfico No. 11

Dibujo de Winther Panameño



Fuente: Carlos Eduardo Quimbayo Ramírez (2014)

PERFIL: Winther, un nombre que no es muy conocido en nuestro contexto, es el niche del grupo, el “negro” más “pintoso”. Es muy querido por todos por su calidez humana, no le importa que le digan negro o niche, su raza es afrodescendiente y viene de Buenaventura. Colaborador y solidario con los demás, le encanta el baile y la música salsa, hip hop y el rap. Viste a la moda y es buen estudiante. Es amante del fútbol y quiere estudiar medicina.

12. NOMBRE: ARLES RENDÓN QUINTERO

EDAD: 19 años

Gráfico No. 12

Dibujo de Arles Rendón Quintero



Fuente: Carlos Eduardo Quimbayo Ramírez (2014)

PERFIL: Arles es un joven apasionado por el arte, le gusta dibujar, bailar y escuchar música. Fue uno de los que más se destacó en las actividades recreativas por su capacidad para animar. Es sentimental y detallista, habla a menudo de su novia y le encanta ir al gimnasio, se mantiene atento a su salud por medio del deporte y le encanta salir a pasear con la familia. Es uno de los mayores del grupo, es respetuoso con los demás y tiene un gran afecto por mí, dice que “yo le ayudé a ser mejor persona por medio de las capacitaciones y los juegos”.

13. NOMBRE: NATALIE ROSERO

EDAD: 17

Gráfico No. 13

Dibujo de Natalie Rosero



Fuente: Carlos Eduardo Quimbayo Ramírez (2014)

PERFIL: Natalie es tierna, responsable y dedicada a su estudio y a las actividades que se realizaron en las capacitaciones. Es amiguera y le encanta estar con su familia. Es independiente, le gusta hacer las cosas por ella misma y no esperar nada de los demás. Le encanta el rock y tomar decisiones que la llevarán a obtener sus logros.

14. NOMBRE: ANDRÉS MOSQUERA

EDAD: 19

Gráfico No. 14

Dibujo de Andrés Mosquera



Fuente: Carlos Eduardo Quimbayo Ramírez (2014)

PERFIL: Andrés se caracteriza por ser callado y un poco tímido. Confiesa que las vacaciones recreativas le ayudaron para hablar en público y perder la timidez. Es amante del video juego y en el futuro se ve como diseñador de video juegos. Es tranquilo y relajado. Le dicen el locutor porque tiene voz de locutor. Fue muy servicial cuando yo necesitaba traer un material, siempre ayudaba.

15. NOMBRE: GISELL DIAZ

EDAD: 18

Gráfico No. 15

Dibujo de Gisell Díaz



Fuente: Carlos Eduardo Quimbayo Ramírez (2014)

PERFIL: Gisell es una joven que le encanta bailar, ama el equipo de fútbol del América de Cali, es líder e influye mucho en sus compañeros del mismo colegio. Con ella tuve varios llamados de atención porque a veces no le gustaba hacer las actividades que yo proponía. Finalmente sucedió algo particular, en la ejecución de las vacaciones recreativas fue una de la que más se destacó por hacer actividades, estar pendiente de los niños y ser activa en las jornadas. Le encanta estar a la moda y es amante de los animales.

Finalmente los recreandos son jóvenes que han logrado con el proceso de recreación dirigida relacionarse con los demás compañeros, dejando a un lado las diferencias que los pueden caracterizar. Son jóvenes que se han dejado conocer como son porque el ambiente de confianza que se fortaleció durante el proceso rompió cualquier barrera de timidez y miedo que son naturales cuando se desconoce a una persona.

Hay un aspecto por resaltar y es que los recreandos se dejan ver como son y la recreadora les permite que la conozcan. Este es una de las relaciones más importantes que establecieron los recreandos con la recreadora, cuando se dio la oportunidad de escucharlos, la recreadora fue asertiva y empática, los animó siempre a que continuaran con el proceso y a vincularse con otros compañeros de otros colegios. Los recreandos compartieron distintos gustos e imaginarios acerca de sus intereses propios de la etapa en la que están, de temas como el noviazgo, las amistades, el proyecto de vida-carrera de sus sueños-, sobre la carrera de la recreadora, quien le explicaba en qué consistía el programa de recreación y también de su proyecto de vida, lo que continuaría después de la práctica universitaria. Finalmente hablaban sobre experiencias ajenas y propias que dejaron ver su personalidad y lo más importante, crearon un ambiente de confianza conjuntamente con la recreadora, lo cual ayudó para que el proceso lograra una estrecha relación entre ellos y fortaleciera los vínculos afectivos.

La importancia de los recreandos en el proceso de capacitación en habilidades sociales fue crucial para que ellos se sintieran parte del proceso como los protagonistas, que difícilmente, sin ellos no hubiera sido posible desarrollar las capacitaciones y crear un sentido de pertenencia por el SSEO, que este en ultimas, cambió el contexto obligatorio por el de un servicio con sentido de responsabilidad, autónomo y de compromiso.

5. MARCO CONCEPTUAL

Más que nunca, la función esencial de la educación es conferir a todos los seres humanos la libertad de pensamiento, de juicio, de sentimientos y de imaginación que necesitan para que sus talentos alcancen la plenitud y seguir siendo artífices, en la medida de lo posible, de su destino (Delors, 1994, p 7) .

El presente marco conceptual trabaja conceptos fundamentales para el análisis de la influencia educativa en un programa de recreación dirigida dentro de un proceso de formación del Servicio Social Obligatorio en el surgimiento de seis habilidades sociales con quince Alfa-recreadores de la Corporación para la Recreación Popular en la Ciudad de Cali. La intervención con la población mencionada se desarrolló en cuatro meses desde Marzo hasta Julio del año 2012.

Este marco conceptual abarca temas de interés en este trabajo, como conceptos de la recreación, sus distintos aportes y enfoques, la recreación dirigida y sus dimensiones donde se desprende la importancia de la recreación con el enfoque educativo; posteriormente, se mencionarán las habilidades sociales, para finalizar con los juegos cooperativos, lenguajes lúdicos-creativos y el concepto del Servicio Social Estudiantil Obligatorio.

5.1 Recreación

El término de recreación se ha venido construyendo a partir de la mirada de diferentes autores y sus posturas. Para empezar con lo más sencillo, la recreación según la Real Academia Española es: “Acción y efecto de recrear o recrearse” “Diversión para el alivio del trabajo” en otros términos afines, recrear es “crear o producir de nuevo alguna cosa” “divertir, alegrar o deleitar”; recreativo “Que recrea o es capaz de o causar recreación” (Real Academia Española, 2014). Para las personas del común recreación es entretenimiento, pasarla bien, jugar, volver a crear, ir a piscina y hacer actividades en el tiempo libre.

Desde la academia, diversos autores han conceptualizado a la recreación y su importancia en la sociedad. Para autores como Guillermina Mesa (2007), han identificado la gran dificultad de realizar una definición concreta de la recreación debido a que la actividad de la

recreación, se ha realizado en distintas sociedades y en diversos momentos históricos del mundo, generando así su carácter polisémico, indicando:

Explorar en la historia la génesis de las prácticas recreativas y las explicaciones construidas sobre las mismas permite entender el porqué de los constantes cambios y evoluciones del término, los intereses y los imperativos sociales que los propiciaron y descubrir el potencial que encierra como instrumento simbólico de reproducción o transformación cultural y su influencia en el desarrollo social. Sin embargo, hasta tanto no se encare la actividad recreativa como problemática interdisciplinaria, cada autor desde su disciplina y enfoque particular seguirá agregando términos y dejando en la indefinición la comprensión de esta práctica social. (Mesa (2007, p.2)

En términos generales la recreación desde la academia y en el recorrido socio histórico de diversos autores, se logra visualizar como un campo rico en conocimientos, experiencias y fortalezas que de acuerdo a un tema o necesidad a tratar se pueden aplicar para el trabajo con las comunidades, donde se reflejan aspectos humanos, educativos y se logra dejar huella en las personas a través de los procesos de intervención realizados. Desde esta mirada podemos decir que la recreación es una práctica social con enfoque en procesos pedagógicos de transformación dentro de diversos contextos sociales, culturales, deportivos, de educación formal y no formal o de otros contextos en los cuales permite el encuentro con las demás personas, deja una experiencia significativa, gratificante y de aprendizaje recíproco.

Pasando a otros conceptos, la recreación llega a los clubes recreativos o unidades recreativas como definición “Operativa de Recreación”. Aguilar e Incarbone (2005) (p.51), afirman “Implica al usuario, un proceso de participación permanente en un sistema de servicios que busca satisfacer necesidades simbólicas, terapéuticas, de consumo, de descanso, de diversión y de desarrollo personal, permitiendo la libre expresión de la personalidad durante los diferentes periodos de tiempo libre y contribuyendo a mejorar la calidad de vida de la población”. (Aguilar & Incarbone, 2005, p. 51)

Lo anterior se nombra como recreación en el ámbito del entretenimiento y la diversión, encontrados en los diferentes establecimientos públicos o privados, algunos de estos son: Comfenalco, Coomeva, Comfandi, Comfacauca, El Club del Departamento, La Corporación para

la Recreación Popular (CRP) y sus 27 Unidades recreativas en la Ciudad de Cali, entre otros. Espacios dedicados al descanso, a la reunión con familiares y amigos, que operan de manera masiva y atractiva, mostrando la recreación como un espacio que presta servicios para el goce y el sano esparcimiento de las personas.

Cabe resaltar que hay otro término que se mueve mucho en el ámbito de la recreación y es el “Recreacionismo”, que viene tomando fuerza en los últimos años, sin embargo, se puede sacar la conclusión que este concepto se basa en la ejecución de actividades haciendo uso del tiempo libre, en forma placentera y saludable. Las actividades giran en torno al juego como aspecto principal, Aguilar e Incarbone (2005, p. 59) mencionan que “Tales acciones tendrían como único fin el divertirse, en tanto el Recreacionismo se constituye en una forma de compensación del cansancio y el aburrimiento producido por las tareas cotidianas”.

Siguiendo con los anteriores autores, la “Recreación Dirigida”, se desarrolla por medio de un animador cumpliendo diversos objetivos como el reconocimiento, la autovaloración, autonomía, participación, solidaridad, aventura, experiencias nuevas y cooperación con el grupo. “La recreación dirigida debe cumplir las condiciones de “volver a crear” o de “recrear” divirtiendo mediante la pertenencia y la participación en un grupo” (Aguilar e Incarbone, 2005, p.58)

Articulando al tema de la Recreación Dirigida se incluye el de Recreación Educativa (Aguilar e Incarbone 2005, p.58), es un término muy reciente el cual surge de la inclusión de temas específicos de manera pedagógica en la práctica dirigida de la recreación. La recreación educativa la realizan educadores, participantes del modelo formal que es la escuela y del no formal como los clubes infantiles, admitiendo que ésta tiende hacia la formación de un hombre no necesariamente libre del tiempo sino inmerso en él. A pesar de su incursión y su evolución en un nuevo campo como la educación, a menudo no se lleva a cabo, debido a la dificultad que surge en la articulación de temas socio-educativos desde la mirada de un educador en un proceso pensado inicialmente en el goce y disfrute de las personas desde la perspectiva de un animador. Situación que diferenció la práctica de la recreación como un proceso de formación a nivel social y pedagógico.

Sin embargo, otros autores mencionan la recreación como un conjunto de saberes que hacen integral al ser humano, por lo tanto la recreación no se reduce a una sola actividad debido a la riqueza cultural de cada individuo (Jiménez Vélez, Dinello, & Alvarado, 2004). Ellos hacen énfasis en la recreación vista desde una perspectiva social y pedagógica como un proceso de cooperación y solidaridad, lo cual construye una convivencia sana en un grupo: “Desde esta perspectiva social y pedagógica podríamos afirmar que la finalidad de la recreación debiera fundamentarse en la cooperación y en la solidaridad, es decir, es un proceso que debe implicar la comprensión del otro para poderlo ayudar y reconocer lúdicamente el niño y la pasión que existe en el otro” (Jiménez et al., 2004, p.14).

La interpretación a la perspectiva mencionada es que debe ser primordial enfatizar en las bases de la cooperación y la solidaridad, para un buen desempeño en la vida, incluyendo todos los contextos de los individuos. Por eso, estos autores se refieren a conceptos humanistas en el ámbito de la recreación y la pedagogía porque es necesario que un profesional en recreación se fundamente como persona y esto implica que se deben dar una serie de conocimientos como educar a los individuos en conceptos y prácticas relativas al amor, a la cooperación, el trabajo en equipo, la solidaridad, como base a la hora de ir puliendo y construyendo el ser humano que sirve y servirá a la comunidad, ejerciendo autonomía, autocrítica y libertad en su manera de pensar el mundo.

Es importante resaltar tres enfoques que identifica Waichman (1998) en la recreación:

- **El Recreacionismo:** Término atribuido a las actividades libres que tienen un fin y es el divertimento en masas. Son actividades realizadas en el tiempo de no trabajo de manera placentera y saludable, pertenece al mundo del entretenimiento y la diversión y es ejecutado por recreacionistas capacitados para esta área.
- **La Animación Socio Cultural (A.S.C):** Tiene sus raíces en la educación popular y en la participación social como forma de transformación en las personas de manera consciente y reflexiva. Tiene un fin educativo y transformador de realidades, teniendo en cuenta las necesidades de las personas, permitiendo el trabajo grupal y la toma de decisiones. “De allí que las acciones del animador socio-cultural pretendan la

modificación, la generación, la reflexión o la toma de conciencia acerca de los valores sociales o institucionales”. (Waichman, 1998)

- **La Recreación Educativa:** Vincula el ámbito de la educación como la transformación de los individuos en todas sus dimensiones. Intelectual, física, social, cultural, afectiva. Por medio de un modelo pedagógico o didáctico que pretenda la reflexión, la creatividad, la concepción de valores y el compromiso en diferentes ámbitos de la vida. Es por esta razón que la recreación entra a crear un vínculo con la educación en contextos no formales brindando libertad de expresión en el ser humano por medio del juego, de la lúdica.

5.2 Recreación dirigida

El concepto de recreación se ha venido construyendo desde la mirada de varios autores. Con el tiempo se ha ido perfeccionando bajo diferentes enfoques, es decir que ha tenido un carácter polisémico que obedece a la resignificación del concepto según como le menciona (Mesa, 2004)

Mesa (2004) afirma que: “Se trata de un término que migra pasando de una significación a otra según los puntos de vista ideológico religiosos y/o políticos, disciplinares y profesionales de quienes se interesan por su estudio” (p.1). Entonces, el término está relacionado con las diferentes maneras de pensar y de concebir el mundo con la recreación, diferentes prácticas y enfoques son tomados en cuenta por los profesionales en la recreación, algunos escogen la docencia, otros lo administrativo, otros el campo de la salud y otros lo social y psicológico.

La recreación dirigida o guiada permite transmitir conocimientos de manera recíproca, por medio del juego y de los lenguajes lúdico-creativos; interactuar, conocer al otro y generar cambios positivos en los demás, son formas de encuentro con los otros y consigo mismo, aprovechados en un espacio fuera del contexto escolar mediado por profesionales apasionados por lo que hacen de manera comprometida, entregados a cambiar realidades y a dejar huella en los individuos. La recreación ha incidido en las diferentes formas de tejido social, lo que permite trabajar en comunidad, transformar, construir significados y sentidos (Mesa, 2004).

5.3 Tres dimensiones de la recreación

Se identifican tres grandes dimensiones de la actividad recreativa bajo el enfoque sociohistórico de Vygotski. Las tres dimensiones son: la recreación como actividad social general; la recreación dirigida y pedagógica; la actividad interna y los lenguajes lúdico-creativos o mediaciones semióticas (Mesa, 2004). A continuación se presenta una descripción de estas tres dimensiones:

5.3.1 La recreación como actividad social general.

Esta dimensión vincula aspectos socioculturales, educativos y tecnológicos manejados desde el plano de lo simbólico. Se basa en la interpretación socio histórica de Vygotsky, en donde se plantea que hay un referente externo que nos hace formarnos como seres sociales y es la interacción con los otros y el medio que los rodea, lo cual atrae una serie de conductas culturales y tradicionales. Este proceso no se hace mecánicamente sino que requiere también de mediaciones o “niveles intermediarios”, (Mesa, 2004). Es decir, se realiza a través de los sistemas de organización de las relaciones sociales representados en las instituciones –agencias- en las que interactúan agentes educativos con los aprendices o educandos, a través de las mediaciones semióticas que se producen en contextos determinados de educación (informales, formales y no formales).

Mesa (2004) identifica, tres núcleos problemáticos para explicar la actividad recreativa: lo contemplativo, lo festivo y lo lúdico:

- **Lo contemplativo:** se refiere a las actividades tanto internas como externas que generan “placer o goce” “Sanadoras del cuerpo y el espíritu”
- **Lo festivo:** “alusivo a la fiesta popular, el encuentro de las tradiciones carnavalescas el potencial en estas fiestas es lo social e histórico como formas de externalización de todos sus puntos de vista e ideologías”
- **Lo lúdico:** es todo lo referente al juego y sus diversas formas y prácticas. Como lo indica la palabra lúdico proviene del latín – ludus. “Ésta designación genérica de juego tiene la propiedad de agrupar las distintas modalidades y realizaciones externas o sociales del mismo, es decir desde

los juegos del simple ejercicio de los bebés, pasando por los juegos simbólicos o de representación hasta los juegos de reglas o desde los juegos coreográficos y de rondas hasta los juegos institucionalizados como los deportes.” (Mesa 2004, p.6)

Especialmente los juegos que son utilizados como mediación semiótica en los procesos educativos, son los que interesan en el campo de la recreación dirigida (Mesa, 2004, p.6).

5.3.2 La recreación dirigida como práctica pedagógica.

La recreación dirigida y pedagógica es la segunda dimensión de la actividad recreativa. Propicia la reflexión, la comunicación, el desarrollo de la imaginación creadora, genera cambios internos y externos en los recreandos y permite la interacción entre los individuos (Mesa, 2004).

De esta manera, una de las bases primordiales de la recreación es la capacidad de incidir en la formación y transformación de una realidad por medio de la influencia de la ayuda pedagógica o la mediación de un profesional, que de lo contrario, si no hubiera una mediación, no cobraría sentido la influencia educativa (Mesa, 2004).

Finalmente es necesario que en la recreación dirigida y pedagógica haya un facilitador que ayude en el desarrollo de los procesos con los recreandos, para esto es necesario que dicho proceso tenga unas actividades planificadas y estructuradas con objetivos e intenciones claras. Es un proceso guiado que está bajo parámetros de una organización intencionada. (Mesa, 2004).

5.3.3 La actividad interna y los “lenguajes” lúdico-creativos o mediaciones semióticas.

La tercera dimensión resalta el carácter de los lenguajes lúdico-creativos. Éstos son herramientas simbólicas que permiten el aprendizaje y la interacción de los recreandos con la actividad, con ellos mismos y con sus demás compañeros. Los lenguajes lúdico-creativos son de origen sociocultural, ayudan o intervienen en la actividad interna de los recreandos a manera de externalización de sus sentimientos, relaciones con los demás, concepción del mundo, conocimientos, actitudes, pensamientos etc. En palabras de Mesa (2004) dice

“utilizaré la expresión “lenguajes lúdico-creativos”, que si bien no constituyen sistemas convencionalizados y formales, actúan en la actividad recreativa como instrumentos semióticos, como cajas de herramientas diversas y divertidas” (p.13).

Así como existe el lenguaje verbal y el no verbal utilizado en distintas formas para expresarnos o comunicar algo, también existe la posibilidad de expresar y comunicar con los lenguajes lúdico-creativos, de esta manera, funciona la tercera dimensión que nombra al juego, la imaginación y el arte como medios de externalización en la actividades recreativas y como formas de encuentro con sus capacidades creadoras e imaginativas. Incluye también las formas de socialización, resolución de problemas y convivencia (Mesa, 2004).

En el aspecto Artístico se pide un resultado basado en exigencias y habilidades propias de ese ámbito, en cambio al recreando no se le pide un producto artístico, sino que se analiza la forma de comunicar alguna situación exponiendo sus sentidos y significados. En el acto recreativo el objetivo es fomentar el desarrollo de su capacidad creadora a través de los lenguajes lúdicos creativos y la interacción que tienen con estos y sus pares y, según Mesa (2004) “pueden encauzarse nuevas formas de encuentro con el trabajo y la educación, nuevos sentidos y significados como sujetos sociales, nuevas sensibilidades” (p.13).

5.4 La influencia educativa de la recreación dirigida

La recreación dirigida parte de los principios del modelo “la influencia educativa” que permite analizar la interacción que existe entre el recreando/recreandos en contexto fuera del escolar Mesa (2004)

En el contexto de la recreación, se entiende por la ayuda que se presta al recreando en la actividad constructiva dentro del marco de interactividad. Esta última entendida como el análisis que se hace de las relaciones interpersonales que surgen entre el recreador y los recreandos en el ámbito social y psicológico (Mesa, 2004).

La interactividad se entiende como la forma de organización de la actividad conjunta que define el marco en el que cobran sentido, desde el punto de vista de la

influencia educativa, las actuaciones respectivas y articuladas del profesor y de los alumnos en el transcurso de un proceso concreto de enseñanza y aprendizaje (Coll et al., 1995, p.205).

Según otros autores, la interactividad se define como la “articulación” de las actuaciones del profesor y los estudiantes alrededor de una tarea y un contenido determinados por la enseñanza y el aprendizaje y es construida por los participantes a lo largo del proceso de interacción, aclaran que la interactividad no tiene solo intercambios comunicativos, sino en los comportamientos y actuaciones de cada uno de los participantes (Coll, Onrubia y Mauri, 2008).

Siguiendo a los anteriores autores, estos hacen énfasis en los mecanismos de influencia educativa en el contexto escolar, lo cual es un proceso de “traspaso progresivo del control y la responsabilidad del aprendizaje” del profesor a los alumnos (Coll et al., 2008). Situándose en el contexto no escolar, este proceso se aplica en la medida en que actúa el recreador como un educador que facilita aprendizajes en los recreandos por medio de los lenguajes lúdico creativos que intervienen en resultados de internalización y de exteriorización, se hace un proceso individual para después externalizarlo con sus pares. Esas tareas realizadas en el proceso de interactividad con los recreandos, se ve reflejada con el tiempo cuando ellos son capaces de realizar las tareas por sí solos y se genera más autonomía y control sobre las mismas. Es necesario que para que sea efectivo el proceso debe haber una guía pertinente del recreador, interesándose por el proceso que llevan los recreandos en las intervenciones (Mesa, 2004).

En este proceso, los apoyos y ayudas del profesor al aprendizaje del alumno van evolucionando y se modifican para promover y asegurar una actuación cada vez más autónoma y autorregulada del alumno en la realización de las tareas, la utilización funcional de los contenidos y la gestión de su propio aprendizaje (Coll et al., 2008, p.40)

De esta manera la interactividad tiene una forma de organización que es la actividad conjunta compuesta por la articulación de tres aspectos que toman forma como un triángulo, llamado triángulo interactivo. El cual se compone de: el estudiante, el profesor y los contenidos, que están presentes en las actividades desarrolladas con los recreandos pues

permite un análisis minucioso de las actitudes, comportamientos y del proceso de construcción de significados y sentidos en la actividad dirigida o guiada (Mesa, 2004).

5.5 Las habilidades sociales

Las habilidades sociales son conductas que se dan en la relación con los otros, entre pares, adultos, niños y adolescentes. Dependen del contexto y de la situación, los individuos responden a formas de interacción en el que convergen las relaciones interpersonales, la comunicación, la cooperación y otras conductas pro-sociales (Vidal, González, Cuevas y Gutiérrez, 2013).

Estos autores explican que las habilidades sociales están presentes en todas las formas de interacción del ser humano, incluso en temas relacionados para afrontar problemas y conflictos; Vidal et al. (2013) mencionan que: “las habilidades sociales hacen referencia a una serie de comportamientos aprendidos que facilitan la relación con los otros y que permiten afrontar de modo efectivo y adaptativo las demandas del entorno social”(p.102).

La investigación sobre las habilidades sociales se ha llevado a cabo desde diferentes posturas o ciencias sociales para su estudio pasando por la sociología, la psicología, la educación, trascendiendo en temas como la salud, donde las habilidades sociales reciben otro nombre “Habilidades para la vida”. La División de Salud Mental de la Organización Mundial de la Salud lanzó la Iniciativa Internacional para la Educación en Habilidades para la Vida en las Escuelas (Life Skills Education for Children and Adolescents in Schools 1993) Fundación EDEX (2007)

La Organización Mundial de la Salud propuso las Habilidades para la Vida en el marco de la educación formal, para complementar la experiencia vital de socialización con nuevas oportunidades de aprendizaje. Todo ello con el objetivo de promover competencias psicosociales y favorecer así el bienestar físico, mental y social de niñas, niños y jóvenes.

Las habilidades sociales o para la Vida son diez destrezas o herramientas que incluyen: El autoconocimiento (la habilidad de conocerse a sí mismo) la empatía, la comunicación asertiva, las relaciones interpersonales, la toma de decisiones, el manejo de problemas y conflictos, el pensamiento creativo, el pensamiento crítico, el manejo de emociones y sentimientos, manejo de

tensiones y estrés como comportamientos que hacen parte de los procesos de educación y mediación con sus pares o con el resto del grupo. Fundación EDEX (2007)

A continuación se describen en detalle seis destrezas o herramientas abordadas en el proceso realizado dentro del servicio social obligatorio y que son propuestas por la Organización Mundial de la Salud OMS. Fundación EDEX (2007)

Tabla 1
Cuadro de destrezas utilizadas

Habilidad social:	Definición
Auto-conocimiento	Conocerse es el soporte y el motor de la identidad y de la autonomía. Captar mejor nuestro ser, personalidad, fortalezas, debilidades, actitudes, valores, aficiones... Construir sentidos acerca de nosotros mismos, de las demás personas y del mundo que compartimos. En definitiva, saber qué se quiere en la vida e identificar los recursos personales con que se cuenta para lograrlo.
Empatía	La empatía es una capacidad innata de las personas que permite tender puentes hacia universos distintos al propio, para imaginar y sentir cómo es el mundo desde la perspectiva de la otra persona. Poder sentir con la otra persona facilita comprender mejor las reacciones, emociones y opiniones ajenas, e ir más allá de las diferencias, lo que nos hace más tolerantes en las interacciones sociales.
Comunicación asertiva	La persona que se comunica asertivamente expresa con claridad lo que piensa, siente o necesita, teniendo en cuenta los derechos, sentimientos y valores de sus interlocutores. Para esto, al comunicarse da a conocer y hace valer sus opiniones, derechos, sentimientos y necesidades, respetando las de las demás personas.
Relaciones inter-personales	Establecer y conservar relaciones interpersonales significativas, así como ser capaz de terminar aquellas que bloqueen el crecimiento personal (relaciones tóxicas). Esta destreza incluye dos aspectos claves. El primero es aprender a iniciar, mantener o terminar una relación; el segundo aspecto clave es aprender a relacionarse en forma positiva con las personas con quienes se interactúa a diario (en el trabajo, en la escuela, etc.)
Manejo de problemas y conflictos	No es posible ni deseable evitar los conflictos. Gracias a ellos, renovamos las oportunidades de cambiar y crecer. Podemos aceptar los conflictos como motor de la existencia humana, dirigiendo nuestros esfuerzos a desarrollar estrategias y herramientas que permitan manejarlos de forma creativa y flexible, identificando en ellos oportunidades de cambio y crecimiento personal y social.
Pensamiento crítico	Analizar experiencias e información y ser capaz de llegar a conclusiones propias sobre la realidad. La persona crítica no acepta la realidad de manera pasiva “porque siempre ha sido así”. Por el contrario, se hace preguntas, se cuestiona rutinas, investiga.

Fuente: Fundación EDEX (2007)

El uso continuo de las habilidades sociales ayuda a mantener las relaciones sociales positivas mejorando así el entorno, se logra analizar las dinámicas que se entretienen con los individuos en el desarrollo cognitivo, socio afectivo y actitudinal. Este fenómeno de las dinámicas en las relaciones, se explica al reconocer las capacidades de aprendizaje del ser humano en la cual las habilidades que implican relacionarse con los demás, son las habilidades sociales y las habilidades internas de las personas es la inteligencia emocional (Goleman, 2008).

La “Inteligencia Social” (Goleman, 2008) se define como las habilidades que surgen positivamente cuando se interactúa con los otros, entre las cuales se encuentran: i) “la conciencia social”: lo que percibimos sobre los otros y ii) “la facilidad –habilidad- social”, lo que hacemos en consecuencia con esa conciencia. (Goleman, 2008, p 90).

Goleman (2008) describe la conciencia emocional del otro como: la capacidad de identificar las emociones y sentimientos del otro; reconocer lo que lo contiene. Sobre la facilidad emocional afirma que es la capacidad de articular sus propios temores con los temores identificados en los otros a fin de identificar qué hacer para protegerse a sí mismo y al otro; así mismo incluye la habilidad de comunicarse asertivamente y escuchar empáticamente

El aporte de Goleman trasciende fronteras llegando a la importancia de la escuela en la formación de las habilidades sociales, en la que hace mención de las habilidades sociales en “el ABC de la inteligencia emocional”, un programa de “La ciencia del Yo” (Goleman, 2000) que busca realizar una alfabetización emocional en niños de una escuela, basados en la educación afectiva. El autor resalta los aportes de las habilidades sociales como primordiales en la vida social del niño que van de forma paralela a su proceso de formación educativa, insistiendo en el aprendizaje, construcción y apropiación de algunas habilidades como el autoconocimiento emocional, la empatía, asertividad, manejo de emociones y las relaciones interpersonales, que permiten a su vez la construcción de su inteligencia a nivel social y emocional.

Las relaciones interpersonales son un punto esencial del programa, lo que incluye aprender a escuchar y a formular las preguntas correctas, a discriminar entre lo que el otro expresa y los propios juicios y reacciones, a ser positivo antes

que a estar enfadado o en una actitud pasiva, a aprender el arte de la cooperación, la solución de los conflictos y el compromiso de la negociación (Goleman, 2000, p.309)

Al reconocer estas habilidades como procesos de aprendizaje en la educación formal implica reconocer las capacidades del ser humano de adquirir conocimientos en procesos de forma práctica y dinámica que se da en las relaciones con el otro.

5.6 Juegos cooperativos

Los juegos cooperativos, son una serie de actividades que tienen las bondades de cualquier tipo de juego, pero que inhiben el componente competitivo o violento para darle oportunidad a las diversas maneras de participar activamente de sus integrantes como característica principal y fundamental enfocada a la mutua cooperación. Según Masheder (2009) este tipo de juegos tienen herramientas que desarrollan valores como: “la atención, el respeto, la solidaridad, el espíritu crítico, la comunicación. Su base reside en la ayuda mutua necesaria para vencer un elemento externo o alcanzar de manera conjunta un objetivo común” (p.269).

Los juegos cooperativos, menciona Masheder (2009) tienen su origen, principalmente en los “New Games” (Nuevos Juegos) creados por Stewart Brand en los estados Unidos durante la guerra de Vietnam. Según sus investigaciones, el principio fundamental de estas actividades era la confrontación física, llegando a ser en ocasiones ruda e incluso violenta, pero que en ningún caso pretendía generar un ganador o perdedor. Esta característica fue tomada por canadienses quienes, retomaron este concepto añadiendo en su propuesta la de suprimir el componente competitivo y violento, para dar forma a los juegos cooperativos. (Masheder 2009)

Según Masheder (2009), algunas de las ventajas utilizadas en los juegos cooperativos comprenden lo siguiente:

- Confianza en sus propias capacidades
- Confianza en los demás
- Expresar los sentimientos, aceptarlos y transformarlos a fin de aceptar lode los demás
- Comprenderse mejor

- Comprender mejor a los otros
- Superar miedos y angustias
- Solucionar conflictos
- Vivir en grupo y sentirse responsable de sí mismo y de los demás
- Comunicarse positivamente con los otros

Cabe resaltar que para esta autora los juegos cooperativos, constituyen un instrumento valioso para los profesionales de la enseñanza, porque permite:

- Observar los diferentes comportamientos de los jóvenes (egoísta, altruistas, perseverante, líder).
- Conocer mejor la relación que establece el niño con el grupo; ver cómo funciona el grupo.

Este reconocimiento del educador en los juegos cooperativos es evidenciado por autores como Garaigordobil (2004), profesora de psicología de la Universidad del país Vasco, quien destaca dentro de su programa de juegos cooperativos y creativos, algunas de las características que estimulan la conducta prosocial y la creatividad en distintas dimensiones (verbal, dramática, plástico-constructiva y gráfico figurativa), resultantes de un proceso de observación y reconocimiento de las bondades del juego cooperativo, los cuales permiten tanto en el educador como en los participantes: “potenciar el desarrollo de factores de la socialización, favorecer el desarrollo emocional y estimular el desarrollo de factores intelectuales” (p.30)

Cada una de estas características tiene unos componentes primordiales a nivel pedagógico que están presentes en este trabajado de grado y que es pertinente mencionarlos.

Citando a Garaigordobil (2004) los juegos cooperativos favorecen:

- El conocimiento de los niños entre sí, el incremento de la interacción multidireccional, amistosa, positiva, constructiva con los compañeros del grupo y la participación grupal
- Las relaciones amistosas intragrupo

- Las habilidades de comunicación verbal y no verbal: exponer, escuchar, activamente, dialogar, negociar, tomar decisiones por consenso
- Un aumento de conductas sociales facilitadoras de la socialización (conductas de consideración con los demás, de liderazgo, de autocontrol, asertivas) así como una disminución de conductas perturbadoras para la misma (conductas agresivas, pasivas, de retraimiento, de ansiedad, antisociales)
- La conducta prosocial: relaciones de ayuda y capacidad de cooperación grupal (dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común)
- El aprendizaje de estrategias cognitivas de resolución de situaciones sociales
- El desarrollo moral: valores (diálogo, tolerancia, igualdad, solidaridad), aceptación e interiorización de normas sociales, turnos, interacción cooperativa, roles)

Los juegos cooperativos propenden por el trabajo en equipo como herramienta de las relaciones interpersonales, se aprende a trabajar con y para el equipo por lo tanto si hay alguna reacción de un individuo afecta a todos en general.

Es importante aclarar que los juegos cooperativos implican la participación de todos los individuos generando una interdependencia social. Claramente los autores Johnson y Johnson (1999, p.8) afirman que: “la interdependencia social es un hecho en los grupos, para que sea positiva debe haber un clima de cooperación”. El caso contrario está cuando se genera competencia en el grupo y en cada uno priman intereses personales.

Los juegos cooperativos van de la mano con las habilidades sociales pues promueven y fortalecen el desarrollo de la empatía y la asertividad, la capacidad de establecer relaciones interpersonales positivas, influyen sobre el bienestar emocional y mental, mejoran la autoestima y la capacidad para enfrentar la adversidad.

Para Johnson y Johnson (1999) al practicar los juegos cooperativos se establecen cinco elementos que potencian el aprendizaje cooperativo:

- Interdependencia positiva: los esfuerzos de los integrantes benefician a todo el grupo.
- Responsabilidad individual: cada integrante asume las tareas y actividades.

- La interacción: cada integrante permite la confrontación de ideas, sentimientos y puntos de vista con los otros, toman decisiones compartidas y el diálogo es la base de todo.
- Las habilidades interpersonales y grupales: desarrolla habilidades cognitivas y sociales, se les proponen retos que estimulen la creatividad por medio de actividades lúdicas.
- La evaluación grupal: reflexiones sobre comportamientos y actitudes, también de las consecuencias sobre las decisiones tomadas, fortalece el proceso de cohesión y genera conciencia colectiva.
- Roles de los participantes: como estrategia pedagógica define los roles en el guía o recreador y en los estudiantes o recreandos.

5.7 Servicio social estudiantil obligatorio (SSEO).

El servicio social estudiantil obligatorio (SSEO) es un proceso de formación complementario desarrollado en los últimos niveles de escolarización de las instituciones educativas que, de acuerdo a su Proyecto Educativo Institucional (PEI) establece los parámetros necesarios y fundamentales conformes a las leyes y estatutos de Colombia, así como al Ministerio de Educación Nacional (MEN), para la integración, formación y promoción del estudiante a la vida en comunidad como propósito fundamental de su proceso educativo.

Como proceso alternativo y complementario a la formación del estudiante, el SSEO, intensifica y promueve los aprendizajes al igual que las habilidades sociales adquiridas en la institución poniéndolos en práctica de forma dinámica dentro de proyectos pedagógicos para el beneficio de la comunidad en ámbitos como lo social, lo económico y cultural que repercuten y favorecen la formación integral del estudiante.

En cuanto a su carácter formativo, el SSEO busca en el estudiante el reconocimiento de sus aprendizajes y habilidades sociales en ambientes distintos a los de la institución educativa, con el fin de trascender el carácter formativo de la educación a tal punto de llegar a ser una formación integral promoviendo aprendizajes por fuera del contexto educativo, llegando a permear dentro de contextos como la familia y la sociedad de forma incluyente, promoviendo

las buenas relaciones interpersonales así como la resolución pacífica de problemas y conflictos para la construcción de ciudadanos activos.

Lo anterior se encuentra descrito dentro de las diversas leyes y decretos del ministerio de educación nacional (MEN) que reconocen la importancia del servicio del SSEO para la formación integral del estudiante, los cuales nombro a continuación

Tabla 2

Artículos, Decretos y Leyes del Servicio social estudiantil Obligatorio y el Ministerio de Educación Nacional

Artículos decretos y leyes sobre el SSEO:	Definiciones:
Ley 115 de Febrero 8 de 1994: por lo cual se expide la ley general de educación. (MEN, 1994)	Artículo 66. Servicio social en educación campesina. Artículo 97. Servicio social obligatorio. Artículo 204. Educación en el ambiente.
Decreto 1860 de 1994 (MEN, 1994)	Artículo 39. Servicio social estudiantil.
Resolución 4210 de septiembre 12 de 1996 (MEN, 1996)	Aspectos generales a tener en cuenta dentro del SSEO.

6. MARCO METODOLÓGICO

La metodología de investigación de este trabajo de grado tiene como referente el modelo para el estudio de la influencia educativa de la recreación de Mesa (2007). Este modelo consta de tres fases, las cuales sirvieron para la reflexión y análisis del proceso de intervención realizado a lo largo de siete sesiones que fueron construidas con algunas bases de la metodología SARI (Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva) realizadas durante mi práctica profesional en la Corporación para la Recreación Popular.

Las tres fases serán descritas a continuación:

6.1 Fase 1: Estructura de organización y participación de la actividad conjunta Recreador/recreandos

Esta primera fase permite identificar la estructura de organización de las sesiones en el proceso de intervención, éstas se realizaron mediante el diseño de planeaciones y o programaciones, en las cuales se identificaron paso a paso cada uno de los momentos de una forma más organizada, en cuanto a las actividades y a los tiempos utilizados. La estructura de la organización permitió darle una secuencia a la construcción de los diarios de campo correspondientes al desarrollo de las sesiones, en éste daba cuenta del análisis y la reflexión de los comportamientos y actitudes de los recreandos, también de las dinámicas que se presentaron entre ellos mediante la Observación.

Según Mesa (2007) en esta primera fase se deben identificar las distintas formas de organización de la actividad conjunta de los participantes mediante la identificación de los segmentos de interactividad (SI) Los SI es el compilado de actuaciones y comportamientos por parte de los participantes de la actividad, adicionalmente cada SI “responde a una función pedagógica concreta y, en este sentido, proporcionan informaciones relativas a los mecanismos de cesión y traspaso y a la construcción conjunta de significados compartidos” (Mesa 2007, p.19)

Según lo anterior, metodológicamente es fundamental darle una secuencia a las sesiones que arrojan la información necesaria para analizar los comportamientos y actitudes de los recreandos; para este trabajo de grado se identificaron los segmentos de interactividad: Organización de

Grupo (OG), Organización de la Tarea (OT), Ejecución de la Tarea (EJT I) y Evaluación (EV) en las sesiones trabajadas del proceso de intervención, los cuales serán explicados en el siguiente capítulo.

6.2 Fase 2: Estructura temática: contenidos y/o tareas desarrolladas por los participantes durante el proceso de formación en habilidades sociales

En esta fase se explican los contenidos y/o tareas que surgieron en el proceso de formación en habilidades sociales, hace referencia a los aprendizajes que desarrollaron los recreandos durante la ejecución de las sesiones, es decir, las actividades recreativas, las técnicas, los juegos, la organización de los grupos y los contenidos trabajados. Estos contenidos y tareas desarrolladas en el proceso estuvieron fundamentados en el tema de “las habilidades para la vida según la OMS” o “Las Habilidades Sociales” mediadas por los juegos cooperativos y lenguaje lúdico creativos, los cuales dieron paso a la adquisición de nuevos aprendizajes y a la resignificación de otros.

Según Mesa (2007), el objetivo de esta fase es identificar cuales contenidos son de carácter conceptual, procedimental, actitudinal, valores y de normas.

Para este caso, lo que se buscó fue identificar cómo las habilidades sociales influyeron en el proceso de formación con los recreandos; en la manera de comportarse frente a la actividad y frente a los demás, cómo abordaron las técnicas que planificaron, qué contenidos emergieron a medida que se fue desarrollando cada sesión, cómo abordaron la temática que fue propuesta por el profesional en recreación y de qué manera la aplicaron para sus vidas, qué significado y valor tuvo la técnica que se aprendió, qué símbolos manejaron los jóvenes y cómo se apropiaron de éstos. Finalmente, siendo lo más importante, cómo incorporaron esos valores y habilidades sociales aprendidas en sus vidas, y cómo comprendieron el significado de la cooperación, el respeto, el amor, la empatía, la participación, la asertividad y otras habilidades y valores que serán analizadas en el capítulo de resultados de este trabajo de grado.

6.3 Fase 3: Análisis de la interactividad

La última fase corresponde al análisis, como su nombre lo indica, a las relaciones que resultaron dentro del proceso desarrollado. Las unidades de análisis se definen a partir de la conceptualización de la interactividad y el triángulo interactivo. Mesa (2007). Esas relaciones son el producto de la interacción entre: recreador-contenidos que hacen referencia al alcance que tuvo el profesional a la hora de dar a conocer los contenidos por medio de la metodología aplicada; por su parte la interacción recreandos-contenidos, se establece la forma en cómo los recreandos abordaron los contenidos y cómo surgieron en ellos; por último la interacción recreador-recreandos, como una de las relaciones más importantes y fundamentales para el desarrollo del proceso, la cual tomó mucha fuerza y tuvo resultados positivos que se analizarán en el capítulo de resultados y análisis.

6.4 Recolección de la información

La información para este trabajo se hizo por medio de la recolección de información en los diarios de campo con la ayuda de grabaciones de audio y video, fotografías y evaluaciones.

Los diarios de campo fueron escritos durante el proceso de intervención, con información detallada de cada uno de los momentos desarrollados, comportamientos, pensamientos e ideas de los jóvenes y su punto de vista de la tarea desarrollada, rescatada de las evaluaciones al intermedio o al final de cada tarea. A su vez también se compartieron espacios virtuales en los cuales se recogió más información a modo de entrevista.

Las fotografías, las grabaciones de audio y video fueron la evidencia del proceso de intervención desarrollado y soporta los momentos más importantes de las actividades.

7. RESULTADOS Y ANÁLISIS

Este capítulo contiene el análisis del proceso de intervención realizado durante el periodo de práctica profesional en el marco del programa institucional “Vacaciones Recreativas Calidosas 2012, con 15 Alfa-recreadores de la Corporación para la Recreación Popular, CRP

Para este análisis me guiaré por las tres fases mencionadas en el capítulo del marco metodológico, con base, especialmente, en la información recogida en los diarios de campo.

7.1. Fase I Estructura de organización y participación de la actividad conjunta recreador / recreandos

El análisis de esta fase se realizó con base en la identificación de los segmentos de interactividad (SI) en siete sesiones del proceso de formación ejecutado desde el mes de abril hasta el mes de julio del año 2012. Los segmentos de interactividad (Mesa, 2007) identificados son:

Organización del grupo (OG). Es la organización de los recreandos en un espacio determinado para dar inicio a una sesión.

Organización de la Tarea (OT). El recreador da las instrucciones acerca como realizar la tarea, sus respectivos objetivos, los contenidos, el tiempo y el material con que se cuenta. Se establece una comunicación entre el recreador y los recreandos a la hora de dejar claro todos los aspectos que implican la organización de la tarea, de esta manera se va desarrollando el proceso de interactividad

Ejecución de la tarea (EJ). Es la acción misma que tienen los recreandos de realizar la tarea, ponerla a funcionar con todas las implicaciones que esta traiga, sus responsabilidades y compromisos, además de aclarar todas las dudas para la comprensión de la tarea.

Evaluación (EV). Son los alcances que se obtuvieron en la actividad realizada por medio de la reconstrucción y retroalimentación y al final de cada sesión. Se resalta la importancia de la sesión, los aprendizajes y las percepciones de los recreandos frente a esta.

Interrupción (INT). Es el momento en el que se interrumpe la actividad por algún suceso o evento inesperado.

La identificación de los segmentos de interactividad (SI) se realizó para cada una de las siete sesiones. Esta información se organizó en una tabla de identificación de SI que contiene: El número de la sesión, el tema, la fecha, la hora, el lugar y el objetivo de la sesión, describe cada SI y los tiempos de ejecución de la misma. Ver ANEXO No. 2, Identificación de los segmentos de interactividad en las siete sesiones desarrolladas.

El mapa está distribuido según los segmentos de interactividad y se incluyen en éstos los tiempos de duración aproximada. Las columnas del mapa corresponden a las sesiones realizadas. Los segmentos de interactividad están diferenciados por colores: el azul claro para la organización del grupo (OG), el verde claro para la organización de la tarea (OT) el fucsia para la ejecución de la tarea y el violeta para la evaluación (EV).

Los segmentos de interactividad abarcan distintas actividades ejecutadas por los recreandos y bajo las recomendaciones de la recreadora, quien dio pistas y elementos para el desarrollo de las sesiones.

Como se puede observar en el mapa, el segmento de organización del grupo (OG) (color azul), aparece en las siete sesiones como la actividad de apertura que daba paso a la explicación y a la determinación de los objetivos de la sesión. Era una actividad crucial para conocer las posturas de los recreandos frente al proceso, reconstruir las sesiones pasadas y preguntarles cómo estaban, cómo se sentían y cómo les estaba yendo en sus actividades escolares. También se hizo énfasis en la forma de organización del grupo, privilegiando la disposición en círculo, que les permitió a los recreandos, además de reconocerse, fortalecer la confianza entre ellos, establecer un orden y participar en una dinámica para aprender a organizar a los niños y niñas participantes de las vacaciones recreativas. En la última sesión (VII), en este segmento la recreadora guio una reconstrucción de las experiencias adquiridas de los recreandos durante las vacaciones recreativas.

El segmento de organización de la tarea (OT) se evidencia en todas las sesiones. Además, este segmento se repitió varias veces en las siete sesiones y tenía duraciones de 10 a 15 minutos, dependiendo de la explicación de la tarea a los recreandos. En este segmento la recreadora explica las reglas de las actividades, los tiempos de ejecución y los contenidos de las tareas.

Los segmentos ejecución de la tarea (ET) y evaluación (EV) también aparecen en todas las sesiones. Las ejecuciones de las tareas variaron según el tema y la dinámica que conllevó a comprender el sentido de la actividad y las reglas del juego, así como el abordaje que tuvieron los recreandos con los temas propuestos basados en las habilidades sociales. La evaluación tuvo gran incidencia en los recreandos y en el proceso como tal porque evidenció los aprendizajes y la

interacción entre los contenidos y los recreandos, algunos de los segmentos de la evaluación tienen mayor duración, en tanto que se profundizó en el análisis de la dinámica vivenciada.

De acuerdo al mapa, la primera sesión se inició con una organización del grupo, a los recreandos les quedó claro que para la actividad principal debían hacerse en subgrupos y la recreadora utilizó el recurso del juego para dividirlos. Se evidencia una evaluación en la mitad del proceso, que permitió conocer los aprendizajes generados en la tarea 1, articulándola con la siguiente. La ejecución de la tarea 2 se realizó en 60 minutos, con el doble del tiempo que la primera, debido a las características de la técnica realizada. No se evidencia una segunda evaluación porque el tiempo no alcanzó para realizarla.

En la segunda sesión, se observan los siguientes segmentos: el segmento de organización del grupo, con una duración de 10 minutos. Aparecen tres organizaciones de la tarea con la misma duración cada una (15 minutos), así mismo aparecen tres ejecuciones de la tarea y finalmente se evidencian dos evaluaciones, la primera en medio de la ejecución de la tarea 2 y la organización de la tarea 3, esta primera evaluación se realizó para hacer el cierre de la primera actividad y articularla con la siguiente. En la segunda evaluación, se indagó sobre los aprendizajes en las tareas desarrolladas.

En la tercera sesión, en la organización del grupo al inicio de la sesión, la recreadora se enfocó esta vez en la explicación de la temática por medio de preguntas para lograr la comprensión de la misma. La organización de la tarea aparece dos veces, en la primera se dieron rápidamente las instrucciones de la tarea 1, en la segunda se explicó con más detalle lo que se requería de la actividad principal a ejecutar. Las ejecuciones de la tarea fueron dos, la segunda fue la principal de la sesión, que reunió los aspectos de la temática central. Finalmente la sesión cierra con una evaluación de media hora, donde se indagó sobre los aprendizajes generados, las situaciones que emergieron de la participación en los juegos, la comprensión de la temática y la aplicación del tema en la vida de los recreandos.

En la cuarta sesión, se observan los siguientes segmentos: en la organización del grupo se da el saludo de bienvenida y la explicación breve de la sesión. Aparecen tres organizaciones de la tarea y tres ejecuciones. La última tarea se enfocó en la realización de la técnica principal. Se evidencia solo una evaluación al final que reunió todos los comentarios de los recreandos acerca

de la sesión, la evaluación duró treinta minutos y sirvió para afrontar problemáticas y posturas de los recreandos frente a la dinámica y entre ellos mismos.

En la quinta sesión, en el segmento organización de grupo se trabajó nuevamente en círculo y se hizo la reconstrucción de la sesión anterior. El segmento de la organización de la tarea se evidenció tres veces. Debido al escaso tiempo para realizar la sesión, se hizo más énfasis en las ejecuciones de las tareas, precisando con anterioridad las reglas claras y el sentido de las actividades en los segmentos de organización de la tarea. La ejecución de la tarea aparece tres veces, las dos primeras de veinte minutos y la última de treinta minutos, que fue la actividad principal. Se observan tres evaluaciones que aparecen después de los segmentos de ejecución de la tarea. Las evaluaciones se centraron en indagar los aprendizajes de las tareas desarrolladas con el enfoque cooperativo.

En la sesión seis, se observa: la organización del grupo, dos organizaciones de la tarea en donde se exponen las reglas y los objetivos a desarrollar. Estos segmentos se vincularon con la ejecución de las tareas 1 y 2 con una duración de treinta y cuarenta y cinco minutos respectivamente, las actividades realizadas en éstas, contenían temas cruciales en el proceso que implicaron la participación y atención de los recreandos. También se evidencian dos evaluaciones, cada una realizada después de finalizar las tareas ejecutadas. Se reforzaron los temas y la recreadora los animó para empezar otra etapa, la de ejecución de las vacaciones recreativas.

La sesión siete fue la última del proceso. Aparece una organización de grupo, cuatro organizaciones y ejecuciones de la tarea que respondieron a los objetivos desarrollados en todo el proceso, las actividades se realizaron para reforzar contenidos y conocer los puntos de vista, conocimientos y aprendizajes generados en todo el proceso, de esta manera se catalogaron como actividades reflexivas. También se ven tres evaluaciones que recogieron los datos de los recreandos para conocer el alcance del proceso.

En síntesis, se analiza que en el proceso se evidenciaron varios segmentos de interactividad como lo fue la organización del grupo, la ejecución de la tarea y la evaluación como momentos relevantes en los cuales se reflejaron las actividades más contundentes que llevaron a cabo los recreandos, resaltando siempre el acompañamiento de la recreadora en el proceso de formación

del SSEO, en el cual se preparó a los recreandos en la adquisición de habilidades y la potenciación de otras que permitieron exteriorizarlas en el campo recreativo de las vacaciones con los niños y niñas participantes del programa.

Los recreandos tuvieron paulatinamente mayor control y responsabilidad de la tarea bajo el acompañamiento de la recreadora quien estuvo al frente de las actividades, guiándolos siempre en la adquisición de habilidades que les permitieran aprender y poner en práctica lo aprendido, en el contexto de las vacaciones recreativas. Las tareas que los recreandos asumieron se evidenciaron de diferentes formas en cada sesión, las cuales traían una enseñanza particular con un tema distinto pero conservando la articulación entre cada una de ellas, es decir que hubo interrelación entre cada tema.

7.2 Fase II: Identificación y análisis de los contenidos desarrollados

El proceso de formación se desarrolló en siete sesiones que reunieron distintas temáticas de habilidades sociales tales como el autoconocimiento, reconocimiento del otro, relaciones interpersonales, la comunicación y solución de problemas, manejo de emociones y pensamiento creativo. En esta fase identificaré y analizaré los contenidos que hicieron parte del proceso de enseñanza, aprendizaje a lo largo de las jornadas de capacitación en habilidades sociales. Para esto tomaré como base los tres tipos de contenidos mencionados en el capítulo de metodología, referenciando a Mesa (2007), quien menciona que los contenidos son de naturaleza conceptual, procedimental y actitudinal, para esto partiré de los conceptos de cada uno y los articularé con mi proceso.

Los contenidos según Mesa (2007) son de carácter:

- Conceptual: son los contenidos en los cuales se aprende a saber y conocer un tema, son de tipo cognitivo, es decir, que se refieren a conceptos y hechos dados por las actividades y tareas realizadas durante las sesiones.
- Procedimental: Son los contenidos en los cuales se aprende a “saber hacer” y se agrupan las habilidades básicas para actuar en situaciones de solución de problemas o técnicas que se relacionen con aprendizajes concretos. Se enseñan procedimientos

provenientes de técnicas artísticas, lúdicas entre otras, que logran la actividad recreativa interna de los recreandos.

- Actitudinal: Los contenidos actitudinales se refieren a las formas de actuar, de comportarse frente a situaciones o frente a las personas, también se relacionan con los valores y normas que pueden adoptar en diferentes casos.

A continuación se presentan los contenidos con los objetivos y las estrategias utilizadas durante el proceso desarrollado:

Tabla 4

Cuadro detallado de objetivos, contenidos (habilidades sociales) y estrategias utilizadas durante el proceso desarrollado.

SESIÓN No.	OBJETIVOS DE LA SESIÓN	CONTENIDOS PLANEADOS (HABILIDADES SOCIALES)	ESTRATEGIAS QUE AYUDARON A DESARROLLAR LOS CONTENIDOS	OTROS CONTENIDOS QUE SE DIERON
1	Promover el reconocimiento de los Alfa-recreadores por medio de la libre expresión de la personalidad a nivel individual.	Autoconocimiento	-Juegos dramáticos-calentamientos- -Mascaras en cartón	Escucha activa, comunicación asertiva
2	Comprender las diversas cualidades que identifican cada Alfa-recreador e identificar sus diferencias y semejanzas.	Reconocimiento del otro	-Ronda recreativa “Ritmo atención” -Composición musical	Integración, conocimiento, Autoestima, valores sociales
3	Identificar las habilidades sociales necesarias para fomentar las relaciones interpersonales y la comunicación en los Alfa-recreadores.	Relaciones interpersonales	-Dinámica de división de grupos -Circuito de Juegos cooperativos	Comunicación, trabajo en equipo, respeto, confianza, metas y sueños
4	Reconocer los problemas y conflictos como parte de las relaciones interpersonales para la convivencia.	La comunicación y solución de problemas	-Juego de concentración y comunicación -Cuadrados cooperativos	Relaciones interpersonales y Conflicto
5	Reconocer y manejar las emociones dentro de las relaciones interpersonales.	Manejo de emociones	-Calentamiento de juegos dramáticos con emociones -juego cooperativo “La nave” -Cuentos narrativos con emociones	Escucha, trabajo en equipo. Comunicación asertiva, empatía
6	Desarrollar el pensamiento creativo para promover el uso consciente de las habilidades sociales.	Pensamiento creativo	-Juegos de expresión corporal-“Caminar por el espacio”, “cuadros congelados” y “recreando un cuento” Juegos dramáticos con casos	Creatividad, imaginación. asertividad, empatía
7	Reconocer las habilidades sociales adquiridas en los Alfa-recreadores a lo largo del proceso.	Habilidades sociales adquiridas	-Baile recreativo -Relajación -Mosaicos y ritual de despedida con velas	Relaciones interpersonales-amistad, comunicación-empatía-asertividad-sueños-metas

Fuente: La autora

De esta manera se tiene un panorama del proceso de formación realizado con los estudiantes del servicio social estudiantil obligatorio, basado en el tema de las habilidades sociales como un componente pedagógico y social que promovió la convivencia, las relaciones interpersonales, la comunicación, la cooperación, el trabajo en equipo, la asertividad, la empatía y la creatividad.

Analizaré los contenidos conceptuales (habilidades sociales) articulados con los contenidos procedimentales y actitudinales desarrollados en las sesiones.

7.2.1 El autoconocimiento y el reconocimiento del otro.

El primer contenido conceptual que se propone es el tema del Autoconocimiento, que es abordado desde las habilidades sociales como factor esencial para las personas, entendido como la primera aptitud de la Inteligencia Emocional (IE), esta habilidad es la base fundamental para el inicio del proceso y complemento para trabajar el reconocimiento del otro. El autoconocimiento parte de lograr conocerse bien a sí mismo, a estar consciente de cuáles son las fortalezas y debilidades de cada individuo a comprender de manera consciente el comportamiento de los que le rodean y a identificar sus sentimientos y emociones (Goleman, 1995). La OMS (1993) hace referencia a este concepto como habilidad del ser humano y su importancia en las relaciones interpersonales, el cual dice que conocerse es el soporte y el motor de la identidad y la autonomía, captar mejor nuestro ser, personalidad, fortalezas, debilidades, actitudes, valores, aficiones, además construir sentidos acerca de nosotros mismos, de las demás personas y del mundo que compartimos. De aquí parto para analizar que la temática abordada en la primera y segunda sesión que dio paso para encontrar los contenidos que resultaron del trabajo con los recreandos.

El autoconocimiento y el reconocimiento del otro, se trabajaron en las dos primeras sesiones, estas habilidades buscaron ser expresadas por medio de las técnicas “máscaras en cartón” y “composición musical” que resultaron de un trabajo individual y luego colectivo. Los recreandos debían asumir el reto creativo de construir una máscara tipificando lo que cada uno de ellos son como personas, qué los identifica, qué los caracteriza, con las recomendaciones dadas por la recreadora; en el desarrollo de la técnica se evaluaron las formas de comprensión y articulación que los recreandos hicieron con la temática y con la aplicación para sus vidas, destacándose de

este desarrollo el interés y la concentración por parte de ellos en la técnica. También se destacó la realización de la técnica “composición musical” que mantuvo a los recreandos en el contexto de lo colectivo y de la puesta en marcha de habilidades sociales como la comunicación y el trabajo en equipo. Asumiendo también el reto creativo a la hora de componer la letra de una canción que buscó centrarse en el contexto del cual hacen parte los recreandos y la importancia de las relaciones con los demás, que propuso construir significados y sentidos de ellos mismos y de los demás.

Cabe resaltar que los tres tipos de contenidos: conceptual, procedimental y actitudinal, se desarrollaron en la ejecución de las dos tareas puestas en práctica, sin embargo, hubo una actividad importante y fue la plenaria de las máscaras donde cinco recreandos asumieron el reto de ser moderadores y ayudar en la recolección de la información.

El contenido conceptual se identificó en la realización de las máscaras en cartón cuando los recreandos comprendieron de qué trataba el sentido de la actividad y como lo podían aplicar o exteriorizar en cada una de ellas. A medida que se iban aclarando dudas respecto al concepto de autoconocimiento, los recreandos lo iban adoptando de manera a la máscara y se introducían en un mundo lleno de sentidos y significados.

Su máscara (la de una recreanda) la estaba haciendo del color rojo ya que coincidía con el color del equipo de fútbol El América de Cali, expresaba que su vida y lo que ella era giraba en torno a su equipo de fútbol favorito “Barón rojo para toda la vida” (Diario de campo I, 31 de marzo, 2012)

Esto identificó un contenido que surgió de la realización de la máscara y es la relación que ellos tienen con el deporte. Otros contenidos que surgieron fueron la espiritualidad como una forma de representar lo que son como personas, la música, la capacidad de comunicar algo, lo que hace identificarlos como una cualidad personal, el amor, la amistad, el deporte como una constante y los video juegos que hacen parte de su vida personal y social.

Gráfico No. 16

Sesión 1: Elaboración de máscara de cartón de Gisell Díaz



Fuente: La autora

El contenido procedimental en las máscaras y en la composición musical se caracterizó por la construcción de máscaras en cartón que los recreandos realizaron con base en las instrucciones que se les dieron y bajo el tema del autoconocimiento, también en la construcción de la composición musical, que propuso el reto de escribir la letra de una canción conforme al tema del reconocimiento de los otros. Durante la ejecución de la actividad, se notaron en algunos recreandos las habilidades para diseñar su máscara y la ayuda que le ofrecían a los demás compañeros, que no sabían cómo realizarla.

La realización de las máscaras les complementó un aprendizaje procedimental a los recreandos, ya que en las vacaciones recreativas, ellos dirigieron la actividad de las máscaras a los niños y niñas asistentes.

Las máscaras estaban diseñadas para un ejercicio que permitiera vivenciar un carnaval dentro de las instalaciones del Acuaparque de manera sencilla y rápida debido al carácter masivo de la actividad. Los recreandos aprendieron a diseñar una máscara de cartón con papel crepe y

posteriormente en las vacaciones con papel silueta, conservaron el tema del círculo para organizar al grupo y diferentes actividades de conocimiento entre participantes.

El contenido actitudinal se identificó en la ejecución de las dos técnicas, los recreandos asumieron responsabilidad y concentración en la ejecución de las máscaras y la composición musical, así como de otros elementos tales como la solidaridad, el respeto por las diferencias, la escucha activa y la comunicación asertiva. Estos elementos le permitieron a los recreandos integrarse e irse conociendo a medida que socializaban las máscaras, pues la responsabilidad que asumieron las moderadoras en los subgrupos ayudó en la comunicación y la escucha, en la socialización de las máscaras. Los recreandos propusieron hacer más dinámicas que permitieran conocerse porque estaban dispuestos a integrarse con otros jóvenes de los otros colegios.

Gráfico No. 17

Sesión 2: Plenaria de las máscaras



Fuente: la autora

7.2.2 Las relaciones interpersonales.

El segundo contenido conceptual fue el de las relaciones interpersonales un tema que también está inmerso en las habilidades sociales como una de las habilidades primordiales para establecer la sana convivencia; el tema se dio como una introducción a los recreandos quienes con anterioridad conocían el tema y tenían un acercamiento a éste, pero que no lo habían trabajado desde otro enfoque, el cooperativo y el lúdico. Para esta sesión lo trabajaron desde los juegos cooperativos emergiendo otros temas como la comunicación, el trabajo en equipo, el respeto, la tolerancia, los sueños y las metas que fueron complementando la sesión.

Las relaciones interpersonales, desde la OMS, son una habilidad para establecer lazos afectivos con los demás, esta habilidad según su descripción contiene dos aspectos claves en su abordaje: “el primero es aprender a iniciar, mantener o terminar una relación; el segundo aspecto clave es aprender a relacionarse en forma positiva con las personas con quienes se interactúa a diario (en el trabajo, en la escuela, etc.)”

A pesar de trabajar la temática en una sola sesión, se llevó a cabo de manera transversal a lo largo de las siete sesiones realizadas, debido a que esta habilidad requiere la constante práctica de las relaciones con los demás, con el fin de alcanzar y afianzar lazos afectivos y emocionales de forma positiva.

Por tanto esta habilidad, requiere de la práctica constante de estar con el otro, de compartir con los demás, de establecer una comunicación directa de manera asertiva y de darle importancia a las situaciones que le ocurren al otro (empatía) que se reflejaron en el trabajo con los niños de las vacaciones recreativas, alcanzando una apropiación de contenidos de tipo conceptual, procedimental y actitudinal.

Para la apropiación de estos contenidos se introdujeron los juegos cooperativos, así como lenguaje lúdico-creativos que tienen como incidencia, la participación activa de todas las personas, sin llegar a excluir a los demás. Los juegos cooperativos adquieren su importancia debido a que potencian las habilidades sociales de los participantes por medio de diversas actividades que ponen a prueba sus habilidades a nivel personal y social -interacción constante con el otro- en este punto se reconocen de forma directa los contenidos que más se destacaron de los recreandos (Alfa-recreadores).

Para el desarrollo de la tercera sesión se trabajaron los juegos cooperativos, diseñados en un circuito recreativo que pretendió llevar a los recreandos por una ruta de tres estaciones en las cuales debían resolver ciertos retos que les implicaba trabajar de manera colectiva. La tarea se pensó inicialmente para que tuvieran más relación con otros compañeros de distintos colegios y así conocieran las habilidades de cada uno, esto se logró por medio de un juego de división de grupos que facilitó la organización de los cinco subgrupos y que dio inicio para que los recreandos establecieran sus propias dinámicas de juego. Los recreandos acogieron las reglas necesarias que llevaban a establecer normas de convivencia y normas de juego comprendiendo el

sentido de cada uno de los juegos organizados en las estaciones, la recreadora ayudó en la mediación pedagógica de los juegos para que el componente cooperativo fuera apropiado por los recreandos de manera clara.

Los juegos cooperativos que realizaron fueron la mariposa, la camilla y los obstáculos, en cada uno de los cuales asumieron retos de tipo cognitivo, social y actitudinal que llevaron al logro del objetivo propuesto para la sesión. En el primer juego, la mariposa, los recreandos observaron un dibujo en forma de mariposa y lo plasmaron en un papel, resolvieron problemas como la comunicación por gestos y la habilidad de comprensión entre todos, lo cual no resultó fácil porque la coordinación entre todos para dar a entender cómo era el dibujo a los demás compañeros sin hablarse, tuvo sus complejidades, sin embargo, pudieron sacar adelante la dinámica destacándose el liderazgo de algunos recreandos que le dieron una dirección a la dinámica. Para el segundo juego, la camilla, los recreandos asumieron el reto de no dejar caer la pelota por los orificios de la camilla, de esta manera, ellos establecieron su propia estrategia para pasar de un lado a otro, sin dejar caer la pelota, el componente cooperativo se evidenció en el momento de llevar la camilla y establecer normas del grupo para llegar hacia el objetivo final. Para el tercer juego, los obstáculos, fue realizado por todo el grupo quienes pusieron en práctica sus habilidades como grupo, distinguiéndose roles como los obstáculos, los distractores, los que llevaban a sus compañeros, los guiadores del camino, entre otros, que promovieron la comunicación, el respeto por las reglas y el respeto por sus compañeros.

El contenido conceptual relaciones interpersonales, se desarrolló en esta sesión mediante la técnica juegos cooperativos, entendidos como la forma de establecer buena comunicación, comprendernos los unos a los otros, empatía, escucha activa, ayuda mutua entre otros componentes que hacen parte de las relaciones en un grupo, los cuales son puestos a prueba en diversos ambientes sociales; en el desarrollo de la sesión se dieron otros contenidos como el respeto, la confianza, las metas y los sueños, expresados en los aprendizajes que se llevaron en la sesión. Algunos recreandos expresaron:

Trabajo en equipo, tener buena comunicación, tener más memoria, los juegos son como una red que va expandiendo el conocimiento hacia los otros, creatividad, aprender a ver una forma diferente de expresar y comunicar. También manifestaron por medio de otros comentarios lo que

implicó realizar los juegos cooperativos como retos y nuevos aprendizajes: no saber entender y expresar los pensamientos. Eso aplica muchas veces cuando decimos algo y lo mal interpreta.- para todos los juegos se necesita tener confianza y buena concentración.

Los contenidos procedimentales que se identificaron fueron en la realización de los juegos cooperativos, aprendiendo nuevas formas de comunicarse por medio de dinámicas que movilizaron lo colectivo, estableciendo dinámicas de grupos que ayudaron en la promoción de la convivencia; los contenidos procedimentales también se le atribuyen al proceso de aprender dinámicas de división de grupos con una temática que era estratégicamente planeada para que los recreandos aprendieran y pusieran en práctica nuevas formas de abordar los grupos, finalmente la organización en círculo fue una de las prácticas fundamentales para que fueran adquiriendo manejo de grupos.

Los contenidos actitudinales se evidenciaron mientras se desarrollaban los juegos cooperativos, los recreandos asumieron la responsabilidad sobre la tarea asignada, demostrando el respeto por las reglas del juego y por los demás. Surgieron otras actitudes que se evidenciaron de manera positiva en el sentido de que los recreandos aplicaron las actividades para sus vidas, demostrando en la evaluación con comentarios como:

- “En la vida la gente va a estar especulando cosas y la vida va a ser una carga de acuerdo a como uno lo vea, pero siempre hay que tomar decisiones”.
- “El juego de los obstáculos, hay que tener confianza y seguridad en el compañero”.
- “Hay que aprender de los errores y superar obstáculos”.
- “Hay que tomar buenas decisiones y salir adelante, en el camino de la vida siempre va haber personas que estarán obstaculizando el camino para alcanzar nuestros sueños”.
- “En el juego de la camilla se necesita de trabajo en equipo y de concentración, muchas veces se cayó la pelota, y había que volver a empezar”.
- “No nos poníamos de acuerdo y se nos murió el paciente.

- “Tener más comunicación y paciencia porque todo se puede lograr con la paciencia, llegar a la meta implica caerse y cometer errores pero debe saberse levantar”.

(Diario de campo III, 21 de abril, 2012)

7.2.3 La comunicación y la solución de problemas.

Se evidenciaron los otros contenidos como la comunicación y la solución de situaciones que podrían generar problemas a futuro, para continuar con el tema de relaciones interpersonales y reforzar conceptos para la comprensión los temas mencionados como un conjunto vital para la convivencia y el buen ambiente entre los recreandos, quienes tendrían que enfrentarse como equipo a la práctica de las vacaciones en el sentido de sentirse apoyados entre compañeros ante alguna dificultad que se presentase y también hacia los logros que alcanzaran en conjunto, además de esto enfrentarse de manera individual con todas las habilidades adquiridas y potenciadas a lo largo del proceso de formación, lo cual fue una manera de hacer conciencia hasta este punto de que tenían que llegar a la realidad y poner en práctica todos sus conocimientos y aprendizajes.

Estos dos temas fueron primordiales ya que se articuló con un juego cooperativo llamado cuadrados cooperativos, que dio pautas para comprender el tema de la comunicación junto con el de las relaciones interpersonales, agregando un nuevo componente: el de solución de conflictos.

La comunicación asertiva es una habilidad y un derecho fundamental, necesario e inalienable para cualquier persona, la cual permite expresar y transmitir con claridad y de forma directa, lo que piensa, siente o necesita, teniendo en cuenta los derechos, sentimientos y pensamientos de sus interlocutores. Fundación EDEX (2007)

También se debe resaltar que el hecho de comunicar de manera asertiva lo que se quiere expresar también viene acompañada de lo que siente y piensa la persona, de decidir constantemente en acciones que no atenten contra la vida de los demás, sabe decir NO ante situaciones que afecten su vida, ser consciente de sus habilidades y debilidades, hablar de sus intereses, gustos, necesidades, inconformismos, sentimientos y afrontarlos con actitud positiva ante el mundo, acompañado de una gran autoestima.

Por su parte, el manejo de problemas y conflictos es la capacidad que tienen las personas de poner fin a una situación problemática de manera pacífica, ante un desacuerdo entre dos personas o grupos de más personas que afecta la convivencia Fundación EDEX (2007). Así mismo, los conflictos en los seres humanos siempre van a aparecer por el simple hecho de ser diferentes, de aquí las diferencias de gustos, afectos, intereses, debilidades, habilidades o necesidades, se ven alteradas por los desacuerdos de otras personas, lo cual indica que se ha presentado un problema o conflicto que se debe manejar.

Desde esta mirada, la Fundación EDEX (2007) asume el conflicto como una posibilidad de manejar estas situaciones de manera creativa, considerando que es una oportunidad de comprender al otro, en lo que piensa dice o necesita, así como también ser empáticos, reconociendo el punto de diferencia con el otro y los cambios surgidos y a su vez es una manera de crecer como personas, a nivel personal y social, fundamentos claves en los cuales emergen los contenidos actitudinales, conceptuales y procedimentales, de los recreandos.

Se realizó la técnica cuadrados cooperativos para analizar las formas de comunicación que emergieron con la realización del juego y de las diferentes dinámicas entre los recreandos. Fue una dinámica propicia para trabajar el tema cooperativo el cual estuvo presente desde la tercera sesión siguiendo un hilo conductor donde se redescubrieron y fortalecieron algunas de las habilidades de los recreandos. La sesión se desarrolló dando apertura a una dinámica de división de grupos y se les preguntó qué entendían por comunicación y relaciones interpersonales, teniendo en cuenta que los recreandos ya habían trabajado esos conceptos en la sesión pasada, sin embargo fue importante conocer los puntos de vista frente esos dos conceptos.

Los cuadrados cooperativos se explicaron de manera que los recreandos establecieran una conexión entre el juego y ellos como un conjunto; el juego consistió en la construcción de un rompecabezas en forma de cuadrado perfecto que se construyó de manera cooperativa, este último componente como la base primordial de las relaciones interpersonales y de otros aspectos que fueron apareciendo en el desarrollo de la dinámica. La complejidad de la dinámica resultó de la distribución de las piezas del rompecabezas en sobres diferentes porque las piezas estaban incompletas y no coincidieron con el cuadrado que cada uno debía formar en sus subgrupos.

Los contenidos conceptuales de habilidades sociales que se analizaron en esta sesión fueron la comunicación y las relaciones interpersonales como lo había mencionado anteriormente, se pudo evidenciar en los siguientes comentarios como los recreandos se apropiaron de esos conceptos diciendo que:

- “La comunicación es el diálogo con otra persona o miembros, que se basa en la transmisión de un mensaje.”
- “La Comunicación es expresar, dar a conocer o entender una información.”
- “La comunicación es la relación con las demás personas mediada por un objetivo específico.”
- “Relación interpersonal es la capacidad que se tiene para estar con otras personas y comunicación es todo Lo que usted aprende y enseña.”
- “Las relaciones interpersonales son la manera como te relacionas con los demás amigos o compañeros.”
- “Relación interpersonal es el vínculo o la unión que se tiene con alguien por ejemplo, las relaciones amorosas.”
- “Las relaciones interpersonales son las capacidades de reconocer, estimar y dar afecto a las personas.”
- “Relación interpersonal la tomaría como el valor que le damos a los pensamientos de los demás y comunicación lo diría como hacerle saber a otra persona un sentimiento o conocimiento sobre algo.”

(Diario de campo IV, 12 de mayo, 2012)

En la realización del juego cuadrados cooperativos, también se evidenciaron otros contenidos conceptuales y actitudinales como el conflicto que abordaron dos subgrupos, defendiendo cada uno sus intereses y haciendo comentarios de molestia frente a lo que había sucedido, expresando sus sentimientos en los siguientes comentarios:

- Recreando 1: “Ellas no querían cooperar y entregarnos las fichas; ellos nos quieren robar las fichas; ellas no quieren cooperar y entregarnos la que necesitamos, nosotros le dimos una a ellas y no han querido salir a buscar al otro grupo; ellas no quieren negociar”
- Recreando 2: “En este mundo hay problemas porque la gente no deja progresar porque no hay trabajo en equipo”.
- Recreando 3: “No importa que quedemos de últimos en armar el cuadrado, lo que vale es el trabajo en equipo y esto no es competitivo”

(Diario de campo IV, 12 de mayo, 2012)

El juego cooperativo puso en práctica las relaciones interpersonales y comunicativas de los recreandos dentro de un reto el cual permitió evidenciar dificultades que no se presenciaron en ningún otro momento del proceso. El conflicto generado propició serias dificultades en dos de los subgrupos que alteraron el ambiente en el grupo, pero que a su vez, la situación permitió aplicarlos contenidos actitudinales apropiados para resolver el conflicto, tales como la empatía, la escucha activa, el autoconocimiento, entre otros elementos adquiridos en sesiones anteriores al igual que las habilidades comunicativas y sociales inmersas en las relaciones interpersonales que son necesarias para la solución de conflictos.

El desarrollo y abordaje pacífico del conflicto, de acuerdo al tema de la comunicación y las relaciones interpersonales fue guiado por la recreadora con preguntas que sirvieron de mediación dentro de la sesión tales como:

- Recreadora: “¿Cómo se sintieron en la actividad?”
- Recreando 1: “En este mundo hay problemas porque la gente no deja progresar porque no hay trabajo en equipo”.

La recreadora hizo una observación a los recreandos que empezaron a polemizar sobre este comentario, tomando parte en la polémica y mediando la situación, diciendo que todos se iban a escuchar y a respetarse. La consigna para los recreandos fue alzar la mano para hablar. Así continuaron:

- Recreando 1 “Había dos grupos que tenían las fichas de nosotros, ellos tenían que pasarnos las fichas y ellas no la querían pasarlas porque estaban pensando en terminar de terceras. les importaba más el lugar en que quedaran, entonces como ya habían terminado dos grupos ellas querían ser las terceras.”
- Recreando 2: “Nosotras no quisimos pasar las fichas porque nos quedábamos sin nada y no es justo porque vimos que a otros grupos usted les entregó más fichas que a nosotros.”
- Recreadora: “¿Qué dificultades tuvieron a la hora de realizar el cuadrado cooperativo?”
- Recreando 3: “la dificultad que tuvimos fue que solo teníamos una ficha y tuvimos que buscar las otras en los otros grupos. Lo hicimos por medio de gestos”.
- Recreando 4: “pensábamos que el cuadro era más grande y tratábamos de buscarle la forma pero no nos daba”.
- Recreadora: “¿cómo se sentían cuando no les entregaban una ficha?”
- Recreando 5: “Nos sentíamos resignados porque nos bloqueamos, no encontrábamos la forma de hacerles saber que esa era nuestra ficha, sin embargo, con señas y haciendo como mudos, nos entendieron.”
- Recreando 6: “Nos cansamos de rogar.”
- Recreando7: “Nos dio rabia y se las arrebatamos.”
- Recreando 8: “Irrespetamos la regla de no hablar y ya no teníamos paciencia para comunicarle a ellos que necesitábamos esa ficha.”
- Recreadora: “¿Qué sucedió cuando no podían hablar? ¿Qué estrategia utilizaron?”
- Recreando 9: “Utilizamos la vista y los gestos, las manos también.”
- Recreando 10 “Es que fue difícil comunicarse por señas o gestos cuando uno está acostumbrado a hablar.”

- Recreadora: “¿Qué elementos surgen de las relaciones interpersonales con el juego de cuadrados cooperativos?”
- Recreando 11: “Pensar en el otro”
- Recreando 12 “Compartir”
- Recreando 13 “Tener paciencia y respetar las decisiones de los demás.”
- Recreando 14: “Profe nos pone a pensar que debemos tener mucho compañerismo y que este juego nos pone en competencia mental. A pensar más de una manera lógica para armar los cuadrados.”

(Diario de campo IV, 12 de mayo, 2012)

Las indicaciones de la recreadora promovieron la socialización de los recreandos ante la situación presentada a tal punto de reconocer las implicaciones de un conflicto dentro de las relaciones interpersonales en el grupo, necesarias para adquirir los contenidos actitudinales en la sesión realizada.

Como cierre, la recreadora guió la lectura de los ganchos (Ver Anexo No 3) e hizo una reflexión respecto a la actividad.

- Recreadora: “Aunque aprendemos a comunicarnos y a relacionarnos desde que estamos en el vientre de nuestra madre, no siempre es fácil mantener relaciones afectivas y lo más importante, no siempre es fácil mantener una buena comunicación, ya que cada persona es única y por ende es diferente, tiene una forma de actuar, pensar y sentir, lo que nos obliga a esforzarnos por entender a los demás con sus cualidades y defectos.” (Diario de campo IV, 21 de mayo, 212)

Además, la recreadora enfatizó en que los conflictos siempre van a aparecer cada vez que nos relacionamos con el otro, por lo que es necesario comprender las diferencias del otro y aprender a comunicarnos, lo cual es complejo porque siempre buscamos ser escuchados y no escuchar al otro. Sin embargo es necesario hacer ese ejercicio de comprensión hacia los demás.

Los contenidos procedimentales se evidenciaron en la realización de un juego de concentración que se realizó en la apertura de la sesión, el cual implicó aprenderse unos movimientos y seguir a los demás compañeros. también se rescata el aprendizaje de los cuadrados cooperativos como los procedimientos que tuvieron que seguir para cumplir con el objetivo de completar el cuadrado perfecto, como lo cooperativo ya que fueron habilidades que se aprendieron a poner en practica como hablar con el otro, negociar, ser asertivos, y empáticos.

7.2.4 Las emociones y el pensamiento creativo.

Los contenidos como el manejo de emociones y el pensamiento creativo, se articularon para dar respuesta al proceso que llevaron los recreandos en la culminación de la sesion cinco y seis.

El manejo de las emociones y los sentimientos es una habilidad que tiene relevancia porque permite comprender lo que sucede a nivel emocional y sentimental con las personas y con uno mismo; es la capacidad de identificar, entender, comprender y saber todo lo que rodea a las personas. Se podría decir que es el punto de entendimiento con el otro y el mundo que nos rodea; reconocer lo que sucede en uno mismo y con el otro, de manera positiva y negativa, hacer un control y regulacion de emociones y sentimientos propias y del otro, comprender que todo lo que se hace, piensa y dice esta inmerso en lo que nos emociona y en lo que sentimos.

En este sentido, el manejo de las emociones y sentimientos implica el desarrollo de habilidades que están condensadas en los contenidos de tipo conceptual, actitudinal y procedimental que se desarrollan en el día a día, con el constante uso de mis habilidades de manera personal y/o colectiva.

El pensamiento creativo es conocido como la capacidad de uso de razon y pasion ante las acciones a realizar, el pensamiento creativo es una habilidad que utiliza la persona para analizar experiencias y situaciones de una perspectiva diferente, en este caso la informacion del contexto, la historia de vida, sus creencias, su imaginacion son utilizadas con el fin de crear desde su pensamiento diferentes formas de entender el mundo que lo rodea de una forma original y creativa. Según la Fundación EDEX (2007) “El pensamiento creativo permite en las personas no solo la capacidad de innovar de forma creativa, sino que ademas permite cuestionar hábitos, abandonar inercias y abordar la realidad de formas novedosas”.

Gráfico No. 18
Sesión 5: Juego cooperativo “La nave”



Fuente: La autora

Desde los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, el pensamiento creativo actúa de manera inusual dado que el pensamiento utilizado por la persona desde lo creativo permite cuestionar, indagar, proponer, cambiar o transformar la realidad del mundo que lo rodea a nivel personal y colectivo, de este modo esta habilidad permite identificar en las personas aspectos que permitan potenciar su manera de pensar, entender y afrontar lo que sucede en su día a día.

El tema del manejo de las emociones fue abordado desde la técnica “cuentos narrativos” en los diferentes ejercicios realizados como caminar por el espacio riendo, llorando, estando tristes, entre otras emociones; por otro lado se realizó un juego cooperativo llamado “la nave” que insistió en el trabajo en equipo y en reforzar componentes comunicativos que implicaron el aprendizaje de habilidades prosociales. La técnica central “cuentos narrativos” se realizó mediante la elección de unas hojas que contenían las emociones en las cuales debían escribir un cuento inventado con la emoción que habían escogido, los recreandos pasaban la hoja al otro grupo con el cuento que estaban escribiendo y así completaban la historia; en ese momento se evaluó la creatividad y la imaginación con las cuales los recreandos abordaban el tema, así como

de la comprensión de la emoción que les había correspondido y el manejo que como grupo le dieron a cada cuento en las diferentes formas de negociación, de comunicación y de trabajo en equipo, esta última como una de los principales temas que estuvo presente siempre en el proceso de formación.

Gráfico No. 19

Sesión 5: “Cuentos narrativos con emociones”



Fuente: La autora

El tema del pensamiento creativo fue abordado desde la técnica juegos dramáticos con casos. Este tema se articuló con el de emociones, porque se dio apertura con ejercicios de juegos dramáticos como caminar por el lugar, ser el imán con un compañero entre otros ejercicios que dieron pie a los contenidos de emociones y a la creatividad, hubo un ejercicio en particular “recreando un cuento” el cual se hizo contando el cuento de caperucita roja en versión llorando, riendo, enojado que también se articuló con los ejercicios de la sesión pasada. Se utilizó el recurso de la técnica juegos dramáticos para expresar el pensamiento creativo de los recreandos y fomentar el arte, la creatividad y la imaginación como habilidades sociales que les aportaron para sus vidas una forma de relacionarse e interactuar con el otro. También como cierre al proceso de formación se evaluó la capacidad que tienen los recreandos para abordar una actividad y así mismo ponerla en práctica en las vacaciones recreativas.

A la técnica juegos dramáticos se le introdujo el componente de casos, en el cual representaron situaciones de la vida cotidiana a modo enojado, escandaloso, riéndose y en un idioma que no se

entendiera, esta actividad les llamó mucho la atención a los recreandos, demostrando el interés por la participación en esta sesión y con comentarios de agrado sobre el ejercicio realizado.

Para estos dos temas se expresaron comentarios en el momento de la evaluación:

- Recreando 1: “Que debíamos pensar bien cómo hacíamos el cuento según la emoción, lo cual nos permitía ser creativos y ponernos de acuerdo cómo íbamos a realizar el cuento.”
- Recreando 2: “Pienso que es la forma en cómo yo expreso o comunico esa emoción y escribirla en el cuento.”
- Recreando 3: “Que se necesita mucha comunicación para poder expresar lo que queremos decir y saber escuchar al otro.”
- Recreando 4: “Depende del estado de ánimo que tengamos en el momento para poder comunicarnos.”
- Recreando 5: “No dejarnos llevar por las emociones para decir las cosas, primero pensar antes de decir las cosas.”

Gráfico No. 20

Sesión 6: “Cuadros congelados”



Fuente: La autora

Los contenidos procedimentales se evidenciaron durante el desarrollo de las sesiones, en la medida que aprendieron nuevas dinámicas de división de grupos, dinámicas de expresión corporal y juegos cooperativos.

Gráfico No. 21

Sesión 6: “Juegos dramáticos con casos”



Fuente: La autora

En los juegos de expresión corporal comentaron que esas actividades les sirvió para mejorar la imaginación, porque les toca pensarse cómo deben resolver ciertas actividades, tomando en cuenta la opinión y el punto de vista de los demás compañeros” la creatividad también fue otro componente que se considera como procedimental porque es aprender a hablar en público y desinhibirse.

Finalmente los contenidos actitudinales que se analizaron en las dos sesiones dieron cuenta de la forma en que los recreandos se comportaron en el desarrollo de las sesiones, se mantuvieron concentrados en la escritura de los cuentos, se reían bastante porque los escribieron de manera divertida y auténtica; las dos sesiones se enfocaron en la realización de actividades grupales lo cual les permitió establecer comunicación, respeto, escucha atenta del otro; en cuanto a la técnica de juegos dramáticos ellos se apropiaron de la actividad y cada subgrupo le colocó su sello, es

decir, fueron originales a la hora de poner en escena el caso que les había correspondido con un parlamento inventado por ellos de manera conjunta. Se evidenciaron comportamientos de ayuda por el otro, como a maquillarse y a ponerse los trajes de ropa que les había traído para la sesión. Se mostraron de manera espontánea y eso permitió reconocer la importancia de los juegos dramaticos en los adolescentes.

Algunos comentarios de los recreandos que se destacaron fueron:

- Recreando 1: “Aprendimos a poder respetar la opinión de la otra persona.”
- Recreando 2: “A tener paciencia y saber expresar lo que sentimos y decimos.”
- Recreando 3: “La verdad es que nunca había hecho parte de ningún grupo de teatro porque me daba mucha pena, ni sabía cómo había que hacer pero al ver que todos estábamos en la misma situación, al haber sido un tema libre, empezamos a hablar sobre que queríamos expresar en la escena, por lo que fue muy divertido y la pena la dejé a un lado, me gustó mucho.”

Gráfico No. 22

Sesión 7: “Juegos dramáticos con casos”



Fuente: La autora

7.2.5 Habilidades sociales adquiridas

En particular se menciona la evaluación y cierre del proceso, el desarrollo de la sesión resultó siendo muy emotivo ya que los recreandos expresaron su gratitud por la experiencia vivida del proceso de formación en habilidades sociales. Las técnicas que se realizaron en esta sesión fueron: Baile recreativo, relajación, mosaicos, ritual de velas y una evaluación escrita que recogió los insumos de esta sesión.

Se trató el tema de “Habilidades sociales” de manera general, se hizo énfasis en los aprendizajes generados durante el proceso los recreandos evaluaron por escrito, expresando lo siguiente sobre sus aprendizajes:

- Recreando 1: “Respeto, amabilidad, buen trato a todos como ellos hacia mí.”
- Recreando 2: “Aprendí a conocerme, encontrar mucho más de mí, no dudar de mis capacidades y enfrentarme sin miedo porque con ese aprendimos, "si te caes, te levantas".
- Recreando 3: “Concentración, respeto hacia los demás y liderazgo.”
- Recreando 4: “El saber expresarme y socializarme con las demás personas el saber desarrollar los pensamientos de una manera práctica y efectiva que aporta un bienestar para uno mismo.”
- Recreando 5: “Habilidad de compartir con los demás, Habilidad de convivir, Habilidad de aprender.”
- Recreando 6: “Las habilidades que desarrollé fue poder ser espontánea y poder manejar un grupo y conocer más de mi misma y de otras personas.”
- Recreando 7: “La habilidad de hablar en público y de relacionarme con los demás.”
- Recreando 8: “Respeto, amistad, tolerancia y entre otras.”
- Recreando 9: “Desarrollé demasiadas habilidades que yo no sabía que tenía, desde el momento en que estoy aquí en la recreación he aprendido más.”
- Recreando 10: “Las habilidades que desarrollé fueron: creatividad, Trabajo en equipo, la comunicación, mi fortaleza para enfrentarme a las situaciones.”

- Recreando 11: “Convivencia, respeto hacia los demás y compañerismo.”
- Recreando 12: “La habilidad que desarrollé fue que aprendí a querer a la gente que está a mi alrededor y a valorar los esfuerzos de cada uno.

Gráfico No. 23

Sesión 8: “Mosaicos y ritual de despedida”



Fuente: La autora

7.3 Fase III: Análisis de la interactividad

El análisis de la interactividad corresponde a la última etapa de este capítulo. Son componentes pedagógicos provenientes de la interactividad y el triángulo interactivo Mesa (2007) los cuales serán analizados a continuación.

7.3.1 Receptor – Contenidos.

Este aspecto recoge la relación que tuve como recreadora con los contenidos, se trata de explicar cómo fue el proceso que abordé con las temáticas y las actividades desarrolladas. De esta manera explico la metodología utilizada y la forma como se abordaron los contenidos y las actividades propuestas, que facilitaron el aprendizaje y la apropiación de los temas. El primer reto profesional, surgió al empezar a relacionar y articular los aportes pedagógicos condensados en la

recreación dirigida con los contenidos propuestos para el proceso de formación del servicio social estudiantil obligatorio.

Los contenidos surgieron de la planeación de las vacaciones recreativas calidosas 2012, con el tema de *la sana convivencia*, la cual fue implementada por estudiantes del servicio Social Estudiantil Obligatorio por medio de un programa de capacitación en técnicas recreativas en veintisiete unidades recreativas de la CRP. Se consideró necesario incluir el tema de *Las Habilidades Sociales* implementando una metodología pedagógica que les facilitara, por un lado, el aprendizaje del componente activista de la recreación con técnicas recreativas que se pudieran aplicar para las vacaciones recreativas, y por el otro lado, la interiorización de las habilidades sociales como el eje formador del proceso, por medio de un método de intervención tomando momentos de la SARI Mesa (2004). Esta metodología fue acorde al proceso de formación en Habilidades Sociales, ya que se enfocó en la dimensión pedagógica de la recreación.

Durante el diseño de las sesiones, se indagó sobre los contenidos propuestos y se encontraron los enfoques de la Organización Mundial de la Salud, de Daniel Goleman y Johnson & Johnson, (1999) que ayudaron a enriquecer el proceso en lo conceptual y práctico.

De esta manera quedaron diseñados los momentos de las sesiones para el proceso de formación en habilidades sociales, los cuales facilitaron el aprendizaje de los contenidos, además de las dinámicas, técnicas recreativas y toda las relaciones e interacciones que fueron complementando el proceso. Estos momentos fueron:

- 1) Actividad inicial: En esta se realizaron preguntas iniciales o preguntas guía para indagar en el grupo situaciones a nivel intra e interpersonal. También se indagó en el grupo sobre el conocimiento del contenido propuesto en cada sesión en el que se trató una habilidad social específica. Adicional a esto se hizo la reconstrucción de la sesión pasada y se preguntó sobre los aprendizajes generados.
- 2) Dinámicas recreativas. Estas dinámicas introdujeron al conocimiento de cada uno de los recreandos (dinámicas de conocimiento-actividades de rompehielo) y daban la introducción o apertura del contenido por medio de los juegos cooperativos, rondas

recreativas, dinámicas de división y organización de grupo, rondas para la concentración, entre otras.

- 3) Las técnicas recreativas. Son las herramientas pedagógicas utilizadas para la comprensión y apropiación de los contenidos, teniendo como base los lenguajes lúdico-creativos, el uso de técnicas gráfico-plásticas en los que se destacan: las máscaras en cartón, los mosaicos y otros lenguajes como los cuentos narrativos, juegos dramáticos, juegos cooperativos, cuadrados cooperativos.
- 4) Evaluación. Es la retroalimentación de la sesión en el que se analizan los aprendizajes, emociones y pensamientos de los recreandos. Algunas evaluaciones se analizaron en el intermedio de la sesión cuando se evidenciaron comportamientos de los recreandos que alteraban la relación del grupo o cuando el contenido y la dinámica lo requería.

La relación recreadora-contenidos permitió analizar el desempeño que tuvo la profesional en recreación con los contenidos propuestos y el manejo que le dio al proceso desde sus saberes y desde la experiencia, lo cual enriqueció y amplió el panorama de las relaciones interpersonales, los vínculos afectivos y el componente cooperativo. Las estrategias pedagógicas que se utilizaron, como las preguntas para la comprensión de la tarea, facilitaron una apropiación de los contenidos por parte de los recreandos.

7.3.2 Recreandos- Contenidos.

Para esta relación se analizó si los contenidos que se evidenciaron en el proceso fueron comprendidos por los recreandos a través de las diferentes dinámicas que se realizaron durante el proceso de formación; del aporte individual en las sesiones de cada recreando, del análisis de la interacción que surgió del trabajo en equipo, y de las negociaciones que se produjeron dentro del grupo, entre otros aspectos que enriquecieron la retroalimentación del recreando en cada contenido desarrollado.

Las habilidades sociales fue el contenido central del proceso de formación para los recreandos, de ahí se fueron desarrollando otros contenidos que provenían de las habilidades sociales como la

empatía, la asertividad entre otras que ya han sido analizadas en el capítulo de resultados, siendo los recreandos los partícipes y protagonistas de la construcción propia de los significados, sentidos y aprendizajes de los contenidos a nivel conceptual, procedimental y actitudinal. Este proceso del recreando con los contenidos se evidenció de manera práctica en el que se pudo manifestar la evolución de los recreandos en el fomento de su relación vivencial entre pares y en su relación experiencial con los contenidos ofrecidos, encontrando gran afinidad por tocar temas que fueron necesarios poner en discusión y retroalimentaron la experiencia de las habilidades sociales en su vida cotidiana.

Por consiguiente se debe rescatar que la relación recreandos-contenidos fue sumamente enriquecedora debido a que surgieron por una parte del interés por temas relacionados a sus saberes individuales puestos en práctica en la colectividad de un grupo y por otra parte a la promoción de las habilidades sociales más influyentes como las relaciones interpersonales, la empatía, la asertividad, la comunicación que culminaron en la formación de vínculos afectivos dando como resultado, la afinidad y apropiación de las temáticas y contenidos que tuvieron con cada sesión.

7.3.3 Re creador- Recreandos.

Cabe resaltar que al iniciar este proceso de formación no tenía suficientes conocimientos sobre las temáticas a implementar, además tenía poca experiencia en intervención con población adolescente.

En este sentido, la reflexión es muy importante para analizar la interacción y la construcción entre la recreadora y los recreandos que aportaron saberes al proceso de manera recíproca, tal cual, como lo menciona Mesa (2007) “la construcción de conocimientos y saberes, la transformación de actitudes y valores que llevan a cabo el recreador y los recreandos, se inscribe en un proceso de construcción más amplio o en un doble proceso de construcción en el que se implican y aportan tanto el recreador como los recreandos mediante sus actuaciones interrelacionadas.”

Como recreadora, establecí un hilo conductor entre los contenidos, los lenguajes lúdico-creativos, los juegos cooperativos y los recreandos, el cual dio paso para la construcción de

relaciones y vínculos afectivos, apelando a mis fortalezas y habilidades en aspectos comunicativos, empáticos, asertivos, de escucha, además de poder establecer relaciones con los recreandos y de estar informada de lo que les sucedía en su vida cotidiana.

Fue relevante en este proceso, el fortalecimiento de las relaciones interpersonales con los recreandos, teniendo en cuenta aspectos sociales, éticos, prácticos y pedagógicos, además de principios como el respeto, haciendo hincapié en este como un punto que no se podía negociar en ninguna circunstancia, de esta manera, se estableció una norma de convivencia entre el grupo.

De otra parte, mostré interés por los gustos de los recreandos como la música, la comida, sus pasatiempos, sus proyecto de vida. Este interés fortaleció la confianza con el grupo. En algunas ocasiones se hicieron reuniones fuera de las capacitaciones a modo de afianzar los vínculos afectivos y propender por mantener un sano ambiente de convivencia. Además se mantenía contacto con los jóvenes a través de Facebook, incluso luego de finaldzar el proceso.

8. CONCLUSIONES

El proceso de formación en habilidades sociales, con estudiantes del Servicio Social Estudiantil Obligatorio SSEO, permitió utilizar la recreación como la mediación pedagógica enfocada en el desarrollo y promoción de las habilidades sociales, haciendo uso de lenguajes lúdico-creativos y juegos cooperativos que hicieron del proceso una experiencia significativa y transformadora para la vida de los estudiantes. El proceso de intervención logró dar un giro fundamental al SSEO, en el sentido de, cambiar la mirada y la dinámica del servicio, obteniendo una mayor apropiación y pertenencia al resignificar el cumplimiento de la obligatoriedad en la alfabetización por un proceso lúdico, autónomo, experiencial y gratificante.

El contenido propuesto para el proceso de formación con los recreandos fueron las habilidades sociales, de esto se concluye que las habilidades sociales se traducen como el motor de las relaciones humanas, sin ellas difícilmente se puede establecer contacto con los demás. Todas ellas ayudaron a los recreandos a comunicarse de manera verbal y no verbal como sonreír, presentarse, elogiar, preguntar, pedir, explicar, y confrontar; desarrollaron la participación activa por medio de escuchar las ideas de los demás; lograron confiar en otros y aceptar el apoyo que le ofrecieron sus compañeros, así como estar en la capacidad de ayudar, identificar emociones, conocer y comprender los puntos de vista de los compañeros, aprendieron a resolver dificultades y problemáticas según las indicaciones, instrucciones y procedimientos en las tareas específicas, seguir reglas y normas del grupo, relacionar lo aprendido con la vida cotidiana, explicar a otros sus ideas, ser capaz de resolver conflictos y aportar a los diversos temas mediante la evaluación al final. Se responsabilizaron en la ejecución de actividades recreativas, rescatando la amabilidad y la alegría con la población beneficiaria de las vacaciones recreativas. Finalmente, se interesaron por el desarrollo de las actividades y perfeccionarlas cada día, esto logró el reconocimiento de las fortalezas y debilidades que cada uno tenía para actividades específicas, así como descubrir y animar a los recreandos que se destacaban por el liderazgo ante el grupo.

Realizar una metodología de intervención tomando elementos de la SARI, permitió encontrar aspectos innovadores, organizativos, didácticos, educativos, de mediación e interactivos que permitieron adecuarse al contexto del entretenimiento y de las vacaciones recreativas, dando la

importancia a un proceso pedagógico mediado por la recreación dirigida, técnicas y dinámicas recreativas que se vincularon e interrelacionaron exitosamente con los contenidos propuestos.

El análisis de la influencia educativa a partir del triángulo interactivo permitió profundizar en el contexto educativo de la recreación con la relación recreador-recreandos-contenidos. Fue un análisis crucial para concluir en cómo el recreador tuvo el papel de guía y mediador entre los recreandos y los contenidos, todo lo que se fue desarrollando en el proceso, las dinámicas, los comportamientos, las actitudes, los conocimientos frente a los contenidos que se propusieron y lo que terminó siendo el producto de todos los contenidos que fue el fortalecimiento de las relaciones interpersonales movilizadas por el afecto lo que propiciaron vínculos entre los recreandos y la recreadora.

A continuación se desarrollan cuatro aspectos, a manera de conclusión sobre la importancia que tiene la recreación con relación a las habilidades sociales, el juego cooperativo, el papel del recreador y los vínculos afectivos.

8.1 La Recreación y Las Habilidades Sociales

Cuando el educador puede relacionarse como persona con sus educandos y compartir con ellos sus experiencias; cuando se comunica realmente, valora la comunicación y la relación yo-tú, se convierte verdaderamente en un facilitador del aprendizaje, se desarrolla y evoluciona junto con su grupo. Muñoz (2012)

La recreación en contextos de educación no formal, se constituye en un elemento potente como mediadora del aprendizaje. Resulta ser una forma de educar a través de dispositivos creativos, artísticos, narrativos, dramáticos, entre otros que permiten expresar episodios de la vida; sentimientos, emociones, costumbres, creencias y situaciones del contexto dentro de un proceso pedagógico que resignifican prácticas y formas de pensar a nivel personal e interpersonal.

Para el caso del SSEO, el uso del juego permitió en los recreandos el desarrollo y promoción de habilidades sociales como: el autoconocimiento, el reconocimiento del otro, las relaciones interpersonales, la comunicación y solución de problemas, el manejo de emociones y pensamiento creativo. Abordar estas habilidades en su conjunto, resultó ser complejo, pues cada

uno de los recreandos se caracterizó por tener sus propias habilidades, pensamientos, intereses, puntos de vista y maneras distintas de concebir el mundo que los rodea, por ende, fue necesario reforzar y hacer énfasis en el beneficio que trae ser conscientes de aprender sobre las habilidades sociales y ponerlas en práctica en distintos lugares.

Desde este punto, el aporte de la recreación resultó ser apropiado ya que contribuyó al reconocimiento, alcance y promoción de las habilidades sociales, encontrando elementos necesarios e importantes a nivel pedagógico, como el uso de la recreación en el contexto del SSEO, vinculando estrategias pedagógicas para el aprendizaje de los contenidos propuestos, además, fomentar en el contexto del entretenimiento, lo pedagógico. En cuanto al nivel intrapersonal, descubrir formas de aprendizaje a través del juego, así como de habilidades personales que se fueron potenciando con las distintas dinámicas y técnicas recreativas, también aprendieron a hablar en público, saber manejar un grupo, trabajar en equipo, respetar y desarrollar la importancia por el otro. A nivel interpersonal, se destacaron la influencia del vínculo afectivo y comportamientos prosociales que fueron el resultado del manejo dado al contenido de las habilidades sociales.

8.2 La recreación y el juego cooperativo como un enfoque para el desarrollo de habilidades sociales

El uso del juego con enfoque cooperativo implicó en el proceso del SSEO sentar las bases de la recreación en el sentido práctico y pedagógico debido a que se insistió en desarrollar constantemente la cooperación y solidaridad fortaleciendo comportamientos prosociales en los recreandos con ayuda de diversas técnicas que promovieron la comprensión e importancia por el otro, la cooperación significó el trabajo de todos para lograr la meta en común. Este aspecto resalta la importancia de la recreación en el desarrollo de las habilidades sociales determinando las bases de relación y comunicación incluidas en el juego.

El trabajo que se realizó con los recreandos, demostró que el juego es una de las actividades con gran posibilidad de encontrarse con el otro y re-conocerlo, también se generaron emociones, se recrearon ejemplos de la vida cotidiana, se expresaron distintos sentimientos de ayuda y de amistad y finalmente se llevaron nuevas formas de relacionarse con el otro en distintos escenarios de la vida social y nuevas formas de vida como la recreación, esta última se convirtió en una

nueva oportunidad de ejercer la recreación como proyecto de vida. Por su parte la inclusión de valores y normas fue el derrotero durante todo el proceso, se trataron aspectos relacionados con la convivencia, las relaciones interpersonales, la importancia de escuchar al otro, la negociación consensuada y el respeto como el pilar de todo el proceso; dando como resultado el fortalecimiento y la formación de vínculos de amistad

Desde el proceso realizado, la recreación permitió abrir el panorama de lo humano y potenciar habilidades del ser que posibilitaron el encuentro amistoso entre ellos mismos, pero sobre todo se hizo hincapié en el vínculo afectivo que está presente en cada escenario de la vida social y que estableció relaciones afectivas entre los jóvenes del SSEO. Quienes se vincularon al proceso se dieron la posibilidad de percibir la recreación, el juego, las habilidades sociales y lo cooperativo de una manera más agradable, confiable, construyeron relaciones asertivas, duraderas y fuertes, abriendo el camino a interacciones humanas fraternas. Este fue uno de los componentes importantes por los cuales se caracterizó el proceso de formación: “el amor”, por medio del cual las actividades fluyeron de manera natural y espontánea, al igual que de poder transmitir ese amor por medio de las habilidades sociales aprendidas, de tal manera, que los jóvenes resaltaron este componente como el que estuvo presente en todos los momentos de sus vidas. Como dijo un grande de la música “Usa el amor como un puente” (Cerati, 1999).

Los aprendizajes en los recreandos se dieron con la implementación de técnicas recreativas planeadas para las sesiones en el proceso de formación. Estas técnicas dieron fuerza al proceso y cobraron vida con la interacción que tuvieron los recreandos con cada una de ellas. Se escogieron estas técnicas porque se enfocaron en el tema del trabajo en grupo, que beneficiaran a todos en general y alcanzaran un objetivo determinado en la sesión; cada uno de ellos apuntó hacia el aprendizaje colaborativo, solidario y apuntó hacia la vida en colectivo. Así mismo, posibilitó la adquisición y creación de normas que ayudaron en el compromiso y responsabilidad sobre las tareas.

Las técnicas que más influyeron en los recreandos fueron: las rondas recreativas, las dinámicas de división de grupos, los cuadrados cooperativos, el circuito de juegos cooperativos como los obstáculos, la nave, la camilla, los cuentos narrativos con emociones (con el componente cooperativo: todos los grupos escriben el cuento) juegos dramáticos con casos.

Todas ellas se caracterizaron por ser las que más potenciaron en los recreandos y mejoraron las relaciones entre ellos, a medida que participaban de estas actividades ellos iban adquiriendo nuevos aprendizajes y se iban fortaleciendo con cada sesión. Las habilidades más remarcables fueron: la escucha activa, la comunicación, la asertividad, la integración, la autoestima, los valores sociales, el trabajo en equipo, el respeto, la confianza, las relaciones interpersonales, la solución de conflictos, la empatía, la creatividad, la imaginación y el liderazgo. Adicional a esto es importante resaltar la ejecución de las vacaciones recreativas, donde se pusieron en práctica todas estas actividades sumadas con otras de origen masivo como las rondas de concentración, juegos de división de grupos, circuitos recreativos y demás, que marcaron una gran responsabilidad en los recreandos a la hora de jugar y tener y establecer conexiones con los niños y niñas de las vacaciones recreativas. Algunos de ellos manifestaron en la última sesión que jugar con los niños les marcó la vida para siempre porque se volvieron a sentir niños y recordaron su infancia.

Con la puesta práctica de los aprendizajes de las habilidades sociales en las vacaciones recreativas, los recreandos incursionaron en una nueva apuesta atrevida e irreverente en la cual el derroche de energía, alegría y diversión del juego, por momentos los alejaban de la continua y estable metodología de la educación formal a la que tanto estaban acostumbrados, encontrando en el juego un detonador de habilidades que no sólo se circunscribía a la parte física, sino que además insistía en el reconocimiento del otro (del estar juntos) de reconocer la diferencia, las emociones y sentimientos, los gustos y también los disgustos que fueron puestos a prueba en el día a día, pero que en el caso del proceso logrado con ellos, comprendieron la necesidad de entender que todos los seres humanos tienen habilidades parecidas y al mismo tiempo diferentes solo que la manera de ponerlos en práctica es lo que los hace únicos y en especial mejores seres humanos; transformando los imaginarios de los jóvenes y cumpliendo de esta manera, con la finalidad de la recreación: poder transformar las realidades e imaginarios de las personas.

8.3 El papel del recreador

Muñoz (2012) afirma: “A mi parecer es igualmente importante que el docente se perciba como un promotor del desarrollo humano”. De aquí la necesidad de utilizar la asertividad como un modo de proceder y desarrollar las actitudes facilitadoras en su persona. También menciona que el docente no puede permitirse seguir escondiéndose detrás de su rol profesional sino que necesita

involucrarse de persona a persona con el alumno, consciente de que la educación es el lugar de la comunión. Es esto en primer lugar y por encima de cualquier otra cosa lo que lo hace ser.

El papel del recreador en este proceso fue el de facilitador de un espacio pedagógico y lúdico, así como establecer vínculos con los recreandos de manera personal y amistosa, generando buenas condiciones para las relaciones interpersonales. Considero que esta parte es fundamental para ejercer el rol como profesional en recreación porque nos obliga ciertamente a utilizar nuestros recursos humanos para alcanzar los objetivos pedagógicos y poder brindar un ambiente de sana convivencia a los recreandos. El recreador también actúa como el mediador de los procesos sociales, en este caso el profesional en recreación sirvió de guía a los recreandos y estableció un puente de aprendizajes sociales y emocionales que ayudaron al logro de los objetivos.

La educación es una de las realidades latentes que están presentes en la vida de un profesional en recreación, porque hace parte de la cualidad de transformar, aportar, apoyar y consolidar intervenciones sociales con distintas poblaciones. Podemos ser conscientes de que la recreación y “la educación es el lugar de la comunión” esa comunión permite el contacto con las personas y es ahí donde el contacto contribuye al desarrollo de habilidades sociales en los recreandos. Sin embargo, se debe reconocer que así como el profesional educa en habilidades también debe utilizar sus propias habilidades para poder impartir ese conocimiento. Fácilmente podemos dar un tema o explicar en qué consiste la asertividad o la empatía, pero se trata de vivirlo, sentirlo y llevarlo a la práctica. La clave no está en saber utilizar esas habilidades, sino en entender el cómo las estamos utilizando, con qué recursos (habilidades sociales y emocionales) contamos y cuál es el puente que hay que cruzar para poder llegar hacia la meta. Mi énfasis en el amor siempre se ha sustentado en que la vida misma enseña que las mejores relaciones humanas están constituidas por el amor y la amistad por sentimientos, emociones, atracción y empatía (Bolívar, 1998)

8.4 El vínculo afectivo en un proceso pedagógico

El vínculo afectivo en un proceso pedagógico permite establecer relaciones con los demás en un ambiente sano de convivencia a tal punto, que generó lazos fuertes en las relaciones

interpersonales en particular en la relación recreador-recreandos que hasta el día de hoy ese lazo afectivo se mantiene vigente.

El vínculo afectivo fue un aspecto que permitió movilizar el proceso de formación en habilidades sociales con los recreandos en el sentido de darle importancia a las emociones y la afectividad, finalmente los recreandos fueron los encargados de hacer que el proceso obtuviera resultados exitosos a la hora de romper las barreras sociales, de poder establecer contacto y amistad con recreandos de otros colegios. La importancia de valorar el vínculo afectivo en este proceso pedagógico se tradujo como la repercusión que tiene el afecto en la vida de los estudiantes con relación a su entorno, su forma de pensar y actuar, que se puede interpretar como su individualidad frente al grupo, pero que más adelante, el grupo mismo se convierte en el que ayuda e influye para la adquisición y potenciación de comportamientos, actitudes y habilidades, en este caso, sociales que determinan las relaciones con su pares y con los demás miembros del grupo.

Respecto a esto se debe resaltar que las relaciones interpersonales y el contexto en el que estuvieron los recreandos, se fueron incorporando de manera que hubo una transmisión de saberes, sentimientos, emociones como alegrías, tristeza miedos, que cada vez más los acercaba e identificaba con sus compañeros.

Desde la experiencia del proceso con los recreandos, se puede concluir que el vínculo rompió todo tipo de barreras sociales como la indiferencia e incomprensión frente a lo que sucedía con el otro compañero, permitió establecer interacciones sólidas con los demás.

Se considera que las relaciones comienzan a establecerse de manera directa, es una conexión que carece de ataduras pero que permanecen atadas de una manera intangible, la cohesión grupal que surge del vínculo afectivo es un lazo que genera en las personas “estar con el otro”, estar en constante interacción. Así como también, es un cruce de expresiones y emociones, que al parecer no tienen relación alguna con los procesos vivenciales que surgen en campos de educación formal, no formal o de transformación social, pero que de algún modo tienen incidencia en las acciones e interacciones de cada uno de los actores que hacen parte de estos procesos.

Desde el proceso vivencial como recreadora, al comprender el alcance del vínculo afectivo, consideré necesario partir de la necesidad de establecer la vía del afecto como un camino de construcción consecuente de las acciones entre la recreadora y los estudiantes, además del uso inteligente, práctico y constante de las habilidades sociales que están presentes en todos los procesos que realizamos, pero que al estar vinculados a herramientas específicas como los lenguajes lúdico-creativos y juegos cooperativos, permitieron fomentar el afecto entre el grupo.

Siendo consecuentes con los resultados e impactos analizados en este trabajo de grado y siguiendo los objetivos específicos:

- Respecto al primer objetivo con identificar los segmentos de actividad conjunta, se identificaron las actividades ejecutadas por los recreandos, describiendo las distintas dinámicas que resultaron del proceso de formación en habilidades sociales, como la organización del grupo, la organización de la tarea, la ejecución de la tarea y las evaluaciones, que reunidas, hicieron parte de analizar y reflexionar sobre los roles que ejercieron los recreandos y la recreadora, las posturas críticas frente a las actividades, la asunción de las tareas, la construcción conjunta de significados y sentidos que se fueron dando en la medida que asumían con responsabilidad las tareas, potenciando cada vez más sus habilidades, la comprensión del sentido de las actividades, referente a lo que se apuntaba o quería desarrollar y promover en ellos con relación a las habilidades sociales y el SSEO.
- Respecto al segundo objetivo con analizar los contenidos identificados en el programa recreativo, se analizaron las seis habilidades sociales propuestas para el proceso de formación con los recreandos articuladas con los lenguajes lúdico-creativos y los juegos cooperativos, incluyendo la última sesión que se centró en una evaluación final. Se analizó la pertinencia de las actividades y el hilo conductor que se estableció entre un contenido y el otro. Tres tipos de contenidos se identificaron e integraron en el proceso pedagógico, con base en lo planteado por (Mesa 2007) el conceptual, el procedimental y el actitudinal, los cuales fueron profundizados de manera específica, haciendo el ejercicio con cada una de las habilidades sociales desarrolladas y las experiencias vividas de los recreandos en el proceso. Esta última como uno de los aspectos fundamentales a desarrollar en el transcurso

de las actividades recreativas con los recreandos, tomando en cuenta la participación, las posturas críticas frente a los contenidos, el sentido y el significado que ellos le dieron a las actividades y a la apropiación y aplicación para sus vidas.

- Respecto al tercer objetivo con analizar el triángulo interactivo, se analizó las relaciones existentes entre recreador-recreando-contenidos, se descubrieron las fortalezas y debilidades del proceso de intervención. Los juegos cooperativos y los lenguaje lúdico-creativos permitieron en los participantes construir significados y sentidos con los otros; recordando las palabras de Mesa (2007) los participantes se transforman (interiorizan) y modifican su entorno (exteriorizan) mediante la participación colaborativa. Esto último como uno de los ejes primordiales por el cual se desarrolló el proceso de formación en habilidades sociales y los recreandos lograron el sentido de la cooperación, la colaboración y la solidaridad con los otros.

- Respecto al cuarto contenido con reflexionar sobre el papel de la recreación en el fomento y desarrollo de habilidades sociales en el trabajo con jóvenes, se logró hacer un ejercicio de análisis respecto al papel que la recreación desempeñó en el proceso, la importancia de las habilidades sociales y la contribución que hizo al proceso acompañado del componente cooperativo que fortaleció en los recreandos habilidades personales y sociales. Este aspecto propició la reflexión sobre el qué hacer de la recreación y como operó en un proceso de formación con estudiantes del Servicio Social Estudiantil Obligatorio.

9. RECOMENDACIONES

Se exponen las recomendaciones que deberían tomarse en cuenta, además de lo interesante que sería investigar e intervenir con la población joven en el contexto de la recreación dirigida y el Servicio Social Estudiantil Obligatorio (SSEO).

9.1 Recomendaciones para programas que trabajen con jóvenes

Ser parte de un programa, implica además de las diferentes estrategias, herramientas, temas y demás aspectos que refuerzan el carácter pedagógico del proceso, se encuentra un aspecto que es primordial e involucra a todos y es el hecho de “ser parte”.

Ser parte dentro de un proceso o programa con jóvenes implica conocer y reconocer los aspectos que suceden con ellos; reconocer los sueños, compromisos, ideales, metas y gustos sobre lo que les rodea pero también sus frustraciones, desencantos, necesidades, disgustos frente a lo que el mundo les propone. El trabajo con jóvenes se debe mirar desde el componente relacional anteponiendo lo educativo y lo humano, es decir, cuando se reconoce que los seres humanos son diferentes y en especial cuando se logra de forma pedagógica encontrar entre las diferencias la manera de establecer relaciones pacíficas duraderas, no agresivas ni violentas.

Insistiendo en estos aspectos, al trabajar con jóvenes es importante que se reconozcan en sus programas lo siguiente:

- Los jóvenes y la exploración de su mundo. La importancia de reconocer la actualidad del joven, comprender que es lo que piensa, siente y opina sobre ese mundo que lo rodea, con el fin de propiciar su sentido crítico, para que se piense en un mundo que le permita ser parte de él, identificando sus necesidades y aportes en diferentes ámbitos de su vida, social, política, educativa y cultural.
- Fomentar el proyecto de vida de los jóvenes y animarlos a encontrar distintas maneras de potenciar sus habilidades y talentos, pensando a futuro en la forma en como quiero verme con relación al ámbito profesional, laboral, familiar y social.

- Ser parte (relación e inclusión). Construir y Establecer relaciones por medio de bases claras ligadas al afecto y el buen trato, implica reconocer desde el educador las prácticas que realizan los jóvenes desde la promoción de las relaciones interpersonales, preguntarse qué temas y prácticas los reúnen, los relacionan y finalmente los vinculan.
- El joven ciudadano, partiendo de lo micro a lo macro se debe replantear cómo el joven va a aportar en calidad de pertenecer a una ciudad y ser un “ser humano” participe del lugar de procedencia, también se debe fortalecer la mirada crítica pensando en lo siguiente: ¿Qué parte estoy aportando para aplicar a todos los derechos y reconocer los deberes como ciudadano? ¿Quién soy y de dónde vengo?, además de fomentar el arraigo cultural.

En efecto, los programas deben apuntar a la formación y práctica de las relaciones intra e inter personales, deben estar enfocados en reconocer a los jóvenes como parte del proceso y no como objeto del proceso, esto implica, que ellos tengan aciertos pero también desaciertos, aprendan a ganar o perder, a tomar decisiones, aprendan a opinar sobre lo que les gusta y disgusta, entre otras cosas. En realidad es en esta mirada que el programa se debe enfocar, permitir al joven gozarse del proceso, pero también el educador debe entrar en esta misma lógica: ser una persona más a la cual pueda referirse con respeto y afecto y esto se logra si las bases en las que se construyen aquellas relaciones están fundamentadas sobre bases claras y sólidas de normas y reglas para convivir democrática y pacíficamente.

9.2 Lugar y propuesta para la recreación en el SSEO

El SSEO como proceso pedagógico y de conformidad con las leyes y estamentos de Colombia (Ministerio de Educacion Nacional, 1996) se ha convertido en un espacio para resaltar el proceso pedagógico de manera transversal que realiza cada institución educativa de acuerdo a su identidad institucional, esto es, según el abordaje que como entidad educativa ofrece para el proceso de formación de los estudiantes. Sin embargo, la realidad nos muestra que los espacios en los que se desarrolla el SSEO se han ligado a la realización de actividades y/o funciones operativas que involucran la realización de diferentes tareas u oficios, que pueden o no estar relacionadas al servicio de la comunidad, haciendo que para el estudiante estas actividades sean rutinarias y repetitivas por lo que la obligatoriedad de este servicio solo se lleva a cabo en el

cumplimiento de horas, desligándose de su meta principal como promotor de formación de ciudadanos con principios éticos hacia la comunidad.

A pesar de la diversidad de espacios de práctica que ofrece el SSEO poco insiste en el beneficio a la comunidad, entre estas acciones se encuentran actividades relacionadas a barrer la institución educativa, cuidar un puente peatonal, servir de vigilante de un lugar, entre otras acciones que no cumplen con la obligación de la institución de hacer uso de los aprendizajes de los estudiantes en la institución para ponerlos en práctica. Esta situación obliga al estudiante a que escoja lugares que son de poco agrado o interés para ellos haciendo del servicio a la comunidad un ejercicio del cumplimiento de un horario para poder obtener su título de bachiller.

Es por esta razón que apelo a la recreación como una estrategia para enseñar por medio del juego y otras expresiones creativas, artísticas, comunicativas y cooperativas que vinculan a los jóvenes en nuevos aprendizajes, nuevas formas de concebir su vida social, educativa, universitaria y comunitaria, que propendan por el mejoramiento de las relaciones con los demás, que haya un cambio en los comportamientos y actitudes pero sobre todo que mejoren el sentido comunitario y colaborativo y sean conscientes de las necesidades y problemáticas que enfrenta la comunidad. Es una forma de darse a conocer como personas y ayudar a mejorar en el diario vivir.

La recreación puede contribuir en todos los aspectos mencionados, así como también puede contribuir a la preparación de los jóvenes para la vida universitaria, en proyectos ambientales, de salud, artísticos, de emprendimiento, con poblaciones como la niñez, el adulto mayor y con los mismos jóvenes, en la institución educativa a la que pertenecen. Sin embargo es importante resaltar el poder humano y social que tiene la recreación, por eso recomiendo no olvidar ese potencial tan fundamental y la responsabilidad que tenemos como profesionales en contextos de la educación no formal. Se debe integrar tanto los contenidos conceptuales, procedimentales y conceptuales que hacen parte del análisis de un proceso de recreación dirigida y que siempre lo tenemos en cuenta a la hora de analizar la influencia educativa que tiene la recreación.

Si hacemos esto con los recreandos y el proceso lo demanda como tal, es importante hacerlo de manera personal, es decir con nosotros mismos, porque eso nos permite autoevaluarnos y ser autocríticos en el rol de agentes educativos, ya que educamos pero también aprendemos de los recreandos, se hace de manera recíproca, por ende, es importante considerar como primer punto

las necesidades de los recreandos y el bienestar de ellos. Como segundo punto a considerar el vínculo afectivo como el eje que actúa de manera simultánea al proceso, lo cual haría que la relación recreador-recreandos cambiara y el recreador se preocupara por escuchar asertivamente y ser empático con sus recreandos. Ser profesional en recreación y ejercer la recreación en cualquier campo implica transmitir y recibir esas experiencias, conocimientos y emociones que se establecen al estar con otras personas, básicamente es el reflejo de lo que expresamos y vivimos a diario y que, casi de manera indirecta la transmitimos a los grupos a los cuales intervenimos. De esta manera, el lugar y la apuesta para la recreación se debe centrar en realizar un proceso interno y consiente de la necesidad de la recreación en las personas, de comprender la importancia de la recreación como un ejercicio vivencial y experiencial de transformación social.

Finalmente la propuesta de la recreación se debe mirar en todos los sentidos de la vida; desde aquellos lugares donde no se mira o se ignora la recreación como una necesidad fundamental para el desarrollo del ser humano o por el contrario en lugares donde el miedo, el manejo inadecuado de conflictos y la violencia han hecho que las personas pidan un grito de auxilio para el cambio y transformación de su realidad; en las historias de vida de muchas personas que viven a diario experiencias en las que no han desarrollado la habilidad para transmitir un afecto y/o una emoción o que por el contrario necesitan afecto y emociones en sus vidas para que sean significativas o puedan resignificarlas; y en profesionales en recreación que descubran las facultades del vínculo afectivo, de hablar de las emociones y las habilidades necesarias para poder resolver conflictos y problemas de manera pacífica, que se pueda desarrollar el sentido analítico para comprender las experiencias de los seres humanos y se retroalimente constantemente de esas experiencias, es ahí donde la recreación debe dejar de apostar (sin miedo a perder) para llegar a proponer con acciones concretas la transformación que no solo necesitan las personas sino el mundo entero.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, L., & Incarbone, O. (2005). *Recreación y animación: de la teoría a la práctica* (1 edición ed.). Armenia, Colombia: Kinesis.
- Bolívar Bonilla, C. (3 al 8 de Noviembre de 1998). *Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía*. Obtenido de V Congreso Nacional de Recreación:
<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>
- Cerati, G. (Compositor). (1999). Track 4 Puente. [G. Cerati, Intérprete] De *Bocanada*. Buenos Aires, Argentina: G. Cerati.
- Coll, C., Colomina, R., J. O., & Rochera, M. J. (1995). *Actividad Conjunta y habla: Una aproximación al estudio de los mecanismos de influencia educativa*. (A. F. (Comps), Ed.) Madrid: Siglo XXI: La interacción social en contextos educativos. .
- Coll, C., Onrubia, J., & Mauri, T. (Mayo-Agosto de 2008). Ayudar a aprender en contextos educativos: el ejercicio de la influencia educativa y el analisis de la enseñanza. *Revista de Educación*, 346, 33-70.
- Corporación para la Recreación Popular. (2015). *Corporación para la Recreación Popular*. Recuperado el 2014, de <http://crpcali.com/web/>
- Delors, J. (1994). *Los cuatro pilares de la educación*. Obtenido de "Los cuatro pilares de la educación", en La Educación encierra un tesoro:
<http://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/CPP-DC-Delors-Los-cuatro-pilares.pdf>
- Fundación EDEX. (2007). *Habilidades para la Vida*. Obtenido de Habilidades para la Vida:
<http://habilidadesparalavida.net/modelo.php>
- Garaigordobil Landazabal, M. (2004). *Programa juego 10 a 12 años: juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 10 a 12 años*. España: Pirámide.

- Goleman, D. (2000). *La inteligencia emocional*. México, México: México : Ediciones B. Grupo Zeta, 2000.
- Goleman, D. (2008). *Inteligencia Social La nueva ciencia para mejorar las Relaciones Humanas*. Publicación Colombiana.
- Gómez, J. O. (2014). *La Recreación Dirigida como estrategia pedagógica para el desarrollo y promoción de Habilidades Sociales en el contexto del Servicio Social Estudiantil Obligatorio (Tesis de Pregrado)*. Cali, Colombia: Universidad del Valle.
- Iriarte, M. (19 de Septiembre de 2011). *Incess Blog*. Obtenido de Valore y Participación: <http://www.incess.com/valores-participacion/2011/09/19/frases-sobre-educacion/>
- Jiménez Vélez, C. A., Dinello, R. A., & Alvarado, L. A. (2004). *Recreación, lúdica y juego: la neurorecreación, una nueva pedagogía para el siglo XXI* (1 edición ed.). Bogotá, Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. F. (1999). *Aprender juntos y Solos*. (W. 1. Kilpatrick, Ed.) Buenos Aires: Aique S.A.
- Mashedier, M. (2009). *Juegos Cooperativos para fomentar la paz*. España: Editorial Popular.
- MEN. (5 de agosto de 1994). *Decreto 1860 de 1994*. Obtenido de Ministerio de Educación Nacional: http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-172061_archivo_pdf_decreto1860_94.pdf
- MEN. (8 de febrero de 1994). *Ley 115 de febrero 8 de 1994*. Obtenido de Ministerio de Educación Nacional: http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- MEN. (12 de septiembre de 1996). *Ley 115 de 1994 Resolución 4210 de 1996*. Obtenido de Ministerio de Educación Nacional: http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-96032_archivo_pdf.pdf

- Mesa, G. (2007). Marco Conceptual y metodológico de referencia para la elaboración de trabajo de grado en Recreación. Santiago de Cali, Colombia.
- Mesa, Guillermina. (2004). La Recreación Dirigida: ¿Mediación Semiótica y Práctica Pedagógica? Una pregunta para el debate. Obtenido de Instituto de Educación y pedagogía.
- Monjas, B., M.I, & González , B. (1998). *Las Habilidades Sociales en el currículo*.
- Muñoz, S. M. (11 de Marzo de 2012). *Asertividad y actitudes facilitadoras del crecimiento en la relación maestro-alumno*. Recuperado el 1 de Octubre de 2014, de Psicologo Humanista: <http://psicsandrominamunoz.wordpress.com/2012/03/11/asertividad-y-actitudes-facilitadoras-del-crecimiento-en-la-relacion-maestro-alumno/>
- OMS. (1993). *Habilidades para la vida*. Obtenido de Edex: <http://habilidadesparalavida.net/modelo.php>
- RAE. (2014). *Real Academia Española*. Obtenido de <http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae>
- Vidal Arango, A., González Valencia, M., Cuevas Jaramillo, M. C., & Gutiérrez Martínez, M. I. (2013). *Creando condiciones para la Convivencia Escolar: Estrategia pedagógica para la prevención y control de la intimidación escolar*. Cali: Programa editorial Universidad del Valle.
- Waichman, P. A. (Noviembre de 1998). *Acerca de los Enfoques de la Recreación*. Obtenido de V Congreso Nacional de Recreación: <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/PWaichman2.htm>

ANEXO No 1**REGISTRO FOTOGRÁFICO DEL PROCESO****Sesión 1: Actividad de conocimiento****Sesión 1: Mascaras en cartón****Sesión 1: Diseño de las máscaras en cartón****Sesión 2: Plenaria de las máscaras en cartón**

Sesión 2: Composición musical**Sesión 2: Evaluación de la sesión****Sesión 3: Circuito cooperativo. Estación “La mariposa”****Sesión 3: Circuito cooperativo. Estación “La camilla”****Sesión 4: Dinámica recreativa****Sesión 5 :Calentamiento juegos dramáticos con emociones**

Sesión5: Dinámica recreativa “El pato”



Sesión 5: Juego cooperativo “ La nave” subgrupo 1



Sesión 5: Juego cooperativo “La nave” subgrupo 2



Sesión 5: Cuentos narrativos con emociones por subgrupos

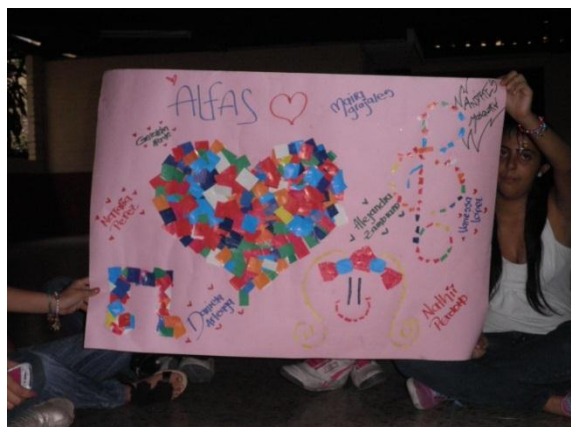


Sesión 6: Juegos dramáticos con casos



Sesión 6: Cuadros congelados



Sesión 7: Baile recreativo**Sesión 7: Relajación****Sesión 7 Baile recreativo****Sesión 7 Mosaicos subgrupo 1****Sesión 7: Mosaicos subgrupo 2****Sesión 7: Socialización de los mosaicos**

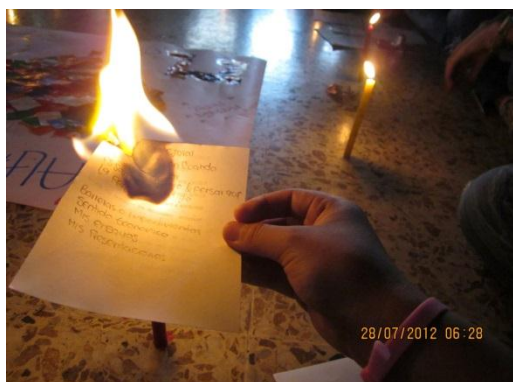
Sesión 7:Mosaicos Cierre de la actividad



Sesión 7: Mosaicos cierre de la actividad



Sesión 7: Ritual de velas



Sesión 7: palabras de cierre y agradecimiento



Foto de clausura



Capacitaciones en actividades recreativas



Actividad de rompehielo**Recre acuáticos****Recre acuáticos****Calentamiento Juego dramático****Ingreso al grupo de recreación de la crp****Capacitación de Clown pre carnaval Cali viejo 2012**

Salidas después de las capacitaciones y un reencuentro después de culminado el proceso



**Reencuentro en el Acuaparque de la caña
Diciembre 2013**



**Recordando una dinámica recreativa “El
piojo Juancho”**



**Recordando una dinámica recreativa “A
Lata al latero”**



Dinámica recreativa “Líder líder”**Ejercicio reconstrucción de las experiencias por medio de fotos****Socialización de la actividad****Socialización de la actividad**

ANEXO No. 2

Identificación de los segmentos de interactividad en las siete sesiones desarrolladas

Sesión I: Habilidades sociales: Autoconocimiento	
Fecha: 31 de Marzo 2012 Hora: 3:00pm-5:25pm Lugar: Salón San Antonio-Acuaparque de la Caña Objetivo de la sesión: Promover el reconocimiento de los Alfa-recreadores por medio de la libre expresión de la personalidad a nivel individual.	
Segmento de interactividad (SI)	Descripción
Organización de Grupo (OG) Tiempo: 15 min	Antes de que el grupo se organizara, ellos estaban realizando una ronda recreativa “A la lata al latero, a la hija del chocolatero, al pin, al pon...” con el grupo de recreación de la CRP. La recreadora les dio la bienvenida, nuevamente se presentó y les explicó el sentido de la sesión diciéndoles que “La idea era que se reconocieran ellos mismos por medio de algunas característica personales, las cuales iban a ser expresadas por las máscaras. También les dijo que trabajarían hasta el mes de Junio todos los Sábados con el fin de capacitarlos en el tema de las habilidades sociales articulado con juegos cooperativos, técnicas recreativas (Lenguajes lúdico-creativos) y dinámicas recreativas.
Organización de la Tarea (OT1) Tiempo:15 min	La recreadora explicó que iban a realizar un calentamiento de juegos dramáticos, les dijo que en cada aplauso o palabra debían cambiar la posición de caminar o correr por el espacio. Estableció las reglas del juego: no pasar los límites en el espacio establecido, escuchar atentamente las indicaciones, hacer silencio durante el ejercicio y tener cuidado y respeto con los compañeros (as).
Ejecución de la	La recreadora daba diferentes instrucciones a los recreandos como:

Tarea (ET1) Tiempo: 30 min	caminar como si fueran a coger el bus, caminar por un suelo caliente, desplazarse como si fueran a una cita importante. También daba señales con un aplauso para que los recreandos tuvieran diversos comportamientos: saludar a un amigo que hace tiempo no veían, saludar a un perro en la calle, saludar sólo con la mirada, entre otras acciones. En esta actividad un subgrupo mostró resistencia y se le observaba cierto desinterés. Otro subgrupo hizo los ejercicios, mostrando cierta pena, mientras los otros hicieron los ejercicios de forma tranquila y alegre.
Evaluación (EV1) Tiempo: 10 min	Al terminar el ejercicio, la recreadora organizó el grupo sentado en círculo. Luego les preguntó a los recreandos ³ ¿Cómo se sintieron en la actividad? Algunas recreandos dijeron que habían sido creativos a la hora de saludarse y que nunca habían hecho una actividad así. Dos comentaron que no les había - No me gusto la actividad, me parece aburridora, porque hay que caminar mucho y no le encuentro sentido, me da pereza. ¿Qué fue lo que más se les facilitó? Algunos dijeron que se les facilitó expresar sensaciones que pasan en lo cotidiano, les recordó varios episodios de la vida, también recuperar la práctica del saludo que se ha perdido con el tiempo. ¿Qué fue lo que más se les dificultó? Algunos se les dificultaron porque se sintieron tímidos al hacer el ejercicio ya que apenas estaban conociéndose entre todos.
Organización de la Tarea (OT2) Tiempo: 15 min	La recreadora hizo unas preguntas acerca de las expectativas que tenían los recreandos con el proceso, luego les preguntó a los recreandos que si conocían qué era una máscara y que si habían hecho alguna. Después hizo una breve explicación de la técnica que iban a realizar, mostrando la plantilla y dando las instrucciones y presentando los materiales. Indicó que era importante darle volumen a la máscara y que ésta debía representar lo que ellos son como personas, por medio de los colores o símbolos que escogieran. También estableció una hora para trabajar y dispuso los materiales en la mitad del grupo de manera que todos pudieran acceder a

³ Diario de campo I: 31 de Marzo 2012 (Evaluación: Preguntas y respuestas de los recreandos)

	ellos y compartirlos.
Ejecución de la Tarea (EJ2) Tiempo: 60 min	El grupo inicio en un gran círculo, sin embargo al empezar a realizar la máscara se fueron formando pequeños subgrupos. En éstos, mientras cada uno iba elaborando su máscara, se mantenían conversaciones informales. La recreadora iba pasando permanentemente por los subgrupos, utilizando las preguntas como medio para la comprensión: ¿Quién eres? ¿Cómo puedes representar en una máscara lo que eres as como persona? ¿Cómo van con la construcción de la máscara? Cuando la recreadora veía personas que no avanzaban, les indagaba el por qué no progresaban y les preguntaba aspectos que los identificaran como personas para que éstos les sirvieran para continuar. El tiempo no alcanzó para que todos terminaran su máscara. La recreadora les dijo que se la llevaran, la terminaran y la trajeran la próxima sesión. La recreadora indicó que se recogiera la basura y que el material no utilizado se dejara de forma organizada en el centro. La evaluación final no se pudo realizar en esta misma sesión, por cuestiones de tiempo. Nota: Algunos recreandos al finalizar la sesión se ofrecieron a llevar el material a la bodega

Sesión II Habilidades sociales: Autoconocimiento y reconocimiento del otro.	
Fecha: 14 de Abril 2012 Hora:3:00pm-5:45pm Lugar: Escuela vecina del Acuaparque de la Caña Objetivo de la sesión: Comprender las diversas cualidades que identifican cada Alfa-recreador e identificar sus diferencias y semejanzas. Nota: Se utilizó la escuela de enseguida del Acuaparque de la caña porque había exclusividad y no podía ingresar ningún personal ni utilizar los salones del Acuaparque.	
Segmento de interactividad (SI)	Descripción
Organización de Grupo (OG) Tiempo: 10 min	Los recreandos se organizaron en círculo a petición de la recreadora, quien dio el saludo de bienvenida, preguntándoles cómo les había ido en el colegio y en la semana santa, explicó a manera de introducción la sesión; continuó con la plenaria de las máscaras, los recreandos se organizaron por subgrupos en círculo y explicó la importancia del círculo como parte fundamental para la inclusión y la vinculación de todos. Les solicitó trabajar en el salón de manera respetuosa y muy cuidadosa con los artículos de los profesores y estudiantes (de la escuela).
Organización de la Tarea (OT1) Tiempo: 15 min	La recreadora explicó que realizarían una ronda recreativa a manera de introducción de la sesión. Ésta tenía que ver con la concentración y consistía en aprenderse los nombres de todos los recreandos, también les dijo que esa misma ronda les serviría cuando estuvieran trabajando en las vacaciones recreativas con los niños y niñas. Dio a conocer las reglas del juego
Ejecución de la Tarea (ET1) Tiempo: 20 min	La Recreadora inició con la ronda recreativa “Ritmo, Atención”. Al son de dos palmadas en las piernas y tres en las manos, iban cantando: “ <i>ritmo, atención, diga usted, nombre de.....</i> ”, los recreandos la seguían incorporando sus nombres al estribillo. Al principio de la actividad a algunos se les dificultó hacer la ronda, otros lo hacían de acuerdo a las indicaciones. Finalmente se realizó la ronda cuatro veces a petición de los recreandos, quienes lo hicieron acorde a las recomendaciones de la recreadora.
Organización de la Tarea (OT2) Tiempo: 15 min	La recreadora explicó a los recreandos la actividad que harían: presentación de las máscaras realizadas en la sesión anterior. La recreadora asignó a cinco recreandos la tarea de apoyarla en el registro

	de la información que saliera en esta actividad, explicándoles que debían recoger la información de lo que dijeran los compañeros, con base en las preguntas que la recreadora les facilitaría, de igual manera harían la función de moderadores en los subgrupos. También explicó la dinámica de la presentación de las máscaras, el tiempo establecido para esta actividad y los materiales.
Ejecución de la Tarea (ET2) Tiempo: 30 min	Se inició el ejercicio de la presentación de las máscaras en los subgrupos, cuyos miembros estaban sentados en el piso. A medida que iban hablando, las moderadoras escribían sus notas. Las preguntas que sirvieron de guía para esta actividad fueron: ¿Qué significa tu máscara? ¿Qué significan los símbolos de cada máscara? ¿Qué diferencias y semejanzas encuentran entre las máscaras que observan? En el transcurso de la actividad, la recreadora pasaba por cada subgrupo observando la dinámica que se estaba dando y hacía recomendaciones para la comprensión y el desarrollo del ejercicio. En esta actividad uno de los subgrupos mostró desinterés, la recreadora les preguntó por qué no querían hacer la actividad, escuchando sus respuestas y puntos de vista. Luego de escucharlos la recreadora les hizo observaciones sobre la importancia de la actividad para el proceso de Alfa-recreadores, insistiendo en que esta actividad les permite reconocerse como personas y conocer a los demás.
Evaluación (EV1) tiempo: 15 min	La recreadora realizó una reflexión en torno a la presentación de las máscaras, enfatizando en que ya se han reconocido la parte individual y han compartido las cualidades que los identifican como personas, encontrando en esas diferencias, características que son semejantes al momento de socializarlas y de manera muy general habló sobre la importancia de la actividad haciendo la transición entre la técnica trabajada (máscaras) con la técnica a trabajar: composición musical.
Organización de la Tarea (OT3) Tiempo: 15 min	Los recreandos seguían organizados en los mismos subgrupos, para esta actividad la recreadora dio las instrucciones para trabajar con la técnica musical, en ésta los recreandos debían crear la letra de la canción y el ritmo, explicó las reglas de la actividad.
Ejecución de la Tarea (ET3) Tiempo: 30 min	Para la realización del ejercicio, la recreadora realizó dos preguntas: ¿De dónde vengo yo? y ¿Cómo podemos expresar a través de la música de dónde somos? Mientras los recreandos realizaban el ejercicio, la recreadora pasaba por los subgrupos recordando las preguntas iniciales con el propósito de favorecer la comprensión del mismo. Cuando notaba que aquellos no estaban haciendo la actividad se sentaba con ellos a preguntarles sobre las dudas que tuvieran. Al finalizar la actividad, los

	subgrupos presentaron sus canciones a todo el grupo. Nota: Los integrantes de este subgrupo fueron los que más resistencia tuvieron en el ejercicio del juego dramático de la sesión anterior.
Evaluación (EV2) Tiempo:15 min	Terminado el ejercicio la recreadora indicó que recogieran todo lo que habían utilizado como piedras, palos etc. Lo dejaran en su sitio de origen y se organizaran en círculo para la evaluación. Luego les preguntó a los recreandos ⁴: <i>¿Cómo se sintieron en la actividad?</i> -Algunos manifestaron sentirse perdidos cuando empezaron la actividad, pero a medida que fueron desarrollando la actividad entendieron la importancia de conocerse y conocer a los demás. <i>¿Qué fue lo que más se les facilitó?</i> -Se les facilitó proponer el ritmo de la canción y darlo a conocer a los compañeros, otros dijeron que lograron ponerse de acuerdo y lograron escucharse. La moderadora hizo un buen papel de moderadora <i>¿Qué fue lo que más se les dificultó?</i> -Se les dificultó pensar la letra de la canción, porque no había concentración de parte del grupo, a otros se les dificultó avanzar porque estaban conversando mucho, otros porque tenían diferentes puntos de vista y fue complejo unificarse pero al final se logró. <i>¿Qué aprendizajes se llevan?</i> -Interactuar, subir la autoestima, integrarse, conocerse, compañerismo, imaginación, responsabilidad, honestidad, expresarse, alegría, regalar risas, colaboración, aportes de nuestra personalidad a cada uno de los compañeros. Finalmente la recreadora destacó lo realizado en las dos primeras sesiones, resaltando el aporte de los recreandos que habían participado comprometidamente en las actividades. También exhortó a los otros recreandos a quedarse en el grupo, pero asumiendo responsabilidades y

⁴ Diario de campo II 14 de Abril 2012 (Evaluación: preguntas y respuestas de los recreandos)

compromisos. Luego, los invitó para la siguiente sesión, además les dijo que le comunicaran sus inquietudes por medio de la plataforma Facebook o por celular.

Nota: Algunos recreandos al finalizar la sesión se ofrecieron a llevar el material a la bodega

Sesión III Habilidades sociales: Las relaciones interpersonales	
Fecha: 21 de Abril 2012 Hora: 3:00pm-5:30pm Lugar: Salón San Antonio-Acuaparque de la caña Objetivo de la sesión: Identificar las habilidades sociales necesarias para fomentar las relaciones interpersonales y la comunicación en los Alfa-recreadores	
Segmento de interactividad (SI)	Descripción:
Organización de Grupo (OG) Tiempo: 15 min	La recreadora organizó a los recreandos de pie, en un círculo, les dio la bienvenida, diciendo: ¿Cómo están chicos? ¿Cómo les ha ido en el colegio? Después de las respuestas de los recreandos, explicó el objetivo de la sesión: introducción a las relaciones interpersonales y la comunicación por medio de juegos cooperativos. La recreadora hizo una reconstrucción de la sesión anterior, con base en la pregunta <i>¿Qué trabajamos la sesión pasada?</i> Los recreandos respondieron lo siguiente: trabajo en equipo, creatividad, la máscara ayudo a conocer lo que hemos venido construyendo como personas. La unión entre todos. En este sentido se profundizó en el tema de las relaciones interpersonales y la comunicación en la que se propuso a los recreandos, identificar las habilidades sociales que están presentes en cada uno de ellos.
Organización de la Tarea (OT1) Tiempo: 10 min	La recreadora propuso un juego que consistía en narrar una historia con cinco palabras (habilidades sociales) a medida que ella nombrara ciertas palabras en la historia (comunicación, equipo, tolerancia, respeto y confianza), los recreandos debía desplazarse y cambiar de posición dentro del círculo. La única regla del juego a seguir fue: escuchar atentamente. La recreadora le entregó un papel a cada recreando, que contenía una de las palabras descritas anteriormente, también indicó que no debían mostrar la palabra a sus compañeros.
Ejecución de la Tarea (ET1) Tiempo: 15 min	Organizados en círculo, la recreadora empezó a contar la historia incluyendo en su narración las palabras asignadas a la actividad, con el fin de que los recreandos quedaran en distintas posiciones en el círculo. Los recreandos se iban moviendo de lugar según las palabras que la

	recreadora iba diciendo y según las veces que las repetía ya que era con el fin de que los recreandos se cambiaran de lugar. Los recreandos siguieron las reglas del juego y al finalizar el juego, la recreadora dijo que los que tuvieran las mismas palabras se reunieran, de esta manera se formaron cinco subgrupos cada uno organizado en forma de círculo.
Organización de la Tarea (OT2) Min 15 min	Terminado el juego y organizados en los cinco subgrupos, la recreadora pasó a explicar la siguiente actividad denominada los juegos cooperativos, que se harían en un circuito recreativo, dejó claro las reglas de los juegos, el tiempo establecido para el circuito y los materiales disponibles.
Ejecución de la Tarea (ET2) Tiempo: 60 min	Se inició la actividad de Juegos cooperativos y los recreandos estaban organizados en la primera estación, debían pasar por tres estaciones completando la actividad, indicó que no se trataba de llegar más rápido sino de resolver cada juego. La primera estación fue “La Mariposa”, en la cual dos subgrupos y tres líderes de los subgrupos restantes observaron el dibujo por un minuto, después debían buscar la estrategia para comunicarle a sus compañeros cómo era el dibujo para plasmarlo ya que la regla fue que solo podían utilizar el recurso de los gestos. Para la segunda estación “La camilla” las reglas fueron: llevar la camilla templada, no dejar caer la pelota por los orificios, en caso de dejarla caer devolverse al punto de partida. En la actividad se observaron nuevas formas de llevar la Camilla, unos la llevaban más alta y otros más abajo con relación al suelo, en otros se evidencio liderazgo y comunicación. La tercera estación se llevó a cabo con todo el grupo, formaron parejas, una encima de la otra con una venda en los ojos para pasar de un lado a otro, sorteando obstáculos y distractores, todo estos lo hicieron los mismos recreandos, ejerciendo roles y distintas habilidades sociales. La recreadora indicó el tiempo de finalización de las actividades y los invitó a realizar la evaluación
EVALUACIÓN (EV) Tiempo: 30 min	Sentados en círculo la recreadora dirigió la evaluación de la sesión por medio de preguntas ¿Qué aprendizajes se llevan de los juegos? ¿Se les dificultó realizar algún juego cooperativo? ¿Por qué? ¿Cómo podemos aplicar las enseñanzas de los juegos para la vida? Algunos de los comentarios a las preguntas fueron ⁵:

⁵ Diario de Campo III 21 De Abril Evaluación preguntas y respuestas de los recreandos

Frente a los aprendizajes que se llevaron: trabajar en equipo, tener buena comunicación, tener más memoria. Los juegos son como una red, se va expandiendo el conocimientos hacia los otros, creatividad y aprender a ver una forma diferente de expresar y comunicar

Frente a lo que se les dificultó: No saber entender y expresar los pensamientos, eso aplica muchas veces cuando se dice algo y se malinterpreta. Manifestaron que los puso a pensar cómo comunicar ya que están acostumbrados a que todo sea mecánico. Para todos los juegos se necesita tener confianza y buena concentración. El distractor del ruido en los obstáculos no dejaba que nuestro compañero escuchara, lo cual aplica muchas veces cuando queremos hacer realidad una meta y no podemos por terceras personas.

Frente a lo que aplicarían para sus vidas: comentaron que en la vida la gente va a estar especulando cosas y la vida va a ser una carga de acuerdo a como cada uno la vea, pero siempre hay que tomar decisiones. Hay que tener confianza y seguridad en el compañero. Se debe aprender de los errores y superar obstáculos; hay que tomar buenas decisiones y salir adelante, en el camino de la vida siempre va haber personas que estarán obstaculizando el camino para alcanzar nuestros sueños. Tener más comunicación y paciencia porque todo se puede lograr con la paciencia, llegar a la meta implica caerse y cometer errores pero hay que saberse levantar

Sesión IV Habilidades sociales: La comunicación y la solución de problemas	
Fecha: 12 de Mayo 2012 Hora: 3:00pm-5:45pm Lugar: Salón San Antonio-Acuaparque de la caña Objetivo de la sesión: Reconocer los problemas y conflictos como parte de las relaciones interpersonales para la convivencia.	
Segmento de interactividad (SI)	Descripción
Organización de Grupo (OG1) Tiempo: 10 min	A petición de la recreadora, los recreandos se organizaron en forma de círculo, ella dio comienzo a la sesión con el saludo de bienvenida, preguntando inicialmente cómo estaban y cómo se sentían hasta el momento, a lo que ellos respondieron que muy bien y que estaban estudiando bastante. Además indicaron a la recreadora el gusto por las actividades adquiridas afirmando que se desarrollaban de una forma distinta a las realizadas por otras personas. Una vez escuchados los comentarios de los recreandos, la recreadora realizó la reconstrucción de la sesión pasada, sobre las relaciones interpersonales y la comunicación, al igual que hizo un recordatorio de las actividades que se habían realizado en sesiones anteriores.
Organización de la Tarea (OT1) Tiempo: 15 min	La recreadora explicó una actividad de movimiento que serviría para captar la atención de los recreandos, por medio de un juego llamado “ <i>CHIQUEIRI/CHIQUEIRI/FUFAFA</i> ”. Éste consistía en ir cantando la frase e ir haciendo movimientos simultáneamente, estableciendo un ritmo de manera que cada recreando conectara un movimiento guiado por la recreadora pasando el movimiento de manera individual, hasta llegar a todos los recreandos.
Ejecución de la Tarea (ET1) Tiempo: 20 min	Los recreandos comenzaron la actividad organizados en círculo y la recreadora inició los movimientos mientras que los demás la seguían, al realizar la actividad, los recreandos se encontraron con la complejidad entre la canción y los movimientos en la ronda recreativa, lo que permitió comunicarse con la mirada, percatándose del movimiento del compañero de al lado. Los recreandos se equivocaron varias veces, lo que implicó, realizar varias veces la actividad por parte de ellos, demostrando concentración e interés por la actividad.
Organización de la	La recreadora continuó con la siguiente actividad acomodando a los

tarea (OT2) Tiempo: 10 min	recreandos sentados en un círculo, dando pistas claves para el entendimiento de la temática: relaciones interpersonales y comunicación por medio de la pregunta ¿Qué entiendes por comunicación y relaciones interpersonales? También explicó la dinámica de división de grupos, la cual consistía en escoger nombres de animales, los cuales estaban escritos en una hoja de papel pequeña, finalmente les dijo que según el animal que hayan escogido debían hacer el ruido de ese respectivo animal y así mismo encontrarse con los otros que tuvieran el animal en común, la recreadora dejó claro que para esta actividad era importante escucharse unos a otros, estableció el tiempo para la actividad el cual fue de 15 minutos.
Ejecución de la tarea (ET2) Tiempo: 15 min	Organizados en el círculo, los recreandos empezaron a responder la pregunta que había planteado la recreadora ¿Qué entiendes por comunicación y relaciones interpersonales? Algunas de las respuestas de los recreandos a la pregunta fueron: - Comunicación es el diálogo con otra persona o miembros, que se basa en la transmisión de un mensaje. - Las relaciones interpersonales son las capacidades de reconocer, estimar y dar afecto a las personas. La recreadora sintetizó las respuestas de los recreandos y sus respectivos puntos de vista. Continúo con la dinámica de división de grupos, los recreandos seguían organizados en el mismo círculo e iba pasando por cada integrante para que escogiera el nombre del animal, seguidamente la recreadora dio una señal y empezaron a buscarse entre ellos haciendo el ruido del animal. Los recreandos no solo utilizaron el recurso de la voz sino que empezaron a utilizar el cuerpo como forma de expresión y comunicación. Después de acomodarse por subgrupos la recreadora pasó a la otra actividad.
Organización de la Tarea (OT3) Tiempo: 15 min	Una vez organizados en cinco subgrupos, la recreadora pasó a explicarles a los recreandos la dinámica de cuadrados cooperativos, la cual consistía en la construcción de un rompecabezas en forma de cuadrado perfecto, para esto debían construirlo de manera cooperativa, la recreadora les dio las instrucciones y las reglas para jugarlo • Los participantes podrán ir a buscar las piezas sin hablar. Eso sí, deben negociar cómo van a ir a buscarlas, solo utilizando gestos • Los participantes podrán dar las piezas a quien las necesite y podrán recibir las piezas que les ofrezcan sus compañeros. • La tarea no estará terminada hasta que cada miembro del equipo

	tenga al frente un cuadrado perfecto de igual tamaño que el de sus otros compañeros. Después de explicar las reglas del juego, indicó que cualquier inquietud se la preguntaran a ella. También estableció el tiempo de trabajo para la actividad.
Ejecución de la Tarea (ET3) Tiempo: 45 min	La actividad de cuadrados cooperativos inició y los recreandos estaban organizados en los subgrupos esperando las indicaciones de la recreadora. Ella pasó por cada subgrupo distribuyendo los sobres en donde se encontraban las fichas que les correspondían, después dio la instrucción de abrirlos y cada grupo debía leer las instrucciones que estaban en un papel dentro del sobre. Las fichas estaban distribuidas en cada sobre de manera estratégica y estaban incompletas, esto hacía que los subgrupos no tuvieran todas las fichas para armar la figura del cuadrado, por lo que cada uno de ellos tuvo que buscar la estrategia de reunir las fichas faltantes con base en las reglas preestablecidas.
Evaluación (EV) Tiempo: 30 min	Los recreandos se sentaron en un círculo y escucharon las preguntas que la recreadora les hizo para guiarlos en la evaluación. ¿Cómo se sintieron en la actividad? ¿Qué dificultades tuvieron a la hora de realizar el cuadrado cooperativo? Recalcando la importancia de la participación para conocer sus diferentes puntos de vista. La recreadora hizo otra pregunta ¿cómo se sentían cuando no les entregaban una ficha? La recreadora siguió con dos preguntas más: ¿Qué sucedió cuando no podían hablar? ¿Qué estrategia utilizaron? Finalmente les preguntó: ¿Qué elementos surgen de las relaciones interpersonales con el juego de cuadrados cooperativos? Los recreandos respondieron cada una de las preguntas, exteriorizando el conflicto que había surgido entre los compañeros. Ellos estuvieron atentos a las preguntas de la recreadora para que se aclarara la situación que había acontecido. Como cierre, la recreadora guió la lectura de los ganchos (anexo) e hizo una reflexión actividad.

Sesión V Habilidades sociales: Manejo de las emociones.	
Fecha 02 de Junio de 2012 Hora: 3:00pm-6:00pm Lugar: Salón Los Arcos-Acuaparque de la caña Objetivo de la Sesión: Reconocer y manejar las emociones dentro de las relaciones interpersonales.	
Segmento de interactividad (SI)	Descripción
Organización de Grupo (OG) Tiempo: 15 min	La recreadora organizó en forma de círculo a los recreandos e inició dándoles la bienvenida al igual que hizo la reconstrucción de la sesión anterior. Los recreandos opinaron sobre las diferentes situaciones que experimentaron en especial la del conflicto vivido. La recreadora enfatizó sobre el reconocimiento del conflicto y las emociones como habilidades sociales para el desarrollo de relaciones interpersonales. Introdujo la temática y estableció el tiempo de la sesión.
Organización de la Tarea (OT1) Tiempo: 15 min	La recreadora delimitó el espacio para que los recreandos caminaran libremente, les explicó que lo harían según situaciones como caminar en un piso caliente, en el agua, con mucha lluvia o situaciones de agrupación en una situación común como entrar varias personas en un paraguas en un día con mucha lluvia. Después la recreadora indicó que en el ejercicio experimentarían emociones como reír, llorar, estar tristes, además de imitar a los demás compañeros, en ejercicios de juegos dramáticos como imaginar ser las sombras de sus compañeros, escogiendo al azar a un recreando el cual todos debían imitar de forma corporal a lo que le añadía posteriormente imitar sus movimientos, gestos, expresiones que caracterizaban al compañero a imitar. Estableció las reglas como la escucha atenta, no hablar con el compañero en el ejercicio, respetar la actividad y respetar a los compañeros.
Ejecución de la Tarea (ET1) Tiempo 20 min	Los recreandos organizados en el espacio delimitado por la recreadora, realizaron los primeros ejercicios, con la instrucción de caminar en un piso caliente, después caminar como si estuvieran en el agua, caminar por un lugar en el cual estuviera lloviendo mucho y luego imaginar que tenían un

	paraguas donde cabían seis recreandos. En el momento de realizar los ejercicios de imitación, hubo empatía por el compañero, reflejando el gusto al imitarse entre los mismos recreandos, evidenciada en alegría y risas al imitar las formas de caminar de los compañeros.
Evaluación (EV1) Tiempo: 15 min	La recreadora realizó una reflexión acerca del ejercicio que habían hecho, articulando ese ejercicio con el siguiente “Cuentos narrativos con emociones” les dijo que habían realizado un pequeño ejercicio para experimentar diferentes emociones en los recreandos y sus formas de abordarlo, a lo que respondieron que muchas veces no son conscientes de expresar sus emociones y estos ejercicios sirven para eso. La recreadora cerró la actividad conectándola con la siguiente manifestando que cotidianamente no se entiende a las demás personas cuando están pasando por situaciones de enojo, felicidad, tristeza, disgusto y no se dimensiona lo que le pasa al otro, es complejo ponerse en el zapato del otro. También, agregó que el hecho de poder imitar y hacer los mismos movimientos de otra persona, era un indicador de sincronización y entendimientos.
Organización de la tarea (OT2) Tiempo: 10 min	La recreadora explicó la siguiente actividad que fue un Juego cooperativo llamado “La Nave”, diciéndoles que se organizaran en cinco subgrupos, le dijo que el juego consistía en acomodarse en un recuadro en el piso hecho por la recreadora, no podían tocar con los pies los bordes que delimitaban el recuadro, tampoco podían tener un pie afuera y todos debían “cooperar” para buscar la estrategia de quedar organizados en el recuadro. Estableció el tiempo de organización de los recreandos en el recuadro (5 min) y el tiempo que debían durar aguantando sin caerse en el mismo (10 seg).
Ejecución de la Tarea (ET2) Tiempo: 20 min	La recreadora antes de empezar el juego les preguntó a manera de reto ¿Ustedes creen que pueden lograr la meta? ellos respondieron que sí podían hacerlo y se les notó muy entusiasmados. La recreadora rápidamente les dijo que se acomodaran y que la consigna era respetar las reglas. Los recreandos se acomodaron y dieron inicio a la actividad, al primer intento vieron que estaba muy pequeño el recuadro, comentando “eso está muy pequeño”. La Recreadora les dijo que si alguien tenía una idea para proponer y uno de ellos dijo que hiciera el recuadro un poco más grande y les diera más tiempo de negociar cómo se iban a acomodar. Les dio 10 minutos para resolver el juego. La recreadora iba dirigiendo los grupos con preguntas para la comprensión de la dinámica.
Evaluación (EV2) Tiempo 10 min	Después de darles un descanso pequeño de 3 minutos, la recreadora invitó a los recreandos a realizar una evaluación de manera corta, del juego que habían realizado. Ella preguntó: ¿Cómo les fue en la actividad?

	Y ¿Por qué? Los recreandos respondieron a las preguntas y pasaron a la siguiente actividad, la recreadora sintetizó las respuestas de los recreandos y articuló la dinámica con el tema que estaban tratando.
Organización de la tarea (OT3) Tiempo: 10 min	Los recreandos se organizaron en seis subgrupos y la recreadora les explicó que la actividad que desarrollarían sería los cuentos narrativos con emociones, que para esto debían escoger un papel el cual contenía el nombre de la emoción y con ésta debían construir el cuento e ir pasándolo al grupo de enseguida, cuando la recreadora dijera “tiempo”, para que éste continuara con la escritura. Indicó que el cuento debía tener la estructura de inicio, nudo y desenlace. La consigna era utilizar todo el recurso de la creatividad y la imaginación. El tiempo establecido para la actividad fue de 30 min y los materiales utilizados fueron hojas de papel y lapiceros.
Ejecución de la Tarea (ET3) Tiempo: 30 min	La recreadora pasó por cada uno de los subgrupos observando el desarrollo de los cuentos, encontrando que los recreandos estaban concentrados. Cuando la recreadora decía tiempo, los recreandos pasaban el cuento al otro subgrupo y se reían, dándose prisa cada vez que el tiempo se cumplía. Durante la actividad los recreandos demostraban agrado en la construcción de los cuentos y se evidenciaban comportamientos de trabajo en equipo. Los recreandos abordaron las emociones que la recreadora entregó para el desarrollo de los cuentos, según el conocimiento y el referente externo que tenían de ellas, las relaciones interpersonales, el amor, el desamor, el dinero, el engaño, la muerte, el secuestro, entre otras situaciones.
Evaluación (EV3) Tiempo: 15 min	Terminada la construcción de los cuentos narrativos, la recreadora pasó a realizar una evaluación de lo aprendido en la sesión con la pregunta ¿Qué aprendizajes tuvieron en la sesión de hoy? ¿Qué relación tienen las emociones con los cuentos? Los recreandos respondieron a las preguntas, cerrando la sesión con una reflexión. Nota: El mismo grupo que se ofreció a llevar los materiales a la bodega en sesiones pasadas, lo hizo esta vez, demostrando una actitud de agrado, simpatía y empatía por estar con la recreadora y compartir experiencias diferentes o ajenas a la sesión.

Sesión VI Habilidades sociales: Pensamiento creativo (creación, emoción e imaginación)	
Fecha 09 de Junio de 2012 Hora: 3:00pm-6:00pm Lugar: Salón Los Arcos-Acuaparque de la Caña Objetivo: Desarrollar el pensamiento creativo para promover el uso consciente de las habilidades sociales.	
Segmento de interactividad (SI)	Descripción
Organización de Grupo (OG) Tiempo: 15 min	La recreadora organizó a los recreandos sentados en un círculo y les dio el saludo de bienvenida, recordando los temas que han venido trabajando hasta el momento y su importancia, también habló acerca del rendimiento que presentaban los que se habían comprometido con las actividades desde el principio y los que ya habían faltado a algunas sesiones. La recreadora hizo una invitación a los recreandos para que estuvieran más comprometidos para la ejecución de las vacaciones recreativas, luego pasó a realizar una breve reconstrucción de las técnicas en recreacionismo como los rompehielos, las rondas recreativas, juegos predeportivos, gymkhanas, circuitos recreativos, entre otros, constatando los conocimientos que habían adquirido los recreandos. Finalmente la recreadora explicó lo que harían en la sesión: ejercicios de juegos dramáticos para fomentar la creatividad, la imaginación y la comunicación.
Organización de la Tarea (OT1) Tiempo: 15 min	La recreadora explicó que harían un calentamiento de juegos dramáticos para introducirlos en la actividad central de la sesión. Este calentamiento se trataba de hacer unos ejercicios de expresión corporal, tales como: “caminar por el espacio”, “cuadros congelados” y “recreando un cuento”, para que los recreandos fortalecieran el aspecto de comunicar y expresar con el cuerpo emociones, sentimientos y sensaciones. Les dijo que esos ejercicios son útiles a la hora de hacer todos los juegos y rondas recreativas para los niños y niñas de las vacaciones recreativas. Dio a conocer las reglas del juego, el tiempo y los materiales.

Ejecución de la Tarea (ET1) Tiempo: 30 min	Los recreandos empezaron a caminar por el espacio según el ritmo de las palmas de la recreadora, a medida que la recreadora daba palmadas los recreandos caminaban o corrían según la velocidad, unas veces fue lento, otras veces más rápido. Los recreandos siguieron las instrucciones de la recreadora, otro ejercicio fue encontrar una pareja y hacer movimientos para que la otra persona lo siguiera, esta actividad se llamó el espejo. El otro ejercicio que realizaron los recreandos fue el imán, una persona llevaba a la otra de la mano, del codo o de la pierna simulando ser un imán. Finalmente pasaron a cerrar el ejercicio haciendo “cuadros congelados” que consistió en utilizar vestuario y maquillaje facial para realizar de manera creativa y en pocos minutos un cuadro o una foto que los recreandos quisieran expresar.
Evaluación (EV1) Tiempo: 15 min	Terminado el cuadro congelado, la recreadora les dijo que se sentaran en círculo y paso a realizar una evaluación del ejercicio que habían realizado. Los recreandos respondieron a la pregunta ¿para qué les sirvió el ejercicio? Después de los comentarios de los recreandos, la recreadora conectó el calentamiento de juegos dramáticos con la actividad “representación de un caso con una emoción” diciendo que los ejercicios que hicieron al principio de la sesión están relacionados con la forma de expresar emociones, sentimientos, sensaciones con el cuerpo además de la conexión que hay a la hora de ser creativos y jugar con la imaginación, algo que es importante para el desarrollo de la sesión y de la actividad de juegos dramáticos.
	A petición de la recreadora, los recreandos se reunieron en un círculo para organizarlos en seis subgrupos, conformados cada uno por seis recreandos. La recreadora dio la instrucción de enumerarse del 1 al 6 para hacer la división del grupo. Luego les dijo que la actividad que iban a hacer consistía en comunicar una serie de acontecimientos que estaban escritos en dos fichas, una es la ficha A y la otra es la ficha B. Indicó que cada subgrupo debía escoger dos papeles (uno de la ficha A y otro de la ficha B) y encontrar la manera creativa de representar lo que estaba en los papeles. Para esto la recreadora mostró los materiales que fueron puestos en la mitad del salón, expuso el tiempo estimado para la actividad y las reglas de juego.

Ejecución de la Tarea (ET2) Tiempo 45 min	Se inició el ejercicio con los recreandos organizados en subgrupos, la recreadora pasó observando el ejercicio que estaban realizando los recreandos y hacía recomendaciones para su comprensión, así como también verificaba que estuvieran cumpliendo con las reglas de juego, haciendo énfasis en la pregunta guía ¿Cómo por medio de los juegos dramáticos podemos fortalecer el pensamiento creativo? En esta actividad los recreandos mostraron una relación más estrecha entre ellos, evidenciando la formación de vínculos sociales entre todos aun siendo de diferentes instituciones educativas. Los subgrupos expusieron sus representaciones, demostrando la participación activa, proponiendo y ayudando para que la representación comunicara lo que habían escogido en las fichas A y B. La recreadora hizo observaciones a las representaciones. Los recreandos representaron las historias, evidenciando en ellas temas cercanos a la realidad, como un día en el centro de Cali, el hablado y el acento propio de los caleños, una escena de un bus urbano de la ciudad y el comportamiento de los pasajeros, la entrada de los estudiantes al colegio.
Evaluación (EV1) Tiempo: 20 min	La recreadora direccionó una reflexión en el tiempo que quedaba, indagó sobre cómo el pensamiento influye en las vidas y en la labor social como Alfa-recreadores La recreadora dio unas recomendaciones para la tarea que debían enfrentar los Alfa-recreadores: La ejecución de las vacaciones recreativas, les dijo que debían estar atentos para asumir retos, responsabilidades, compromisos y tomar decisiones. Los convocó para hacer dos sesiones más para la evaluación en técnicas recreativas, aprendidas durante todo el proceso con el grupo de recreación de la CRP. Finalmente agradeció por la participación que habían tenido en todas las sesiones realizada y los invitó para la última sesión que sería el cierre final después de la culminación de las vacaciones recreativas. Nota: los mismos recreandos que se ofrecieron a llevar los materiales a la bodega de recreación, lo llevaron para esta sesión nuevamente.

Sesión VII Despedida y evaluación final	
Fecha: 28 de Julio 2012 Hora: 2:30 pm-6:30 pm Lugar: Acuaparque de la caña, Salón San Antonio Objetivo: Reconocer las habilidades adquiridas en los Alfa-recreadores a lo largo del proceso.	
Segmento de interactividad (SI)	Descripción
Organización de Grupo (OG) (15 min)	La recreadora Inició la actividad con un saludo amistoso de bienvenida. Esta vez la sesión se realizó después de un mes de ausencia, debido a que los recreandos estuvieron haciendo su práctica en las vacaciones recreativas en las distintas unidades recreativas. La recreadora les preguntó por las experiencias adquiridas durante la ejecución de las vacaciones recreativas, algunas respuestas de los recreandos fueron ⁶: - “A mí al principio me dio mucho miedo, porque me sentía incómodo por estar con un grupo diferente al de la profe (Jennifer), pero estando allá pude poner en práctica los juegos y dinámicas aprendidas, además de aprender a relacionarme con el otro, a manejar mi estado de ánimo para poder convivir de forma tranquila”. - “Pienso que lo que aprendimos con la profe (Jennifer) fue muy importante en el trabajo porque nos enseñó a cómo debemos relacionarnos a partir de lo que nosotros somos poniéndolo en práctica con los niños y con los demás compañeros y personas”. - “A mí me fue muy bien, al principio me dio mucho miedo por la gente desconocida, pero al realizar los juegos comprendí que hay que realizarlos pensando en el grupo de niños; en la diversión que les produce, en que no debe ser obligado y que la creatividad e imaginación era más intensa cuando se pensaba en qué tipo de juego realizar con los niños que tenías en el momento”. Después de escuchar a los Recreandos, la recreadora los felicitó y les

⁶ Diario de campo de Julio 28 de Julio 2012. Respuestas de los recreadores frente al proceso culminado.

	expresó su admiración por las experiencias significativas que tuvieron. Luego, dio comienzo a la sesión, diciendo al grupo que quería saber cómo les había ido en todo el paso por el proceso de la prestación del SSO, sus dudas, sus expectativas, los aspectos positivos y negativos en las vacaciones recreativas y los aprendizajes que tuvieron antes, durante y después de la ejecución de éstas. La Recreadora recalcó la importancia de la participación activa de ellos en esta última sesión, ya que pretendía la recolección de las experiencias más significativas de todo el proceso.
Organización de la tarea (OT1) (10 min)	La recreadora inicio la actividad “Baile recreativo” y explico a los recreandos que la actividad se basaba en darle expresión al cuerpo por medio del baile, les dijo que reproduciría unas canciones y ellos se dejarían llevar por el movimiento del cuerpo. También les dijo que necesitarían del recurso creativo para afianzar sus habilidades en el baile
Ejecución de la Tarea (ET1) 10 min	Los recreandos realizaron la actividad “Baile recreativo” con una música tradicional y popular como la salsa, el merengue, canciones de fiestas infantiles como “la bomba”, el meneito, entre otras. Los recreandos bailaron de una manera libre y espontánea, después empezaron a montar coreografías al compás de la canción y un recreando finalmente dirigió un baile en el cual todos participaron. En este momento los recreandos demostraron agrado por bailar las canciones con las cuales se identificaban y habían sido muy característicos de su época.
Organización de la Tarea (OT2) (10 min)	Después la recreadora preparó al grupo para la evaluación final y despedida, indicando que iban a realizar una actividad de relajación, en la cual debían buscar un lugar cómodo en el suelo donde pudieran acostarse.
Ejecución de la Tarea (ET2) (20	Los recreandos se acomodaron alrededor del espacio y se acostaron en el suelo e iniciaron la actividad en completo silencio el cual se mantuvo durante toda la sesión, se evidenció en el grupo la concentración en la actividad, sin ninguna alteración a las indicaciones previas ni durante el desarrollo de esta. Mientras la recreadora guiaba al grupo, propuso hacer un recorrido por las experiencias obtenidas en el proceso de capacitación. La recreadora inició la relajación, invitando a iniciar un viaje de lo que vivieron en el proceso de capacitación y en la práctica de los conocimientos adquiridos, indicando que: “Van a devolverse a ese momento que decidieron venir a participar en el SSO, recordando:”

min)	¿Cómo llegaron a este lugar? - Cómo eran ustedes en ese momento identificando sus vivencias; sus decisiones, sus opiniones, sus relaciones, sus expresiones y sus emociones consigo mismo y con el otro. ¿Qué momentos fueron emotivos? – Qué momentos fueron agradables, felices, de tristeza, de enojo u otra emoción expresada en el proceso, cómo se sentían en ese momento, en su cuerpo y en su mente. ¿Qué cambios surgieron en ustedes? – cuáles han sido sus cambios como persona en su vida personal, en sus relaciones, en sus emociones, en sus expresiones, en sus cuerpos, en sus opiniones, en sus deseos, en sus sueños. Después de pasar por cada momento la recreadora da por terminado el viaje indicando: “Van a regresar lentamente de ese viaje realizado, al contar lentamente hasta tres, mientras que ustedes van a mover una parte de su cuerpo hasta que puedan abrir los ojos completamente y levantarse de lugar”
Evaluación (EV1) (15 min)	La Recreadora se reunió con el grupo en forma de círculo e inició la evaluación preguntando ¿Qué situaciones encontraron o sintieron en el desarrollo de la dinámica? Algunas respuestas fueron: - “Muy bien, pienso que lo que viví en este espacio fue muy importante como persona, porque he cambiado en mi forma de pensar y ver las cosas, soy más consciente de lo que tengo (habilidades) y podría tener en el futuro.” - “Por mi parte, fue muy impresionante porque no pensé que tuviera muchas habilidades y aquí descubrí la manera de fortalecerlas y ponerlas en práctica, relacionándome con otros compañeros, con niños y con adultos” - “Yo descubrí, que tengo muchas habilidades que no conocía y las puedo poner en práctica, como el uso de la imaginación y la creatividad, además de que los juegos son importantes en cualquier etapa de tu vida” Terminada la actividad, la Recreadora comentó al grupo la importancia de tener presente los cambios que como personas han tenido, porque es en los cambios que pueden reconocer las cualidades que los caracterizan de manera individual, así como las decisiones de poder cambiar aspectos que pueden afectar a nivel individual y colectivo la convivencia.
Organización de	La recreadora indicó al grupo que realizarían la actividad denominada

la Tarea (OT3) (10 min)	“Los Mosaicos”, en la que representarían de manera conjunta lo que fue más significativo del proceso, resaltando lo que se llevan y lo que dejan. También les preguntó si conocían el término “Mosaicos” y con un ejemplo les aclaró el concepto. Para iniciar la actividad la recreadora propuso la división en dos subgrupos, esta vez elegirían los integrantes con los cuales querían hacerse. Ya organizados en los subgrupos la recreadora inició la actividad, realizando una pregunta que guio a los subgrupos <i>¿Qué significó para ustedes el proceso de capacitación en habilidades sociales?</i> La recreadora entregó a cada subgrupo los materiales como: papel silueta, colbón, pliegos de cartulina y marcadores, e insistió en el uso de la creatividad como recurso así como el uso de las habilidades adquiridas para construir en conjunto un mosaico que fuera significativo dando respuesta a lo preguntado anteriormente.
Ejecución de la Tarea (EJ3) (45 min)	Organizados en círculo cada subgrupo realizó de manera concentrada los mosaicos, las funciones para realizar el mosaico surgió de manera natural y de la dinámica de los recreandos, algunos rasgaban, pegaban o daban indicaciones de lo que era importante transmitir en el trabajo. También se reflejó en los subgrupos, la interiorización de sus habilidades y creatividad en los mosaicos ya que la motivación por colocarle una parte o toque personal al trabajo fue importante para dar comprensión de lo que estaban expresando. En esta actividad no se apreciaron problemas en la realización de los mosaicos, por el contrario, se evidenció la apropiación de habilidades sociales tales como la comunicación asertiva, la escucha activa, la empatía, la toma de decisiones, el manejo adecuado de conflictos (frente a la decisión y diferencias) y el manejo de emociones de manera individual puestas en práctica en cada grupo. Terminado el tiempo que la recreadora les dio (45 minutos) pasaron al siguiente momento el de la socialización.
	Reunidos en círculo la recreadora dio paso a cada subgrupo para que mostrara el mosaico e indicara lo que había plasmado según las indicaciones que la recreadora había dado. Cada subgrupo realizó la respectiva presentación de su mosaico: Grupo 1:

Evaluación (EV2) (20 min)	El subgrupo representó en su mosaico notas musicales, un rostro de una niña, un corazón de gran tamaño con los nombres de todos ellos Significado: Los recreandos manifestaron el aprecio por el proceso realizado en el SSO y el cariño obtenido hacia la recreadora. Insistiendo en la importancia de realizar las actividades por gusto y amor como lo aprendieron de ella. También resaltaron el uso y apropiación de las herramientas aprendidas en el proceso, destacando la importancia del aprendizaje adquirido al igual que el sentido de responsabilidad, de autonomía, toma de decisiones y las formas de relacionarse con el otro, aprendidos por la recreadora. Además mencionaron que el gran cambio para este grupo fue la manera de transmitir amor, asumiendo esta postura al momento de ser líderes realizando juegos o diferentes actividades con los niños y niñas de las vacaciones recreativas, debido a que la manera en que transmitieron ese amor fue a través de las enseñanzas de la recreadora. Grupo 2 Este grupo representó: La figura de un arlequín bailando sosteniendo “un mundo con cara feliz y personas reunidas alrededor”, dibujaron una boca de gran tamaño con sonrisa y la palabra “Gracias” con letras grandes. Alrededor colocaron los nombres del subgrupo también muestras de agradecimiento y felicidad por medio de letras y dibujos simbólicos. Significado: el subgrupo admiró el proceso realizado en el SSO y el trabajo de la recreadora a través del mosaico que daba muestras de agradecimiento y de felicidad por adquirir habilidades y experiencias significativas. Explicaron que la boca grande con una sonrisa tipifica la alegría que les produjo participar en un espacio diferente como lo fue el Acuaparque de la Caña y las capacitaciones a las que asistieron. También destacaron la alegría en la que la recreadora estuvo todo el tiempo invitándolos a realizar actividades y llevar a cabo su proceso de capacitación.
Organización de la Tarea (OT4) (10 min)	Terminada la socialización del mosaico, la recreadora les agradeció por haber participado de manera activa, interesada y comprometida. Resaltó el trabajo realizado por los recreandos y explicó la siguiente actividad: “Ritual de despedida con velas” en el cual trabajarían dos aspectos que debían escribir en dos hojas pequeñas: los aspectos positivos y los que debían

	mejorar a partir de todo lo que vivieron, ganaron, experimentaron y dejaron en el grupo de recreandos. Les dijo que pensarán todo lo positivo, lo bueno, lo más bonito, todas las experiencias gratas y lo que querían que siguiera después de este proceso (sueños, metas, anhelos, propósitos) y las escribirían en una hoja, en la otra hoja escribirían todos los aspectos por cambiar, lo que dejaron atrás y lo que tenían que superar. Después con la vela quemarían el segundo papel y el otro lo guardarían. La recreadora les repartió los materiales para la actividad: una vela para cada uno, dos papeles y lapiceros, seguidamente les dijo que tendrían 20 min para llevarla a cabo.
Ejecución de la Tarea (ET4) (30 min) 5:50 pm	Los Recreandos estaban sentados en el piso en forma de círculo escribiendo en las hojas según las indicaciones que había dado la recreadora. La recreadora se quedó en un punto del salón observando la dinámica que surgió en ese momento, esperando que todos terminaran de escribir en las hojas para empezar la dinámica con las velas que fue guiada por ella. Una vez terminaron los recreandos de escribir, la recreadora se dispuso a hablarles de la importancia del fuego en la historia y en rituales, pero se enfocó en darle relevancia a la vela que cada uno tenía, diciéndoles que la vela simbolizaba la luz, la fuerza que se había encendido en sus vidas y la que le regalarían a sus compañeros después del proceso. También que la llama encendida tipificaría la regeneración y el cambio en los aspectos negativos que habían escrito en la hoja y que se haría por medio de la quema de las mismas. Les dijo que la segunda hoja la guardarían en un sobre y el que quisiera compartir lo que habían escrito podían hacerlo de manera libre. La recreadora inició encendiendo la vela y pasándole el fuego al recreando de al lado regalándole amor, después siguió el recreando y le paso el fuego al otro recreando y le regaló sabiduría; de esta manera se iban regalando palabras positivas para cada recreando, creando un ambiente de nostalgia y amistad. Acto seguido los recreandos quemaron la hoja de los aspectos negativos o por mejorar. Con mucho cuidado y respeto sin quemarse o quemar al otro. La recreadora preguntó si alguno de ellos quería compartir lo que habían escrito en la otra hoja, y algunos participaron diciendo: - Lo que yo escribí fue que gané muchas experiencias bonitas y más aún porque tuve que interactuar con niños, lo cual fue un reto para mí. Después de este proceso me enfocaré en mi meta, la cual es terminar de estudiar en el colegio y ser una gran profesional.

	- Para mí, lo mejor que me ha pasado fue conocer a jóvenes como yo de otros colegios y que ahora nos hemos convertido en buenos amigos. Lo que yo quiero más adelante es entrar a la universidad y estudiar música. - Con este proceso podemos estar bien preparados ante cualquier situación que se nos presente en el futuro, por eso estoy muy agradecida con las personas que nos capacitaron y con la profe porque me ayudó a pensar en los demás. Mi sueño es estudiar psicología y ayudar a la comunidad.
Evaluación (EV3) (30 min)	La recreadora les pasó una hoja, la cual contenía preguntas que evaluarían (anexo) el rendimiento, los aprendizajes dentro del proceso de capacitación del servicio social obligatorio. De esta manera tendría un insumo para recoger resultados de los Alfa-recreadores. Luego se terminó la jornada con un compartir de comida y bebida, también se tomaron fotos por el motivo de la despedida.

ANEXO NO 3

Lectura Evaluación: Sesión IV “Cuadrados cooperativos”

EL TRABAJO EN EQUIPO

DE LOS GANSOS.

La ciencia ha descubierto que los gansos vuelan formando una V porque cada pájaro bate sus alas produciendo un movimiento en el aire que ayuda al ganso que va detrás de él. Volando en V la bandada completa aumenta por lo menos un 71% más su poder de vuelo, a diferencia de que si cada pájaro volara solo. Cada vez que el ganso se sale de la formación, siente la resistencia del aire y se da cuenta de la dificultad de volar solo. Por lo anterior, de inmediato se incorpora a la fila para beneficiarse del poder del compañero que va delante. Cuando el ganso que va en cabeza se cansa, se pasa a uno de los puestos de atrás y otro ganso o gansa toma su lugar. Los gansos que van detrás producen un sonido propio de ellos para estimular a los que van delante para mantener la velocidad. Cuando una gansa o ganso enferma o queda herida, dos de sus compañeras se salen de la formación y la siguen para ayudarla o protegerla. Se quedan con ella hasta que esté nuevamente en condiciones de volar o hasta que muera. Sólo entonces las dos compañeras vuelven a la banda o se unen a otro grupo. Parece que cuando compartimos una dirección común y tenemos sentido de comunidad, podemos llegar a donde deseamos más fácilmente y más rápido. Este es el beneficio del mutuo apoyo. Obtendremos resultados óptimos cuando hacemos turnos para realizar los trabajos difíciles. Una palabra de aliento produce grandes resultados.

Fuente: <http://www.educarueca.org/>