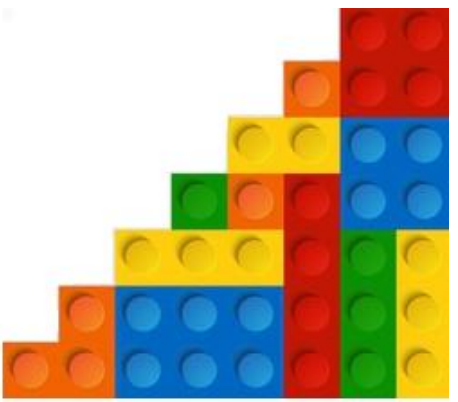
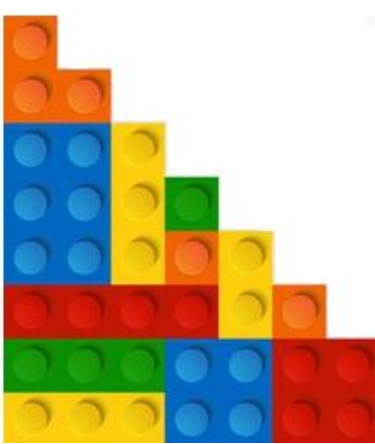


**APROXIMACIÓN A LA SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA
LEGO COMO UN PROCESO PEDAGÓGICO
SALA COMFANDI LEGO EDUCATION**

SANDRA MARCELA GALEANO CÁRDENAS

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

2018



**APROXIMACIÓN A LA SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIA
LEGO COMO UN PROCESO PEDAGÓGICO
SALA COMFANDI LEGO EDUCATION**

Estudiante

SANDRA MARCELA GALEANO CÀRDENAS

**Trabajo de grado presentado para obtener el tirulo de:
PROFESIONAL EN RECREACIÒN**

Directora de trabajo de grado

Rocío del Socorro Gómez Zúñiga

**UNIVERSIDAD DEL VALLE
INSTITUTO DE EDUCACIÒN Y PEDAGOGÌA
PROGRAMA ACADEMICO DE RECREACIÒN
SANTIAGO DE CALI**

2018

DEDICATORIA

El único límite es la imaginación.

LEGO EDUCATION

Este trabajo es dedicado ¡a mi esfuerzo!, dedicación y constancia. En algunos momentos desistí, pero siempre me levanté, aprendí como Lego, todo se da paso a paso y en el momento indicado, que no hay límites cuando uno quiere y sueña. No fue fácil, pero se logró.

A mi familia. Mi madre que me dio la vida, que fue la pionera para que estudiara esta carrera, a ella que con sus palabras me dio más fuerza. A mi padre que hasta el día de hoy sigue apoyándome sin reclamos. Mis hermanos que con regaños y empujones me dieron las energías para continuar.

A mi compañera de viaje.

Gracias Totales.

Sandra Marcela Galeano Cárdenas

AGRADECIMIENTOS

Gracias a DIOS y al universo por permitirme vivir este viaje lleno de aprendizajes y conocimientos, por mantenerme firme y levantarme. Gracias por colocar en mi camino a personas maravillosa, mi familia profesores y compañeros.

Agradezco a mi familia que siempre me apoyaron, fueron la luz en mi camino. Nunca desistieron y siempre me dieron ánimos para continuar y finalizar la carrera.

A mi tutora y profesora Rocío Gómez por asumir este reto, por su paciencia, de ella aprendí que las cosas se van construyendo con dedicación, y que siempre debes confiar en ti, en tus conocimientos. Escuchar tu voz interior o para mejores resultados grabarte y analizarte.

A mi monitora Wendy López por ser guía durante el desarrollo de este proceso.

Infinitas gracias.

Sandra Marcela Galeano Cárdenas

Contenido

1	RESUMEN	1
2	ASPECTOS GENERALES	2
2.1	Introducción	2
2.2	Previo a la sistematización: inicia la construcción de un autorelato. ¡Volver a la escuela!	4
2.3	Sobre la metodología seguida	5
2.4	La manera cómo desarrollé cada una de las fases de la sistematización	8
3	LEGO EDUCATION COMO UN PROCESO PEDAGÓGICO	12
4	CAPÍTULO INTERPRETACIÓN	27
4.1	De la manera cómo se vinculó la propuesta Lego-Education con la propuesta metodológica de la SARI.....	31
4.2	Análisis del Triángulo Interactivo en la experiencia de la Sala Lego Education	39
4.2.1	Relación Recreador –Recreandos en el caso de la Sala Comfandi Lego-Education ..	41
4.2.2	Relación Recreador-Contenidos en el caso de la Sala Comfandi Lego-Education	48
5	A modo de conclusiones	53
6	Bibliografía	58

1 RESUMEN

El presente trabajo de grado pretende hacer una aproximación a la sistematización de algunos aspectos de la experiencia laboral que la autora realizó entre marzo y julio del 2017, en la Sala Comfandi Lego-Education, ubicada en el centro recreativo Comfandi Pance (Cali – Colombia). El acercamiento es desarrollado a través de un Autorelato y- usando algunos aspectos del Modelo de Sistematización de Experiencias del Grupo de Educación Popular de la Universidad del Valle. Analiza aspectos importantes que emergieron en la experiencia. Hace énfasis en la centralidad del trabajo del recreador como profesional que desarrolla procesos educativos en espacios escolares y no-escolares como lo es la Sala Comfandi Lego-Education. La metodología Lego (conectar, construir, contemplar, continuar), se articula con la metodología SARI y el triángulo interactivo, de tal manera que los “ladrillos Lego”, son asumidos en tanto Lenguajes Lúdico-creativos.

Palabras Claves: Sistematización de Experiencias, Sala Comfandi Lego Education, Recreador/Facilitador, Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva (SARI), Triángulo Interactivo, Lenguajes Lúdico-Creativos.

2 ASPECTOS GENERALES

2.1 Introducción

El presente trabajo de grado pretende hacer una aproximación a lo que en el futuro podría ser la sistematización de algunos aspectos de la experiencia laboral que realicé entre marzo y julio del 2017, en la Sala Comfandi Lego-Education, ubicada en el centro recreativo Comfandi Pance. Dicha experiencia laboral fue desarrollada por la propia autora de este trabajo de grado. Yo, estudiante del Programa Académico de Profesional en Recreación de la Universidad del Valle, Sandra Marcela Galeano Cárdenas, por diversas razones de índole personal tuve que dejar atrás el entorno estudiantil en el año 2009 para sumergirme de lleno al ámbito laboral. Entre los años 2006 y 2013 me desempeñé como auxiliar administrativa de eventos externos en el Departamento de Recreación. En efecto, del 2013 al 2015, ingresé al proyecto “Mujeres ahorradoras en acción”, dirigido por el Departamento para la Prosperidad Social del Gobierno Nacional y operado por Comfandi. Desempeñé el cargo de Auxiliar de Procesos Logísticos a nivel nacional. Mis responsabilidades consistían en planificar, montar y ejecutar eventos de interacción entre capacitadores y mujeres ahorradoras a nivel nacional, buscar y hacer seguimiento a proveedores de alimentación que brindaran, a las mujeres beneficiarias, un mercado durante un mes de acuerdo con sus metas de ahorro.

En marzo del 2015, decidí formar una empresa de Recreación llamada “LUDIK. Grupo elite de eventos”, la cual prestaba servicios de recreación, coordinación, talleristas de eventos empresariales a Comfandi. No fue fácil crear y poner en marcha esta empresa, pues mucha gente no creía en mi trabajo; pero a los seis meses se posicionó como una de los mejores en

calidad de servicio. La empresa fue proveedora de Comfandi hasta el Julio del 2017, fecha en la que tuvo que cerrar por motivos financieros. Como empresa buscamos opciones de prestarle servicios a otras cajas de compensación, pero en ese momento las licitaciones habían cerrado y no pudieron incluirnos.

Para el año 2017, llegó a mis manos una nueva oferta laboral como Facilitadora de Procesos Lúdicos en la nueva Sala de Comfandi Lego Education ubicada en Comfandi Pance. En ese espacio laboral me desempeñé entre marzo y julio del 2017. Mi trabajo consistía en desarrollar actividades pedagógicas a partir de la propuesta educativa que Lego Education tiene con los Ladrillos Lego. Fui elegida gracias a la trayectoria pedagógica, mi experiencia laboral y los semestres cursados en el Programa Académico de Profesional en Recreación de la Universidad del Valle. El presente trabajo de grado justamente se centra en reflexionar en algunos de los aspectos de dicha experiencia.

El desempeñarme como Facilitadora de la sala Comfandi Lego Education me motivó a culminar los estudios universitarios (abandonados desde 2009). En el 2017 la Universidad del Valle abrió una amnistía académica mediante la cual estudiantes retirados, tenían la alternativa de finalizar sus estudios universitarios (Resolución # 085 del 4 de noviembre del 2016). Es así como inicié nuevamente clases y como proyecto de grado propuse la realización de una sistematización de las experiencias realizadas en la Sala Comfandi Lego Education. En el presente texto, el lector encontrará lo mencionado.

2.2 Previo a la sistematización: inicia la construcción de un autorelato. ¡Volver a la escuela!

Volver a sentarse al computador y pensar cómo se debe escribir es un proceso que cuesta y da muchos dolores de cabeza; sin embargo, tenía claro que debía dedicarle un tiempo a esta elaboración. Tras algunos días de clase y preparación decidí sistematizar mi proceso como como facilitadora en la Sala Comfandi Lego Education. He de admitir que al inicio fue muy extenuante, porque al escribir mis inicios en la experiencia, se me venían muchas cosas a la mente, momentos importantes de los cinco años recorridos en la Universidad, incluyendo los años lejos de ella. Hacer un alto en el camino de las ideas y concentrarse en lo “importante” para el trabajo de grado me costó largas horas de escribir, borrar y volver reescribir. Proceso similar al de LEGO y sus ladrillos, es decir, ir paso a paso, bloque a bloque, construyendo la obra. Fruto de este proceso de trabajo, queda un autorelato llamado: Lego fue llegando.

A modo de historia, es importante señalar que la Sala Comfandi Lego Education fue construida por Comfandi mediante la unión estratégica con LEGO EDUCATION ¹ (ADTECH S.A²). El objetivo era hacer de la Sala Comfandi Lego Education una herramienta pedagógica para promover la apropiación de aprendizajes significativos en los participantes,

¹ El Grupo LEGO es una compañía privada con sede en Billund (Dinamarca) .. Desde su fundación en 1932 por Ole Kirk Kristiansen y a partir del icónico ladrillo LEGO®, la empresa se ha convertido en una de las líderes internacionales en la fabricación de juguetes. Fiel a su lema, "Only the best is good enough" ("Sólo lo mejor es lo suficientemente bueno"), la empresa tiene un firme compromiso con el desarrollo infantil, que consiste en inspirar y desarrollar a los constructores del mañana mediante el juego y el aprendizaje creativo.

² ADTECH S.A. Advanced Technologies es una empresa colombiana con más de 20 años de experiencia en el mejoramiento de la calidad de la educación y la formación profesional. Las instituciones educativas pueden contar con los servicios de diagnóstico, diseño, planeación de proyectos ADTECH S.A. representa en forma exclusiva para Colombia importantes multinacionales del sector educativo, lúdico y de formación como son: LEGO EDUCATION Groups de Dinamarca.

desde las estrategias lúdicas. El segmento prioritario para esta sala fue la niñez y adolescencia, sin embargo, también hubo espacio para que los adultos y personas mayores se involucraran en el proceso. Cabe señalar que el trabajo en las salas se desarrollaba los fines de semana.

En el primer capítulo de esta sistematización se presenta el Autorelato de la estudiante, en tanto trabajadora de la Caja de Compensación Comfandi y concretamente, respecto a la experiencia de Lego Education. El autorelato está titulado: ‘Lego Education como un proceso pedagógico’ y se construyó a partir de la revisión de actas, fotos de los primeros eventos, y, además, se realizaron dos entrevistas. Estos archivos constituyen parte importante para la elaboración del autorelato, porque resaltan ser momentos alegres y de aprendizajes. Este autorelato cuenta también algunos momentos claves vividos dentro de la Sala. En el segundo capítulo “Interpretación”, se presentan los dos núcleos temáticos que se construyeron a partir de la reflexión de mi propia experiencia. Finalmente, a modo de conclusiones se describen algunos aspectos respecto al estado actual de la Sala, después de casi un año del retiro de la estudiante Marcela Galeano (en julio de 2017).

2.3 Sobre la metodología seguida

Para hacer este trabajo de grado se siguieron algunos de los principios y etapas metodológicas propuestas por el Modelo de Sistematización del Grupo Investigación en Educación Popular de la Universidad del Valle. El modelo fue diseñado en 1992 y desde entonces se ha ido perfeccionando a medida que se realizan diferentes investigaciones³. “Es un proceso que

³ Investigaciones realizadas (1992-2011): Proyecto OEA de Educación para el Trabajo, Grupo Interuniversitario de Educación Popular – Colciencias, Recursos propios Universidad del Valle, Alianzas con OG y ONG, Trabajos de Grado de Pregrado y Maestría, Tesis doctorales en proceso de finalización (Zúñiga, 2014)

permite dar cuenta de la racionalidad interna de las experiencias estudiadas y del sentido que tienen sus actores. En síntesis, sistematizar es hacer legible la experiencia para los distintos actores, de modo que se puedan potenciar aquellos aspectos que resulten relevantes para ellos mismos” (Zùñiga, 2014)

El Modelo se basa en tres perspectivas de investigación:

1. Cualitativa: por los retos planteados por el objeto de investigación (procesos sociales complejos, fuerzas diversas...) y por el interés de comprender la experiencia desde el sentido que le dan sus diferentes tipos de actores. Asume la “objetividad” como el acuerdo entre sujetos, el juego de intersubjetividades. (Zùñiga, 2014)
2. Participativa: se refiere a la posibilidad de que los actores de la experiencia realicen una relectura de la misma, a la virtualidad de procesos de negociación sobre los sentidos que los participantes le dan a su experiencia. (Zùñiga, 2014)
3. Hermenéutica: se refiere a la búsqueda de comprensión de la lógica interna de la experiencia de la interpretación de sus actores, asumidas en toda su riqueza y complejidad, contradicciones y ambigüedades. Se ubica en una perspectiva dialógica: diálogo de lógicas entre sujetos, que supera la escisión entre sujeto y objeto y nos sitúa en el terreno del juego de interpretaciones. (Zùñiga, 2014)

La sistematización, desde esta perspectiva, propone tres fases: de acuerdo con (Zùñiga, 2014).

1. Fase de Reconstrucción: consiste en Re-crear la experiencia por medio de un macrorelato consensual basado en varios tipos de relatos gracias a -entrevistas, archivos textuales o audiovisuales. En el presente trabajo de grado se desarrolla

un AUTORELATO porque solo hay un actor que activa la re-creación y la memoria de la experiencia.

2. Fase de Interpretación: como su nombre lo indica pretende avanzar en la interpretación de experiencia, para ello propone realizar tres tipos de lectura. La lectura extensiva que busca identificar los núcleos temáticos o unidades de sentido desarrollando varios talleres para que los actores de la experiencia identifiquen su papel y su importancia. La lectura intensiva busca identificar los actores sociales de la experiencia y qué papel juegan en ella y la lectura comparativa que define los campos semánticos. En el presente trabajo de grado, la fase de interpretación de la experiencia llegó solamente a la identificación de actores sociales y los dos núcleos temáticos, que, desde mi propia experiencia, resultaron más representativos.
3. Fase de Potenciación: da posibilidades de acción para el empoderamiento de los actores; estas son identificadas desde el inicio de la sistematización y a lo largo del mismo. En el trabajo de grado no se realiza la potenciación, aunque en el capítulo de las conclusiones esbozo algunas pistas que pueden ser útiles para los futuros Facilitadores que trabajen en la sala Comfandi-Lego.

2.4 La manera cómo desarrollé cada una de las fases de la sistematización

Mi primera tarea fue recopilar la información que tenía disponible y realizar lo que en el modelo metodológico se denomina “Periodización endógena de la experiencia”:

Periodos o etapas de la experiencia	Información con la que cuento	Información que de antemano sé que me falta
Inicio nuevo proyecto 2017		Dos entrevistas por realizar
Inicio capacitación facilitadores 2017- Abril	Catálogo LEGO 2016 Propuesta LEGO Comfandi método de intervención.	Acta por revisar.
Inauguración Sala LEGO 30 ABRIL 2017(personal de recreación)		Documentos planeación actividades por revisar Evaluación usuarios.
Inauguración dos, sala publico celebración día del trabajador 1 mayo 2017		Revisar fotos
Como está ahora la sala		Visita

Este esquema me permitió construir el autorelato y dar cuenta de cómo llego a mis manos el proyecto de Sala Comfandi Lego Education y cómo fui desarrollándolo por etapas distintas. El archivo fotográfico me permitió recordar momentos importantes. El Autorelato pretende

mostrar algo de mi experiencia laboral en recreación y muestra cómo, gracias a los conceptos adquiridos empírica y pedagógicamente en la Universidad, logré realizar actividades que enriquecieron la propuesta inicial de Lego Education.

Siguiendo la experiencia, identifiqué tres categorías de actor:

1. **Jefes:** encargados de establecer la unión estratégica con Lego Education (ADTECH S.A.). En este caso se trataba de las capacitadoras: Natalia Delgado y Luz Miriam Fandiño, quienes realizaron la instrucción de las Sala LEGO y el diseño de los temas a abordar por los primeros nueve meses.
2. **Recreador/Facilitador:** guías en la construcción de los nuevos sentidos con la utilización de ladrillos Lego. Estimulan el desarrollo de habilidades y ofrecen retroalimentación de acuerdo con la temática y planeación del proceso. Como estudiante de Recreación, hice parte de este equipo de trabajo.
3. **Asistentes:** niños, adolescentes, adultos y adultos mayores, que asisten a las actividades que se desarrollan los fines de semana en la Sala Comfandi Lego Education.

Los diferentes actores de esta experiencia tienen diferentes perspectivas del trabajo del recreador, un actor que es considerado más desde el punto de vista del activista empírico que del pedagogo. La recreación empírica (jugar solo por jugar, actividades solo para el entretenimiento de las personas) no es la que espera desde Comfandi para desarrollar las actividades de Lego; se necesita un profesional en áreas pedagógicas; de ahí el título de Facilitador de Procesos Lúdicos, como su nombre lo indica, su labor era facilitar los contenidos a los asistentes, permitiéndoles desarrollar significados y sentidos importantes.

Como lo he indicado, interpretar la experiencia es comprender los diversos sentidos que esta tiene para *el participante* (en este caso el escritor del autorelato), quien realiza *procesos claves*⁴. Gracias a una lectura extensiva del autorelato inicialmente identifiqué los temas más importantes que emergían, los cuales, finalmente, tenían todos que ver con el proceso pedagógico que yo había desarrollado:

- Facilitadores:
- Trabajo profesional de recreación.
- Recreación:
- Juego de roles.
- Lenguajes lúdico-creativos.

Posteriormente, colocamos estos temas en unas cartulinas y las pegamos en un tablero de forma vertical, de ese modo empezar a relacionar cada uno de los temas y terminar por definir los dos núcleos temáticos más importantes: Trabajo del recreador en Lego y Procesos pedagógico.

Estas temáticas fueron desarrolladas inicialmente, pero al realizar una lectura intensiva del autorelato se verificó la importancia de estos. Trabajando más a fondo los núcleos me di cuenta de que estas temáticas se podían englobar en dos núcleos temáticos:

1. De la manera cómo se vinculó la propuesta Lego-Education con la propuesta metodológica de la SARI
2. Análisis del Triángulo Interactivo en la experiencia de la Sala Lego Education

⁴ Propuestos por el Modelo de Sistematización del Grupo de Educación Popular de la Universidad del Valle. Conformado por las docentes Miryan Zúñiga, Judith Mulford, Mireya Marmolejo y Rocío Gómez.

La potencialización no se desarrolla como tal en esta sistematización, pero en el capítulo de Conclusiones doy unas pautas importantes y desarrollo lo que significó para mí (lo que aportó a esta experiencia) esta experiencia: una profesional en recreación en formación en la experiencia de la Sala Comfandi Lego-Education.

3 LEGO EDUCATION COMO UN PROCESO PEDAGÓGICO AUTORELATO

LEGO FUE LLEGANDO...

En enero de 2017 me encontraba trabajando como coordinadora de un evento empresarial en Comfandi⁵, empresa en la que trabajaba desde 2006. A través de una conversación informal me di cuenta de que, a mediados de marzo, Comfandi - mediante una unión estratégica con LEGO EDUCATION (ADTECH S. A) - iniciaría la construcción de una sala dotada con los sets de LEGO; de inmediato quise formar parte de este proyecto.

A inicios del mes de abril, recibí un correo por parte del Área Compras Corporativas de Comfandi, para incluirme junto con el personal a mi cargo en la ejecución de las actividades de la sala LEGO. Este personal se denominaría Facilitadores De Procesos Lúdicos. Dado mi conocimiento en coordinación de eventos, me solicitaron ese mismo mes hacer parte de la organización de los materiales de la sala, ubicación de mesas, sillas y set según el rider diseñado entre Adtech y Comfandi.

⁵ Caja de Compensación Familiar del Valle del Cauca Comfamiliar Andi-Comfandi- , la primera Caja de la región en aportes y afiliados, con una cobertura en servicios que alcanza el 55% de los 42 municipios del Departamento del Valle del Cauca.



La sala LEGO cuenta con ocho espacios;(Soft, Duplo, Café, Carros y aviones, Cuento de hadas, Construye tu ciudad, Mi primer robot, Desafío espacial) y, 11 Sets cada uno con ladrillos de colores vivos y de diferentes tamaños.

Después de realizar el estudio correspondiente se concluyó que se podían atender entre 12 y 16 personas cada hora y media, entre las 9:00 am y las 4:30 pm. El día 10 de abril iniciamos la capacitación con Natalia Delgado, funcionaria de Comfandi, quien dispuso en una mesa varios ladrillos LEGO que causaron en mí y en algunos compañeros mucha motivación; con estos ladrillos debíamos armar la inicial de nuestro nombre y presentarla contando una breve historia de quiénes éramos y cuál era nuestra motivación; parecíamos niños desesperados al tomar los ladrillos. Decidí construir mi inicial con ladrillos de color rojo porque para mí representa fuerza y pasión. *“Me llamo Marcela Galeano, para mí es un reto vivir esta nueva experiencia que sé que aportará para mi proceso como profesional; construí una ventana porque estoy abierta a nuevas posibilidades”*; la capacitadora nos explicó que en Lego las fichas se llaman **“ladrillos”**, debido a su forma y a la manera cómo se utilizan en la construcción de figuras.

La capacitadora mostró un video con la historia de los ladrillos LEGO *“EL UNICO LIMITE ES LA IMAGINACION”*; yo me preguntaba ¿cómo sería el proceso pedagógico en la sala?

¿Cómo podríamos utilizar las herramientas que nos daba Recreación para enfrentar este nuevo reto? ¿Cómo lograríamos activar esa imaginación en los niños?

Al conocer la sala, preguntamos a viva voz “*¿huele a nuevo, seremos los primeros que pisamos la sala y utilizar los sets?* ”, ... era un lugar tan maravilloso, las mesas y sillas que adornaron cada sala eran muy atractivas y los ladrillos eran de colores vivos y tamaños diferentes.

La estructura de LEGO EDUCATION desde el proceso metodológico se plantea a través de las estrategias de las cuatro C:

- Conexión (contextualizar con conocimientos previos y nuevos)
- Construcción (realización/hacer el aprendizaje por medio de implicar las manos y la mente)
- Contemplación (evaluación del desarrollo de la construcción)
- Continuar (adicionar más elementos a lo construido, o diseño de algo nuevo).

La primera sala que trabajamos fue la sala Soft, “Suave”, en su nombre en español; el tamaño de los ladrillos es más grande de lo que nos esperábamos; la instrucción fue armar un cubo que se pudiera desplazar. “*Miremos la lógica de construcción, si los ponemos intercalados es posible que el cubo se pueda desplazar y levantarse*”, comenté y al poco tiempo ya teníamos nuestro cubo armado. Este reto me permitió conocer la forma de construcción del Lego; luego debíamos construir una silla que pudiera sostenernos sentados; seguimos la misma forma de construcción, incluyéndole los reposabrazos y el espaldar; después unimos las sillas de todos los grupos y armamos una sala. “*Nuestro primer propósito en esta sala es trabajar con niños de 3 a 5 años la construcción de figuras de gran proporción, murallas,*

torres, y circuitos de obstáculos a tamaño real donde los niños participantes puedan desarrollar motricidad gruesa, reconocimiento de colores etc.”, comentó la capacitadora.

La segunda sala fue la del Set de CAFÉ; contiene 131 ladrillos, 10 monedas, una carta de menú y una carta de construcción. Realizamos un juego de roles. *“Los grupos que ya están armados deben escoger a un comensal, un mesero y el cocinero”*, explicó la capacitadora; evidenciamos que por medio de esta sala se puede trabajar las operaciones matemáticas básicas, clasificación de alimentos, sistemas de atención y verificación tanto en niños como adultos.

La tercera sala fue Duplo o Piscina Lego; contiene más de 10.000 mil ladrillos y nuestro reto fue construir un puente resistente que atravesara de un lado A al B; nos enfocamos en los puntos de apoyo. La capacitadora terminó el tiempo; sostenía un cubo – elaborado con ladrillos Soft – y señaló que *“mi primera instrucción era que debían construir un puente resistente, vamos a ver qué tan resistente es cada uno de sus puentes, colocaré este cubo encima de cada uno”*. Al iniciar con los primeros grupos el puente se derrumbó...pero cuando llegó al que nosotros habíamos construido, todos gritamos al tiempo: *súper ganamos, resistió*”; chocamos las manos. Exploramos en esta sala construcciones rápidas y esto nos permitió que se desarrollara con retos que incluyan las habilidades sociales.

Mientras que acababa la jornada me preguntaba ¿Cómo podía unir mis aprendizajes de la Universidad para trabajar estas tres salas con los asistentes? ¿Cómo involucrar los lenguajes lúdico-creativos con la primera “C”: conexión?

Para nuestro segundo día de capacitación (el 11 de abril), nos reunimos en la sala con Luz Myriam Fandiño - Profesional en Recreación y encargada de la metodología pedagógica de

la sala LEGO - quien nos mostró el objetivo de la Sala LEGO EDUCATION. *“Hacer de la sala Comfandi-Lego Education una herramienta pedagógica que promueva la apropiación de aprendizajes significativos para cada participante mediado desde lo lúdico”*. Dentro del proceso metodológico de la Sala Lego, las actividades de conocimiento hacia los Set debían ser realizadas por los Facilitadores; estas actividades permiten que el padre e hijo interactúen y se involucren con los Legos en una sola construcción, generando vínculos con otras familias asistentes. Se nos mostró cómo era la dinámica de la sala: venta de manillas, reglas de uso de la sala. En el transcurso surgieron muchas dudas del proceso logístico que fueron resueltas ese mismo día por parte de la capacitadora Natalia Delgado.

La cuarta sala contiene dos sets; el primero es el Set de Carros y Aviones; cada set está compuesto con 1146 ladrillos y contiene unos folletos con instrucciones de modelos para construir, una de las principales metodologías de la sala es que se active la imaginación de las personas, debíamos construir un carro sin mirar las instrucciones; los ladrillos eran más pequeños que los anteriores y traté de imaginarme cómo era un carro: en la base principal construí algunos ladrillos que hacían como puertas, cuatro ruedas, una ventana, un timón y un muñeco que pareciera el conductor.

Una vez finalizamos la construcción, para revisar el desplazamiento de los carros, la coordinadora nos guiò hacia un área con desnivel; colocamos los carros en una línea inicial y lo dejamos correr. *“La ganadora es Marcela Galeano”*, comentó la capacitadora. *“Que creen que les faltaba a*



sus carros para que avanzaran más y lograran pasar la meta”. “Deben tener más fuerza la parte delantera”, respondí de inmediato. En un segundo momento, debíamos modificar nuestros carros, pero con dos condiciones: 1) el carro debía transportar a una persona en silla de ruedas que sería representada con los mismos ladrillos; 2) debíamos explicar los beneficios del carro para esta persona en discapacidad; uno de los grupos explicó: *“tenemos nuestro súper transporte para personas en situación de discapacidad, cuenta con láser para identificar terrenos resbalosos o con muchos huecos, diseñado para las calles de la ciudad de Cali, arranque y movimiento por sistema de voz y una banda que ayuda a que la persona pueda bajar o subir del vehículo”*; imaginaba cómo por medio de una simple actividad podíamos generar inclusión de las personas en discapacidad y desarrollando el respeto por las similitudes y diferencias.

El segundo Set es el de Aviones y contiene 1150 ladrillos; debíamos armar los aviones sin poder ver las instrucciones. *“Piensen que es lo que tiene un avión, hélice, alas, llantas, etc.”*. La instrucción de la capacitadora fue que debíamos crear un aeropuerto; construimos maleteros, helicópteros, una base espacial; finalizamos socializando nuestras construcciones. Analizamos de qué manera con estos dos sets podíamos trabajar las habilidades motoras finas y reflexionar sobre los diferentes medios de transporte que pueden encontrar en su comunidad o en el mundo entero.

La quinta sala era el Set de Cuento de Hadas; contiene 1227 ladrillos. Para iniciar la construcción en esta sala se nos mostró la introducción de la película Sherk. *“Había una vez una encantadora princesa, pero estaba condenada por un*



terrible hechizo, que solo podía romperse con el primer beso del verdadero amor, la habían encerrado en un castillo que lo vigilaba un horrible dragón que escupía fuego, muchos valientes caballeros habían intentado liberarla de esta sombría prisión pero ninguno lo había logrado y custodiada por el dragón esperaba en el último cuarto de la torre más alta, a su primer amor, el primer beso de su verdadero amor... jaja si, como si esas cosas pasaran”. Debíamos construir una historia fantástica con inicio, nudo y desenlace; a medida que se construía dábamos nuestro aporte a la historia; quisimos unir las tabletas para darle más espacio a nuestro cuento, pero la instructora interrumpió: “Mi primera instrucción fue que en cada tableta debían construir cada parte del cuento, algunos grupos no siguieron mi instrucción”. Así que nos tocó volver a armar nuestro cuento. “De cada equipo escogeré una persona que narrara el cuento de otro de los grupos “. Creo que el hecho que nos diera esta opción nos quitó de nuestra área de confort, nos hizo pensar más sobre la forma en la que narraríamos; basados solo en las imágenes de las construcciones de nuestros compañeros. Manejamos la lecto-escritura encendiendo la imaginación y realizar presentaciones de lo construido con mayor fluidez.

La Sexta sala es la del Set Construye tu ciudad/Granja; la capacitadora nos puso a cantar “La vaca lola”: *la vaca lola, la vaca lola tiene cabeza y tiene cola y hace MUUUU*; y mientras lo

hacíamos realizábamos movimientos que aparecían en la canción: tocarnos la cabeza, la cola y hacer *muuu*; la vaca y el ternero eran los personajes principales de la granja que debíamos construir; nuestra granja se caracterizó por el cuidado al medio ambiente y la importancia de los animales a nuestro ecosistema. En esta sala manejamos muchos juegos de roles. Del campo nos fuimos hacia la ciudad; debíamos construir una ciudad de nuestros sueños: París, Venecia, Japón, Inglaterra... En mi caso, construí la playa, que significa tranquilidad. Esta sala permite abordar los entornos urbanos y el reconocimiento de las comunidades a través de los juegos de roles.

La Séptima Sala fue el Set de Mi Primer Robot o Wedo 2.0; contiene 280 ladrillos y se maneja con una Tablet; cuenta con un software que permite a los asistentes conocer algunas bases de la tecnología, utilizando los ladrillos Lego “tradicionales”. El primer momento consiste en identificar la Tablet y encenderla, ubicar el programa de Wedo y seguir sus instrucciones para construir el robot. En la programación del Wedo, el instructivo nos indicaba una programación básica de construcción; debíamos incluir un sensor de movimiento; que pudiera detectar un objeto y parar en una distancia determinada; manejando los diferentes iconos velocidad, sonido y luz cambiante, el robot se debía desplazar inicialmente hacia adelante partiendo de un punto A y cuando llegara al punto B debía retroceder. Trabajamos primero cada facilitador con su Wedo pero a medida que pasamos de proyecto nos uníamos para desarrollar las actividades.

La octava sala fue la del set de desafío espacial o EV3; contiene 541 ladrillos, permite un acercamiento más avanzado a la robótica; se desarrollaría con los asistentes que tenían visitas constantes. El acercamiento se llevó a cabo en varias sesiones: 1) reconocimiento de la construcción y la programación básica del EV3 como desplazamientos, giros y pausas en

movimiento por tiempos determinados, trabajados con los facilitadores en la capacitación; 2) desarrollo del EV3 con sensores de movimiento, giroscópico, color y contacto.

El acercamiento se realizó a medida que se fue trabajando en las salas con asistentes a las vacaciones recreativas. El set de EV3 permite construir soluciones por medio del ladrillo inteligente, ingresando varios comandos y crear una programación según el reto a trabajarse.

Para conocer algunas ideas de los Facilitadores sobre las actividades de conexión, la encargada de Comfandi nos solicitó desarrollarlas como un proceso de evaluación de la capacitación. En mi caso particular esto ayudó a preguntarme de nuevo: ¿Cómo usar los lenguajes lúdicos creativos? ¿Cómo implementar lo aprendido en la Universidad? No quería reducir el uso de las salas Lego solo al entretenimiento sino generar en cada espacio una intención pedagógica. Al siguiente día (12 abril) se sentía tensión en el ambiente; yo había estado analizando cada uno de los lenguajes lúdico- creativos (narrativa, música, títeres, teatro, gráfico plástico) ¿Cuál podía utilizar en la sala “Construye tu ciudad”? Al final decidí implementar la narración de un cuento. *“La historia de Iris, una niña de colores que vive en una ciudad terriblemente gris. Tan gris, tan gris, tan gris, que, a la pobre Iris, que es de colores, la gente la señala por la calle y le hace sentir fatal. Por eso, esta colorida niña decide un día marcharse a buscar una ciudad donde la gente sea como ella: de colores”* (Tomado de “Las ciudades de colores”, María Bautista). Expliqué a los facilitadores que debían crear una ciudad por cada color -ciudad amarilla, ciudad roja, ciudad, azul etc.- después de terminada la construcción de la ciudad debían socializarla con el grupo terminando la narración según su construcción. Este día los facilitadores utilizaron la narración como actividad de Conexión; la capacitadora nos recomendó utilizar otras técnicas para realizar esta actividad, activando en los asistentes la creatividad.

Y LLEGÓ EL MOMENTO DE LA VERDAD

¡Y llegó el momento de la verdad! Todos estábamos muy nerviosos; el 29 de abril, abríamos las Salas para funcionarios del Departamento de Recreación Comfandi y sus familias; el 30 de abril para empresas afiliadas con bono de ingreso gratis y primero de mayo para público en general.

El día 29 de abril a las 7:00 am, los Facilitadores estábamos en la Sala recibiendo instrucciones de la encargada Natalia Delgado, mientras el director de Comfandi daba la bienvenida a los asistentes. Ese día tuvimos la oportunidad de poner a prueba lo aprendido. Al siguiente día el trabajo fue más fluido, hasta que llegó el día de la apertura al público en general.

Me encargué de coordinar el ingreso y la distribución por salas así:

- Sala Sof: niños de 3 a 4 años.
- Sala Duplo: niños de 5 a 6 años
- Sala Granja y sala Construye tu ciudad: niños de 6 a 7 años
- Sala Carros y Aviones y sala Cuento de hadas: niños de 7 a 8 años
- Sala Mi primer robot: niños de 9 a 12 años.

Aprendimos que es importante contar con un coordinador permanente en la sala; quien realice el control de ingreso de la sala, debe dar información de la sala: horario, valor manillas, estadística de ingreso, asistentes por jornada y cierre de la sala. *“Las personas que escojan una sala determinada deben de quedarse en esta durante la hora y media de la actividad, no se puede rotar por las otras salas, por lo cual les mostraremos un pequeño recorrido y*

explicaremos como es la dinámica en cada una de ellas”. La mayor dificultad que teníamos era la acústica; cuando teníamos las salas llenas generaba mucho ruido y de manera inconsciente los facilitadores subían la voz sin tener en cuenta las actividades que se estaban realizando en las otras salas. Después de cada jornada realizábamos una reunión para evaluar aspectos positivos y negativos en la organización y realización de las actividades. *“Debemos ser conscientes del volumen de nuestra voz, en muchas ocasiones me les acerco y les menciono que están aumentando el volumen, pero está en ustedes manejar este tema”*, comenté. El ingreso de los bolsos en la sala era prohibido; en muchas ocasiones tuvimos dificultades con esta regla pues los clientes se empeñaban en que no dejarían los bolsos fuera de la sala. Como solución dejábamos que los colocaran en una mesa bajo la responsabilidad de ellos, pero esto nos generaba pérdida de los ladrillos.

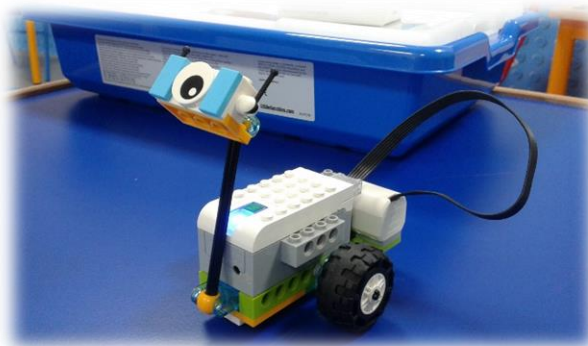
Encontramos adultos que no quería pagar el ingreso porque los que jugaban eran sus hijos; explicando a los asistentes que, por ley de parques, los menores de 12 años no pueden ingresar solos a la sala. *“El lugar no es solo para que dejen a sus hijos a jugar y ya, este lugar es diferente a los acostumbrados en los centros recreativos”*, explicaba a los padres. En muchos de los casos vimos como los padres solo entraban y se quedaban revisando su celular mientras que el niño construía; era ese momento donde entraba la labor del facilitador con sus herramientas para generar en el padre esa emoción por el LEGO. *“Que chévere sería que tu hijo saliera de la sala y dijera: mi papá construyó conmigo el avión”*;



despertando en ellos el interés por participar con sus hijos, al final de la actividad manifestaban agrado con las actividades.

MI TRABAJO EN LAS SALAS

Aunque mi labor era la de Coordinadora, algunas veces trabajé las salas “Mi primer robot” y “Desafío espacial con el robot EV3”. *“Buenos días, mi nombre es Marcela Galeano, soy la Facilitadora que estará en esta sala con ustedes, iniciaremos conociendo a las personas que nos encontramos; saluda a tu compañero del lado”*; como eran usuarios que no se conocían su primera reacción fue de recelo. Después del reconocimiento de los ladrillos del set las personas interactúan más entre ellas. La introducción de la película *CARS* era la actividad de conexión. *“Siempre la Tablet debe ir sobre la mesa, por favor entren al icono construcción de mi primer robot”*; los asistentes comentaban que era la primera vez que trabajaban la robótica; lo que me motivó más para que construyeran el Wedo de forma dinámica. Debían elaborar un carro de carreras y era necesario ponerse de acuerdo sobre cómo conjuntamente armarían el robot. Inicialmente la Tablet les permitía seguir unas instrucciones y un reconocimiento de los comandos para que el Robot tuviera



un movimiento; identifiqué que con los conocimientos básicos de los asistentes podían hacer un uso adecuado para la programación del mismo, ya que los iconos eran de fácil reconocimiento y solo me pedían instrucción cuando debían realizar un nuevo proyecto y este les mostraba una nueva ruta a construir; también, gracias a la ayuda de su par,

exploraban más fácil la construcción. La segunda programación que realicé del Wedo fue darle más potencia en el arranque y trayectoria del Robot, este recorría un espacio desde A hasta B y luego se devolvía; los instruí en usar los iconos de desplazamiento o movimiento; durante toda la construcción pude reconocer que en los asistentes se dio traspaso de la tarea referente a reconocer y utilizar los comandos de desplazamiento; exploraron e interactuando entre ellos.

El set de desafío espacial o ladrillo EV3 para mí fue un desafío, pues estaba conociendo apenas la robótica como mecanismo pedagógico; era un nuevo campo que exploraba; gracias a esto, en cada sesión buscaba nuevos temas que permitiera que los asistentes descubrieran y utilizaran sus conocimientos previos para alcanzar lo propuesto; mi trabajo como Facilitadora de esta sala fue instruir y permitir que los asistentes exploraran el Robot; proponer desafíos individuales y conjuntos, permite que niño y el adulto exploren un pensamiento crítico. Aunque la construcción duraba 45 minutos, muchos de los asistentes decidían comprar tiempo extra para desarrollar los desafíos; uno de los desafíos que les requirió más tiempo para cumplirlo consistía en crear una programación - por medio del sensor de Luz color EV3 - que permitiera identificar el color, parar y cambiar de dirección.

Otra de las salas que pude trabajar fue la de DUPLO. En ocasiones manejamos la temática de los hábitos sociales y decidí trabajar sobre la comunidad caleña y sus lugares significativos. Cuando ingresé, lo primero que solicité fue que se quitarse los zapatos y sentarse en el piso. *“Bienvenidos a la sala Duplo, mi nombre es Marcela Galeano, por favor cada familia construirá su casa soñada”*, expliqué. Cada familia construía su casa; *“mamá podemos colocarle una piscina”*, era el tipo de comentarios de los niños que participaban en la construcción, uno de ellos quiso colocar la casa de su perro dentro de su habitación para

que este no durmiera más solo. Al socializar cada construcción, vimos que muchos de las ideas de ubicación de espacios fueron de los niños, visualicé cosas en común como por ejemplo grandes piscinas y jardín con muchas flores y árboles.

“¿Que partes de la ciudad conoces y cuales has escuchado hablar?” pregunté. Entre las familias mencionaron varios sitios turísticos de Cali: la estatua de Belalcázar, el monumento a Cristo Rey, el Mio Cable, etc.; fue muy agradable ver que también mencionaban cosas típicas de los caleños: dialecto, comidas y comportamientos natos de la comunidad.



Una de las Salas que más se destacaba era la de Cuentos de Hadas. La Recreadora/Facilitadora encargada de esta Sala tenía como estrategia la narración; se enfocaba en que los asistentes se imaginaran en un mundo maravillosos habitado por personajes fantásticos: duendes, hadas, magos, brujas, reyes, princesas, etc. El reto era siempre muy bien acogido por los participantes, quienes se daban la oportunidad de crear historias y dar vuelo a su imaginación.

En la programación de la Sala teníamos unos temas a trabajar por meses; los Recreadores/facilitadores antes del ingreso de los asistentes, nos repartíamos las Salas a trabajar y mirábamos en la programación los temas. El equipo estaba enfocado a propiciar en los asistentes nuevos saberes, solía suceder que la mayoría de ellos regresaba a los pocos días; en este caso, los Recreadores/Facilitadores realizaban un seguimiento a lo construido anteriormente.

Y ENTONCES FINALIZÓ MI EXPERIENCIA EN LA SALA COMFANDI LEGO EDUCATION

En julio de 2017 concluyó nuestro trabajo en la Sala Comfandi Lego Education. Por decisiones administrativas del Departamento de Recreación de Comfandi, se acordó unificar los servicios y contratar a una sola empresa proveedora de servicios de Recreación; eso implicó la finalización del contrato de varios de nosotros, entre ellos el mío.

En las últimas semanas, nuestras actividades se enfocaron a realizar el inventario de los sets de LEGO, identificando pérdidas o daños de los Ladrillos. Realizamos una capacitación entre nosotros con el objetivo de evaluar las actividades planificadas para el “Club Lego”, desarrollado en las vacaciones recreativas o con entidades empresariales y sus empleados. La actividad consistía en crear una ciudad teniendo en cuenta: edificios representativos, casas, vías de doble calzada y de una calzada, puentes peatonales y con las señales de tránsito correspondientes. A la hora de unir las construcciones, se acomodaban en un espacio determinado según la perspectiva de la ciudad que el grupo quisiera proponer. Este proceso evaluativo nos permitió evidenciar los aportes de cada Recreador/Facilitador a favor de lograr una buena construcción.

Al terminar la evaluación, muchos sentíamos que quedaba la Sala con una parte de nosotros y que cuatro meses fue poco tiempo para poder dar más. Pero no había más remedio: adiós Sala Lego.

4 CAPÍTULO INTERPRETACIÓN

“Recreador o agente educativo es quien ayuda pedagógicamente a los recreandos mediante los lenguajes lúdico- creativos- y el discurso educativo en el proceso de construcción de significados y sentidos”

Mesa (2007).

El recreador, en su ejercicio laboral, lidia todavía con el desconocimiento que tienen las entidades privadas y públicas respecto su rol laboral. Es visto como un empleado que brinda entretenimiento y muy poco se lo considera como un profesional que desarrolla actividades pedagógicas. Partamos sólo del hecho de que la manera en que se le nombra está diversificada: recreador, recreacionista, agente pedagógico, animador sociocultural etc.

En muchos sectores, la recreación es vista como una actividad para ocupar el tiempo libre de las personas⁶; muchas entidades todavía desconocen que desde hace años Colombia ya tiene una tradición en la formación en recreación.

A partir de los años 70, década en que se desarrollan propuestas institucionales de formación en recreación en Colombia, hasta la actualidad, la recreación se ha construido sobre múltiples acercamientos y experiencias que permiten establecerla en Colombia como un campo particular, en el cual interactúan saberes fundamentales y técnicos específicos relacionados con conceptos como ocio, lúdica, o tiempo libre (Carreño, Juan Manuel y Robayo, Narda, 2010, pág. 18)

En Colombia, la recreación cada vez alcanza mayor desarrollo: se han realizado varios encuentros, congresos y talleres, dictados por diferentes instituciones, entre ellas la

⁶ Es el caso de las cajas de compensación familiar, creadas en 1954 con el fin de de aportar al mejoramiento de la calidad de vida de los trabajadores y sus familias y dentro de las mismas prestar el servicio de vivienda, educación, salud y recreación en el cual generan actividades recreativas para realizarlas en los momentos de tiempo libre de los afiliados.

Universidad del Valle y FUNLIBRE. Desde 1992 (hace más de 25 años), en la Universidad del Valle existe un programa académico que forma Profesionales y Tecnólogos en Recreación y en la Universidad Pedagógica Nacional desde el 2013 funciona la Licenciatura en Recreación y Turismo. Carreño y Robayo (2010) son enfáticos en señalar la importancia de continuar fomentando la formación profesional en Recreación dentro del país, en tanto la mayoría de las instituciones abordan la recreación sólo en el nivel tecnológico, lo cual implica dejar por fuera elementos de reflexión y análisis muy importantes en el proceso educativo de los futuros recreadores. En la actualidad la Red de Universidades formadoras de profesionales y tecnólogos en Recreación está consolidándose como un espacio académico para fortalecer la reflexión teórica en el campo de la Recreación.

La labor del recreador y su forma de nombrarlo varían de acuerdo a los países. En algunos lugares de Europa lo llaman animador sociocultural. *“El animador concibe, organiza y dirige actividades de animación o desarrollo social para responder a las necesidades de un grupo o de una institución, en el marco de un proyecto definido por la parte empleadora”* (Augustin Jean-pierre, Gillet Jean-Claude, 2003, pág. 118). Este *animador sociocultural* comparte el objetivo de generar y aportar a la organización comunitaria, tal como lo hacen los recreadores formados en la Universidad del Valle - en el programa de Tecnología y Profesional en Recreación - apostándole a un campo que acompaña a las comunidades en el proceso de empoderarse en términos políticos y desarrollo local y cultural.

El papel del animador social o recreacionista es facilitar el proceso de construcción de la reflexión colectiva, es facilitar, dinamizar los momentos para que la gente se reúna, revise su historia, se le explique, discuta sobre los procedimientos que utilizaron y utilizan para darle a los problemas, se

expliquen los logros, las frustraciones, exploren y propongan otras alternativas de cambio social. (Osorio Villegas, pág. 74).

Sin importar cómo se le nombre al recreador, frente a su quehacer profesional, la visión más compartida es aquella en la que se le cree un actor empírico que genera entretenimiento y/o desarrolla procesos pedagógicos, por lo general a través de un tipo de actividades concretas y con una determinada población.

Se recurre a la animación profesional casi siempre que se pretende mejorar la vida social y cultural de una sociedad, de un equipo, también en proyectos relacionados con las vacaciones, eventos deportivos, centros de atención, información y orientación, y específicamente en actividades colectivas en zonas con dificultad. (Augustin Jean-pierre, Gillet Jean-Claude, 2003, pág. 17)

En este apartado no es mi intención ahondar en la tensión que conlleva nombrar el quehacer de la Recreación de una u otra forma; mi pretensión es mucho más modesta. Me interesa enfatizar en la manera como se ha ido consolidando la idea del recreador como un profesional que desarrolla una labor educativa en espacios escolares y no escolares, espacios relacionados con vacaciones recreativas, eventos deportivos, espacios comunitarios, espacios institucionales como hospitales, universidades y en diversos proyectos de intervención social. De ahí la importancia que tiene en el presente trabajo de grado de retomar el análisis de Mesa (2004) respecto a la importancia de la labor del recreador en procesos de intervención social.

“[El recreador es] un agente de desarrollo de los individuos y de los grupos, cuya acción profesional o voluntaria se caracteriza por la intervención sobre el medio a

nivel de las relaciones entre individuos y las obras culturales, y eventualmente a nivel de las estructuras (Mesa C. , 2004, pág. 10) citando a (Bernard, 1980, pp.71-72).

Como puede evidenciarse, el quehacer del recreador ejerce su labor pedagógica mediada por estrategias diversas que Mesa (2004), denomina lenguajes lúdico-creativos. Ese aspecto resultó clave en mi experiencia en la Sala Comfandi-Lego Education

En el caso de la Sala Comfandi-Lego Education, al contar con personas formadas en la Universidad del Valle, el “Facilitador” como se lo llamaba en la estrategia Lego adquirió una dimensión diferente en la medida en que había mucha más consciencia del ejercicio pedagógico que se ejercía. De ahí que en presente trabajo de grado, hablamos de Recreador/Facilitador para referirnos a estos trabajadores de la Sala Comfandi-Lego Education que nos preocupamos por desarrollar actividades con contenidos pedagógico, en las cuales los ‘ladrillos Lego Education’⁷ fueron usados como el dispositivo pedagógico central. A través de ellos, buscamos que los participantes construyeran nuevos significados y sentidos.

El ejercicio de sistematización que realicé para el presente trabajo de grado y en concreto las lecturas extensivas e intensivas (Zúñiga y Gómez. Mujeres paz-cílicas) que efectué para el desarrollo de la Fase de Interpretación de la experiencia de Sala Comfandi–Lego Education, me permitieron evidenciar el papel central que el recreador en formación de la Universidad del Valle, cumplió en el proceso de darle a las Sala Comfandi–Lego Education, una particularidad educativa importante. La presencia del profesional en formación en

⁷ Ladrillos- bloques con diferentes formas, colores y tamaños que se enlazan entre sí para crear figuras en distintas proporciones. Hay más de 3.500 elementos y en 60 colores diferentes, dentro de toda la gama de LEGO. Los ladrillos, vigas, ejes, minifiguras y todas las demás piezas son fabricadas con un exigente nivel de tolerancia. Al ser unidas, las piezas deben poseer el nivel de agarre adecuado; deben poder permanecer unidas hasta ser separadas.

Recreación de Univalle, gracias a su preparación, logró ir más allá de los alcances que Lego Education entiende como deber de un facilitador de procesos lúdicos. Por lo anterior, en este capítulo me centraré en la labor del Recreador/Facilitador y a su trabajo de intervención mediado por la recreación dirigida. Para hacerlo, retomaré dos conceptos centrales de la obra de Mesa (2007)⁸: 1. De la manera cómo se vinculó la propuesta Lego-Education con la propuesta metodológica de la SARI y 2. Análisis del Triángulo Interactivo en la experiencia de la Sala Lego Education. Estos conceptos constituyen los dos núcleos temáticos de la presente sistematización. Estos temas se analizarán desde el desarrollo conceptual y metodológico elaborado por la profesora Guillermina Mesa, en el año 2007.

4.1 De la manera cómo se vinculó la propuesta Lego-Education con la propuesta metodológica de la SARI

El presente ejercicio de sistematización me permite evidenciar la manera cómo la propuesta de la sala Comfandi - Lego Education estuvo permeada por la metodología SARI (Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva) que propone Mesa (2007)⁹. La SARI consiste en el desarrollo de micro procesos de enseñanza y aprendizaje mediados por la Recreación Dirigida, con una intencionalidad e interactividad entre recreador/recreando /contenidos (Mesa, 2010).

La SARI tiene como objetivo la creación de un proyecto en conjunto para generar espacios de encuentro y esparcimiento entre los participantes; “tiene el valor agregado de proporcionar información relevante al equipo de recreadores, pues se trata de un diagnóstico preliminar

⁸ (Mesa G. , Marco conceptual y metodológico de referencia para la elaboración del trabajo de grado en recreación, 2007)

⁹ Propuesta realizada por Mesa. enunciado de marco conceptual y metodológico de referencia para la elaboración del trabajo de grado en recreación triangulo interactivo. (Mesa G. , Marco conceptual y metodológico de referencia para la elaboración del trabajo de grado en recreación, 2007, pág. 8).

sobre los rasgos y características de los participantes (recreador/recreandos) y sobre el proceso pedagógico mismo, etc.” (Mesa Cobo, 2009-2010).

Tal como se puede ver en el autorelato, el hecho de que la Sala Comfandi Lego- Education estuviera liderada por profesionales en formación en Recreación de la Universidad del Valle, generó como resultado unas experiencias educativas enriquecedoras, gracias a que se implementaban intentando seguir la perspectiva metodológica propuesta por Mesa (2007).

La siguiente tabla sintetiza la manera cómo – desde mi perspectiva – en la experiencia se pusieron en relación tanto la propuesta de Lego Education con la metodología SARI propuesta por Mesa. La primera columna muestra los momentos metodológicos de la propuesta de Lego Education; en la segunda los momentos de la propuesta metodológica SARI según Mesa (20010); y en la tercera, la manera cómo esas dos estrategias fueron conjugadas por el equipo de Recreadores/Facilitadores de la Sala Comfandi Lego Education

		
Metodología Comfandi-Lego Education	Metodología SARI	Metodología Comfandi-Lego Education conjunta con la perspectiva metodológica de la SARI, implementada por profesionales en formación en Recreación de la Universidad del Valle
<u>Conexión:</u> - Presentación de los ladrillos ‘Lego Education’.	<u>Apertura:</u> - Reconocimiento del equipo de recreadores, encargados de hacer la intervención. -Presentación de los objetivos del proyecto. - Fijación de los tiempos para las actividades. - Distribución por equipos de todos los participantes	<u>Apertura /Conexión:</u> - Presentación de los ladrillos ‘Lego Education’. - Activación de la imaginación creadora de los participantes, a través del uso de los lenguajes lúdico-creativos (narración, grafico-plástica, visualización de videos animados, música, etc.).

		- Promoción de la construcción de figuras con los ladrillos Lego Education, en un tiempo determinado.
<u>Construcción:</u> -Elaboración de diversas figuras y estructuras con los ladrillos Lego Education	<u>Exploración:</u> Planteamiento de una pregunta generadora que movilice a los participantes, quienes de forma individual deberán responderla mediante el uso de los lenguajes lúdico-creativos.	<u>Exploración/Construcción:</u> -Manipulación de los ladrillos Lego Education. -Elaboración de diversas figuras y estructuras con los ladrillos Lego Education. Puede darse de manera individual o colectiva.
<u>Contemplación:</u> -Socialización de las figuras y estructuras creadas por los participantes de la actividad propuesta en la sala	<u>Negociación:</u> A partir de una pregunta generadora se invita a todos los participantes de la actividad a conciliar cuál es la mejor forma de representarse, dado que el	<u>Negociación/Contemplación:</u> -Socialización de las figuras y estructuras creadas por los participantes de la actividad propuesta en la sala Comfandi-Lego Education

Comfandi- Lego Education Preguntas de mediación para el alumno por parte del profesor: ¿Que observas?, Porqué funciona así? etc.	objetivo es que el sujeto individual se convierta en colectivo	
<u>Continuar:</u> • Problema o desafío que solucionar en su ensamble	<u>Socialización y Evaluación:</u> • -Exposición de lo creado y evaluación participativa.	<u>Socialización/Continuar:</u> • -Invitación a añadir o proponer nuevos elementos a lo ya construido. Sin embargo, se puede volver a crear desde cero, es decir, una nueva estructura.

La SARI propone un diagnóstico de la comunidad a intervenir en cuatro momentos: “Primer Momento: apertura; Segundo Momento: exploración; Tercer momento: negociación; Cuarto Momento: socialización y evaluación”. (Mesa Cobo, 2009-2010). Teniendo en cuenta esto, en la Sala Comfandi- Lego Education se implementó un proceso con el mismo número de momentos.

Como se evidencia en la Tabla anterior, la propuesta de Lego Education llama “Conexión”, al momento en que se hace la presentación de los Ladrillos Lego a los usuarios; por su lado la SARI, propone que “La Apertura” presente los objetivos y tiempos de elaboración del proyecto; en la experiencia que es objeto de la presente sistematización, el Recreador/facilitador conjugó estos dos momentos; por eso hablamos de **Apertura/Conexión:** no solo se realizaron la presentación de los Ladrillos y el reconocimiento de los objetivos, sino que los Recreadores/facilitadores utilizaron estrategias que buscaban propiciar en los asistentes la imaginación creadora.

El Segundo Momento de la propuesta Lego Education es “La Construcción”; los asistentes entran a trabajar directamente con los Ladrillos Lego; en la SARI, este momento se denomina “Exploración” y se caracteriza por generar en los participantes, a través de una pregunta generadora, logran un pensamiento crítico frente a la elaboración de la actividad, los Recreadores/Facilitadores entran a emplear los diferentes Lenguajes Lúdico-creativos para pasar de las experiencias individuales a las colectivas. Además, de servir como preámbulo al tercer momento. En muchos casos, los ladrillos Lego sirven como Lenguaje Lúdico-creativo, dado que con ellos los participantes construían sensaciones, creencias e historias significativas. Esta construcción se daba de forma individual o colectiva.

El Tercer Momento de la Propuesta Lego Education es el de la “Contemplación”, en este los asistentes dan a conocer lo construido, guiados por el Recreador/Facilitador con preguntas de mediación para los asistentes: ¿Qué observas?, ¿Por qué funciona así? etc. Este momento puede ser transversal al Cuarto Momento de la SARI, por su interés en socializar el trabajo realizado en pequeños grupos y evaluar la jornada. En la SARI, el Tercer Momento es el de la “Negociación” y el objetivo establecer semejanzas y diferencias frente a lo realizado por los asistentes. Después de dialogar y pactar lo que se va a representar, los Recreadores/Facilitadores les da a conocer la técnica a trabajar. Dicho diálogo colectivo, conlleva tres tipos de problemas:

El primero es de tipo cognitivo. Se ponen en juego las competencias intelectuales (capacidad argumentativa, conceptos, concepciones y creencias, mitos e imaginarios) sobre la temática seleccionada a representar colectivamente. El segundo, es de orden social, pone en situación a los participantes de solucionar el problema de cómo organizarse para la participación y qué actitudes y valores privilegiar para el logro de la tarea común (liderazgos, competitividad, individualismos, sentido de cooperación, uso compartido de los materiales, respeto por sí mismo y por los otros, etc.) El tercero, es de tipo creativo, en éste emergen las capacidades, habilidades y estrategias comunicativas y expresivas para representar simbólicamente un concepto o idea mediante un lenguaje lúdico-creativo” (Mesa Cobo, 2009-2010)

En el caso de la experiencia de la Sala Comfandi Lego Education, el Recreador/Facilitador en el momento de **Negociación/Contemplación**, guiaba a los asistentes para que expusieran su construcción individual o colectiva, tratando de que sea en forma de historia fantástica o con una demostración dinámica e interactiva de lo que habían construido con los ladrillos

Lego. Este momento era para el Recreador/Facilitador una excelente oportunidad para evidenciar el mecanismo de “Cesión y traspaso progresivo sobre contenido o tarea”. En la sala Comfandi Lego lo vivenciamos:

Identifiqué que con los conocimientos básicos de los asistentes podían hacer un uso adecuado para la programación del mismo, ya que los iconos eran de fácil reconocimiento y solo me pedían instrucción cuando debían realizar un nuevo proyecto y este les mostraba una nueva ruta a construir, también gracias a la ayuda de su par exploraban más fácil la construcción.
(Autorelato-Marcela Galeano)

El Cuarto Momento, en el proceso de Lego Education, se denomina “Continuar” y consiste en realizar una nueva construcción. Desde la perspectiva de la SARI, este momento corresponde a la socialización del proyecto realizado. Sin embargo, en este punto el tiempo juega un papel decisivo, ya que en la experiencia de la Sala Comfandi Lego Education no se cuenta espacio suficiente para realizar esta socialización. Los Recreadores/Facilitadores intentaron siempre estimular el trabajo grupal e invitar a los participantes a realizar una nueva construcción y a emprender una nueva experiencia.

Ahora bien, para continuar analizando la importancia del trabajo del Recreador/Facilitador en el proceso educativo de Lego Education, como mediador y guía en proyectos y procesos sociales, a continuación, realizaré un análisis sobre la relación Recreador-Recreando-Contenidos, siguiendo el planteamiento del “Triángulo Interactivo”, propuesto por Mesa (2007).

4.2 Análisis del Triángulo Interactivo en la experiencia de la Sala Lego Education

Según Mesa (2007), el Triángulo Interactivo permite comprender la dimensión educativa en el ejercicio de la actividad guiada; es decir es una manera de comprender cómo el profesional en recreación ejerce una actividad educativa cuando hay una intervención. El Triángulo Interactivo contiene tres relaciones: recreando-recreador, recreador-contenidos, recreando-contenidos, cada una de las relaciones corresponde un método de análisis.

Las unidades de análisis se definen a partir de la contextualización de la interactividad y el triángulo interactivo (Coll y Cols, 1990) cuyos vértices son: educador-estudiante-contenidos. Para el caso del análisis de la actividad recreativa dirigida que nos ocupa los vértices son: recreador – recreando – contenido; cada uno de los lados del triángulo se constituye en objeto de reflexión y análisis guiados por el marco conceptual de referencia. (Mesa G. , 2007, pág. 21)

Según Mesa (2007), para pensar los procesos pedagógicos en el marco de un proceso de intervención mediado por la recreación dirigida, el triángulo interactivo comprende los siguientes componentes:

- Recreandos: son, en definitiva, los responsables de crear los significados y de definir y redefinir los contenidos que se le proponen en la actividad recreativa.
- Recreador: se encarga de dar la ayuda pedagógica, mediante los lenguajes lúdico-creativos, para que durante la experiencia recreativa se desarrolle un proceso de significados y sentidos

- **Contenidos:** deben ser claros y congruentes con el proyecto a realizarse y la población intervenida, además, deben ser dados de manera que puedan entenderse y cumplir su objetivo dentro del mismo grupo participante.

A partir de estos tres componentes, Mesa (2007) propone analizar cada una de las tres relaciones que es posible definir a partir del Triángulo Interactivo:

- La relación **recreador-recreando**, analiza las estrategias pedagógicas utilizadas por el recreador para desarrollar significados y sentidos. Se analiza cómo el recreador aplica los lenguajes lúdico-creativos, en tanto mediaciones educativas.
- La relación **recreador –contenidos**, analiza los tipos de contenidos que el recreador planificó y utilizó para el desarrollo de la intervención social.
- La relación **recreando-contenidos**, analiza qué tipo de conexión hay entre el recreando y los contenidos, si fueron recibidos o no. Pretende analizar cómo se dio el proceso de cesión y traspaso progresivo del control y la responsabilidad sobre las tareas por parte del recreando.

En el presente trabajo de grado, sólo me voy a aproximar al análisis de las dos primeras relaciones; la última no se analizará porque en la experiencia de la Sala Comfandi Lego-Education, los asistentes eran intermitentes en la actividad y no hay disponibles registros que me permitan acceder a información pertinentes para una reflexión de este tipo.

4.2.1 Relación Recreador –Recreandos en el caso de la Sala Comfandi Lego-Education

A continuación, analizaré la relación Recreador-Recreando desde tres pautas importantes que se visualizaron en el autorelato de la experiencia: los ladrillos LEGO como Lenguajes Lúdico-creativos, los participantes como autores de nuevos sentidos y el Recreador como moderador de las exposiciones de los participantes.

1. Los ladrillos LEGO° como lenguajes lúdicos-creativos.

Los Lenguajes Lúdico-creativos son – de acuerdo con Mesa (2004) – estrategias de mediación y junto al lenguaje intervienen en las situaciones pedagógicas de la actividad recreativa; “sirven de elementos transicionales para construir cambios significativos en la actividad interna de las personas (imaginación creadora, afectividad, socialización, cognición, entre otras)”. (Mesa G. , 2004, pág. 15)

En la Sala Comfandi Lego-Education, los Recreadores/Facilitadores utilizaron diversos Lenguajes Lúdico-creativos (Bandas gráficas, Cuenta cuentos y Ladrillos Lego) para dar paso al momento de Conexión (correspondiente al momento de apertura de la SARI, según se mostró en el anterior Núcleo Temático); en el transcurso de algunas construcciones, se visualizó que los ladrillos LEGO° permitían externalizar situaciones que el participante estaba o quería vivir en su cotidianidad. Como pasó en uno de los sets:

Cada familia construía su casa “mamá podemos colocarle una piscina”. Escuchaba comentarios de los niños que participaban en la construcción, uno de ellos quiso colocar la casa de su perro dentro de su habitación para que este no durmiera mas solo, al socializar cada construcción vimos que muchos de las ideas de ubicación de

espacios fueron de los niños, visualice cosas en común como por ejemplo grandes piscinas y jardín con muchas flores y árboles. (Autorelato-Marcela Galeano)

Los Ladrillos Lego fueron utilizados como mecanismos para manifestar conocimientos internos. Es decir, permitían a los asistentes representar situaciones o sentimientos que tenía e iba descubriendo en su interior. Apreciamos cómo tomaban forma estos sentimientos en el exterior, aportándoles significados y sentidos nuevos. Como dice Mesa:

Durante el proceso pedagógico de una SARI, sea cual sea el lenguaje lúdico creativo que se esté empleando el habla emerge para dar paso a la expresión de pensamientos, sensibilidades, bloqueos y temores indecibles o inconfesables por parte de los participantes. De este modo los lenguajes lúdico- creativos sirven de puente entre lo subjetivo- lenguaje interior- y el habla social” (Mesa G. , 2007, pág. 12)

Como lo manifestaba uno de los participantes: *“tenemos nuestro súper transporte para personas en situación de discapacidad, cuenta con láser para identificar terrenos resbalosos o con muchos huecos, diseñado para las calles de la ciudad de Cali, arranque y movimiento por sistema de voz y una banda que ayuda a que la persona pueda bajar o subir del vehículo”*; por medio de una actividad, aparentemente simple, era posible generar inclusión de las personas en discapacidad y desarrollando el respeto por las similitudes y diferencias.

Los Lenguajes Lúdico-creativos son tan importantes para el Recreador/Facilitador en tanto su ejecución en el contexto de un proceso pedagógico mediado por la Recreación Guiada, da la oportunidad para que el asistente a moldee algunos pensamientos y saberes previos; estos saberes no siempre tienen una alta cualidad “artística”; son representaciones que el asistente

externaliza según su imaginación, su memoria, sus experiencias vitales. Los ladrillos Lego Education permiten que el participante saque a flote sus conocimientos. Los tamaños de los ladrillos Lego como sus colores, sus formas lo envuelven en un sin número de posibilidades de representar lo que en palabras quizá no pueda o le resulta algo complicado. Los ladrillos Lego son mediaciones que permiten un proceso psicológico de más largo aliento:

Las codificaciones son representaciones de aspectos de la realidad; expresan “momentos” del contexto concreto. Por un lado, constituyen en este sentido la mediación entre dicho contexto y el contexto teórico (en nuestro caso “el círculo de cultura”). Por otro lado, constituyen la mediación entre el educador y los educandos, como sujetos que buscan el conocimiento. En esta visión dinámica la codificación no es, por consiguientes, una simple ayuda del que el educador se sirve para “dar” una clase mejor, sino, por el contrario, un objeto de conocimiento que constituye un desafío para él y para los educandos. (Paulo Freire(1982) p.124-125.cartas a guinea – Bissau Siglo XXI España) en (Mesa G. , 2007, pág. 14)

2. Los recreandos como autores de nuevos sentidos.

Los recreandos, como lo dijimos anteriormente, son en definitiva los creadores de la construcción, son ellos con sus experiencias o conocimientos previos los que dan forma final a las obras.

En la actividad recreativa el objetivo no es formar artistas o expertos en materia alguna sino fomentar el desarrollo de su capacidad creadora a través del encuentro con los lenguajes-creativos y la interacción con otros desde los cuales, pueden

encauzarse nuevas formas de encuentro con el trabajo y la educación, nuevos sentidos y significados como sujetos sociales, nuevas sensibilidades. (Mesa G. , 2004, pág. 16)

La referencia anterior nos da algunos elementos para comprender de qué manera en las construcciones de la Sala Comfandi Lego Education, los participantes externalizaban visiones internas, sus representaciones no eran diseños de un gran artista, pero para ellos esto generaba satisfacción en tanto ponían en escena algunos sueños, esperanzas, temores (la casa soñada, la ciudad esperada, las vacaciones deseadas...etc).

Las actividades en la Sala Comfandi Lego Education permitían que los recreandos interactuaran con sus pares. Inicialmente poniéndose de acuerdo en cómo realizar la construcción conjunta; en el transcurso se iban modificando los acuerdos iniciales según el conocimiento de cada persona; al final la construcción recogía las alternativas conjuntas. En Sala de Cuento de Hadas lo verificamos cuando le solicitamos a los asistentes crear una historia fantástica, con personajes como magos, reinas y reyes:

En una de las mesas con tres participantes, una de ellas expone que deberían de hacer que el mago secuestrara a la reina y la llevaba a la ciudad, como la ciudad era muy grande el rey no podía encontrarla. Otra participante interrumpiéndola le dice que eso no pasaba en la ciudad sino en el bosque que es mucho más grande. El tercer participante agrego que deberían construir una ciudad en un bosque así sería muy, muy grande (Autorelato-Marcela Galeano).

Este testimonio nos permite ejemplificar de qué manera, al externalizar los saberes previos y mediante la interacción grupal, estos se transforman y así se permite generar nuevos conocimientos, tal como lo dice Vygotsky:

Una operación que inicialmente representa una actividad externa se reconstruye y comienza a suceder internamente, un proceso interpersonal queda transformado en otro intrapersonal. En el desarrollo cultural del niño toda función aparece dos veces: primero a nivel social y, más tarde, a nivel individual; primero entre personas-interpsicológica –y después en el interno del niño –intrapsicológica-. esto puede aplicarse igualmente a la detención voluntaria, a la memoria lógica y a la formación de conceptos. Todas las funciones superiores se originan como relaciones entre seres humanos (Vygotsky, 1978, p 93-93) (Tomado de Alvarez ,Amelia. Del Rio, Pablo, 1995, pág. 99)

Estos trabajos entre pares generaban nuevos conocimientos o lograban en los participantes entendimiento sobre algunos temas, son un buen ejemplo de cómo comprender el concepto de Zona de Desarrollo Próximo:

La distancia entre el nivel real del desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz (Vygotsky 1988. P 133, en Coll & Solè, pág. 324)

En la Sala Comfandi Lego Education este ladrillo representaba los sueños metas y conocimientos de los participantes, juntos o separados cada ladrillo tenía su lugar en la construcción. Los Ladrillos Lego desarrollan el juego simbólico.

El símbolo implica la representación de un objeto ausente, puesto que es la comparación entre un elemento dado y un elemento imaginado, y una representación

ficticia puesto que esta comparación consiste en una asimilación deformante” (Piaget, 1979, pág. 155)

3. El recreador/Facilitador como moderador de las exposiciones.

Uno de los mecanismos de ayuda pedagógica de una SARI es el proceso de cesión o traspaso de la tarea

Los mecanismos de influencia educativa o ayuda pedagógica se definen como dispositivos de ayuda pedagógica que se despliegan en la interactividad. (...) proceso de cesión y traspaso progresivo de control y la responsabilidad sobre las tareas o contenidos entorno a los cuales se organiza la actividad conjunta. Este mecanismo supone que al inicio de la SAR el mayor peso de la responsabilidad sobre las tareas y el proyecto mismo recae en el recreador. Sin embargo, en la medida que avanza el proceso y los recreandos se apropian cada vez más del objetivo y del proyecto mismo, gracias a la ayuda pedagógica del recreador, estos asumen mayor control y responsabilidad sobre la tarea compartida. (Mesa G. , 2007, pág. 9)

En la sala Comfandi Lego lo vivenciamos.

Identifiqué que con los conocimientos básicos de los asistentes podían hacer un uso adecuado para la programación del mismo, ya que los iconos eran de fácil reconocimiento y solo me pedían instrucción cuando debían realizar un nuevo proyecto y este les mostraba una nueva ruta a construir, también gracias a la ayuda de su par exploraban más fácil la construcción.
(Autorelato-Marcela Galeano)

La Sala Comfandi Lego Education estaba diseñada para favorecer la integración entre participantes “desconocidos”. En el Momento de la Contemplación, podíamos establecer cómo al presentar la construcción individual algunos asistentes se cohibían mientras el Recreador/Facilitador se concentraba en guiar – a través de estrategias pedagógicas – la dinámica para que la socialización se realizara de manera muy positiva, es decir, que el participante se apropiara de sus aprendizajes y los mostrara a sus pares. El Recreador/Facilitador intentaba que los participantes no sólo se apegaran a las instrucciones del Manual de los Sets de Ladrillo Lego; trataba de dar herramientas para que los participantes construyeran según sus conocimientos y su creatividad; sin embargo, solía pasar que una vez el Recreador/Facilitador se desplazaba a otro grupo, los participantes tendían a retomar nuevamente la construcción según las bases del Manual.

En resumen, sobre la relación **Recreador-Recreando**, los ladrillos LEGO fueron utilizados como Lenguaje Lúdico-creativo para desarrollar significados y sentidos. El Recreador/Facilitador, usó los Ladrillos Lego como “andamiajes”, tal como lo propone Bruner (1976):

Mediante esta metáfora [del andamiaje] se quiere significar a la vez el carácter necesario de las ayudas de los andamios, que los agentes educativos prestan al aprendiz, y su carácter transitorio, ya que los andamios se retiran de forma progresiva a medida que el aprendiz va asumiendo mayores cotas de autonomía y de control en el aprendizaje. (Coll & Solè, pág. 326)

4.2.2 Relación Recreador-Contenidos en el caso de la Sala Comfandi Lego-Education

Los contenidos y/o tareas en el desarrollo de la SARI son definidos y redefinidos con los participantes de manera conjunta; en este caso analizaremos cómo fueron planificados y utilizados por el recreador/facilitador para que emergieran significados y sentidos en los participantes. Los contenidos, como lo mencionamos, son de carácter cultural y social de naturaleza contemplativa y lúdica.

La Sala Comfandi Lego-Education resultó ser un nuevo proceso para los Recreadores/Facilitadores; sus contenidos fueron diseñados por los jefes de la misma, nombrando como tema principal las habilidades sociales. Los temas se establecieron por sala, teniendo en cuenta el rango de edad. A continuación, se muestra la tabla de temas trabajados durante los primeros nueve meses.

TABLA TEMATICAS PR MESES SALA COMFANDI LEGO-EDUCATION			
TEMPORALIDAD	TEMATICA	RANGO DE EDAD	ESTACIONES PARA UTILIZAR
Primer y cuarto mes	Valores familiares	3 a 7 años 4 a 8 años 3 a 8 años Aplica todo el ciclo vital	La Granja Cuentos de Hadas Lego Soft
Segundo y Quinto Mes	Desafío Lego Familia	4 a 7 años 3 a 8 años 3 a 12 años Aplica todo el ciclo vital	Carros y aviones Café Lego Duplo
Cuarto mes	Como ser mejor ciudadano (construyo mi ciudad ideal)	3 a 7 años 5 a 12 años Aplica todo el ciclo vital	Set del Pueblo Set de inicio de la comunidad Lego Duplo
Sexto y Octavo mes	Retos Lego (individual y colectivo)	10 a 16 años Aplica todo el ciclo vital	Wedo 2.0 SET DE ROBOTICA EV3 Desafío Espacial

Séptimo mes	Historias y Cuentos con Lego	7 a 12 años Aplica todo el ciclo vital	Cuentos de Hadas Gente del Mundo Set del Pueblo
Noveno mes	Retos y más retos. Programación	10 a 16 años Aplica todo el ciclo vital	SET DE ROBOTICA EV3 Desafío Espacial

Estas temáticas permitieron avanzar en las diferentes estaciones Lego, utilizando los ladrillos desde los más básicos hasta los más complejos. De acuerdo con la definición de los contenidos, de origen social, permitió entre los participantes una conexión.

Los Recreadores/Facilitadores como profesionales en varias áreas (recreación, educación, empíricos) al desarrollar estos contenidos en los diferentes Sets, los apropiaban según su metodología, aptitudes y conocimientos. Dentro de las estrategias pedagógicas que se utilizaban para dar desarrollo a estos contenidos, realizábamos un primer diagnóstico de lo que el participante conocía, dialogando con cada participante sobre sus vivencias cotidianas; los participantes en muchos casos se sentían identificados con el otro.

El Recreador/Facilitador daba a conocer los Ladrillos Lego como herramienta importante inicialmente para desarrollar la actividad. Surgía de lo narrado por los asistentes daba pie a la construcción y el tema a trabajar, no siempre se seguía los temas ya propuestos en la sala.

Las actividades que fueron desarrolladas por los Recreadores/Facilitadores también pueden ser comprendidas, desde el análisis que Mesa (2008) hace respecto a lo lúdico, lo festivo y contemplativo, como tres grandes ejes donde se entretajan los Lenguajes Lúdico-creativos.

Dentro de la Sala Comfandi Lego Education, lo festivo fue abordado a partir de la consideración de las fiestas como actividades sociales en las cuales es importante pensar el por qué, cómo, cuándo y de qué manera se festeja. Como menciona Mesa,

(...)lo festivo nos interesa desde la recreación dirigida(practica pedagógica), conocer y suscitar las fiestas populares, las formas de organizarlas y sus motivos, sus lenguajes, narrativas, y formas de transmisión de sus tradiciones, los actores, momentos, consumos, en fin, todas aquellas cosas y situaciones en la que lo festivo es mediación para la construcción o reconstrucción de sentidos y significados, pero también espacio, para la exteriorización de las representaciones simbólicas afectivas.
(Mesa G. , 2008, pág. 19)

Lo contemplativo – según Mesa (2008) – se refiere a esas prácticas que generan un placer corporal y espiritual; son las más llamadas al disfrute del arte, la música y teatro, pero en general involucran al ser como espectador y general un sinnúmero de sensaciones:

En la actividad contemplativa ocurren todas aquellas acciones-externas e internas-que tienen que ver con el “placer o el goce” que brinda aquello que se percibe como espectáculo o espectacular. El grado de influencia de esta actividad puede llegar a ser movilizadora o modeladora de sentimientos, pensamientos, imaginación, deseos, (...) (Mesa G. , 2008, pág. 18)

Referente a lo lúdico, el caso de la Sala Comfandi Lego Education los Recreadores/Facilitadores, lo enfatizaban principalmente en el Momento de Conexión a través de los juegos narrativos, los juegos de rondas, entre otros.

Del latín –ludus, esta designación genérica del juego tiene la propiedad de agrupar las distintas modalidades y realizaciones tanto internas (internas o psicológicas) como externas (sociales) del mismo. Significa que en este núcleo problemático se agrupan los distintos tipos de juego: desde los juegos del simple ejercicio de los bebés, pasando por los juegos simbólicos o de representación hasta los juegos de regla (Piaget,1992) o desde los juegos coreográficos y de rondas tradicionales y populares hasta los juegos institucionalizados como los deportes o aquellos que usan como soporte las tecnologías más avanzadas(los videojuegos por ejemplo) (Mesa G. , 2008, pág. 19)

A modo de cierre de este Núcleo Temático, encontramos que los contenidos trabajados en la SARI dentro de la Sala Comfandi Lego son establecidos en un principio desde la estructura de Lego Education, pero a medida que se van desarrollando los momentos metodológicos, los contenidos fueron negociados y redefinidos. “Los contenidos se construyen con los participantes y emergen de la puesta en común de problemáticas afines, de la vida cotidiana y de las realidades sociales (Mesa G. , 2004, pág. 14)

5 A modo de conclusiones

Por políticas de contratación en Comfandi, muchos de los facilitadores que asistieron a la capacitación Marzo del 2017 no pudieron seguir laborando en la Sala Lego; solo la mitad del grupo de facilitadores desarrolló las actividades entre julio y noviembre del 2017, sin contar con un líder por parte de Comfandi. La sala quedó como un espacio más del centro recreativo Comfandi Pance y se redujo a realizar programas de intervención cortos para empresas.

El proceso pedagógico de la sala se perdió; los “Recreadores/facilitadores” se limitaban a seguir el patrón de ingreso y atención a los asistentes con juegos básicos que se implementaban sin ninguna temática; no había un control de inventario de los ladrillos por set, lo cual generó una pérdida de estos; en resumen, no había una actividad guiada.

Para mí es frustrante reconocer que el esfuerzo de muchas personas que se entregaron al proyecto de Sala Comfandi Lego Education se haya perdido por motivos administrativos. A veces damos todo para que las cosas tengan un sentido y olvidamos el hecho de que para las grandes compañías la Sala y los Recreadores/Facilitadores son solamente números en un sistema.

El trabajo desarrollado no solo permitió crear significados y sentidos para los participantes, también los Recreadores/Facilitadores en cada actividad, con cada participante aprendíamos y desaprendíamos; pues como era de imaginarse, no siempre nos encontrábamos con personas que no sabían de los Lego, otras en cambio sabían y nos enseñaban en cada “pieza” ensamblada (o ladrillo armado).

Reconstruir la experiencia a través de la revisión de textos, fotos me condujo a un estado de nostalgia y sentimientos encontrados. ¿Pude haber dado más como Profesional? ¿Qué tanto

me ayudaron los conocimientos adquiridos en la Universidad? El presente trabajo de grado permitió potenciar mi trabajo como Profesional en Recreación, las dificultades y los aciertos en las intervenciones que realicé, las frustraciones y las ganancias que adquirí y sobre todo lo que de mi saber educativo y empírico pude ofrecer en cada actividad.

La SARI (Mesa, 2008), como estrategia metodológica para agenciar procesos de intervención mediados por la recreación guiada, me permitió generar en la Sala Comfandi Lego Education momentos significativos y experiencias enriquecedoras para los participantes. En esa medida, como “Recreadores/Facilitadores”, logramos hacer de los Ladrillos Lego mediadores importantes para la construcción de significados y sentidos; en tanto lenguajes Lúdico-creativos, la Sala dio oportunidad para que los asistentes lograran reconocerse y representar, en ocasiones, sus temores y alegrías. Uno de los logros más importantes fue lograr expresar sus sentimientos y representarlos públicamente.

Desde mi reingreso a la Universidad del Valle para mí, este trabajo de grado se convirtió en un reto muy grande... En cada párrafo escrito me encontraba con un sin número de sentimientos, recuerdos y choques conceptuales. Desde el principio sabía cuál era el reto y a pesar del miedo quería asumirlo, demostrar que el trabajo de un Profesional en Formación en Recreación se encuentra con caminos que lo llevan a desarrollar procesos muy importantes no solo tocan a los participantes. La experiencia como Recreadora/Facilitadora de la Sala Comfandi Lego Education dejó en gran mí una huella; por ello en cada página escrita en el presente documentos dejaba una parte de mí.

El trabajo de grado y el ingreso a la Universidad del Valle me permitieron recordar y aprender nuevos conceptos, nuevos procesos y nuevas personas. Los procesos de reflexión teórica me permitieron profundizar en el trabajo del Profesional en Recreación: dar cuenta de las

transformaciones en los participantes, el desarrollo de los Lenguajes Lúdico-Creativos, las interacciones educativas del Triángulo Interactivo, entre otros.

El proceso de reflexión que me implicó este trabajo de grado me dio la oportunidad de poner en perspectiva los conceptos aprendidos como Profesionales en Recreación. Espero haberlo logrado, al menos parcialmente....

ANEXO FOTOS



INCLUSIÓN EN LAS SALAS COMFANDI LEGO
EDUCATION- SET CUENTO DE HADAS



SALA CUENTO DE HADAS-CONSTRUYENDO
HISTORIAS FANTÁSTICAS



SALA LEGOSOFT – CONSTRUYENDO EN
FAMILIA



SALA CAFE- NIÑOS Y
ADULTOS COMPARTIENDO



SALA LEGO DUPLO



CONSTRUCCIÓN NUESTRA
CIUDAD SOÑADA

6 Bibliografía

- Alvarez ,Amelia. Del Rio, Pablo. (1995). Educación y desarrollo: La teoria de Vigovsky y la zona de desarrollo proximo. Madrid: Alianza Editorial.
- Augustin Jean-pierre, Gillet Jean-Claude. (2003). *La animación sociocultural Estrategia de acción al servicio de las comunidades*. Paris, Francia: Universidad externado de Colombia.
- Carreño, Juan Manuel y Robayo, Narda. (2010). Formación en recreaci{on en colombia- Aspectos fundamentales para el estudio. *Lúdica pedagógica*, vol 2 , N° 15.
- Coll, C., & Solè, I. (s.f.). *La interaccion profesor/alumno en el proceso de enseñanza y aprendizaje*.
- Mesa Cobo, G. (2009-2010). *Proyecto "tejer desde adentro: la Universidad imaginada" proceso de intervención mediado por la recreación, dirigido a los estudiantes del programa "plan de nivelación académica talentos"*. Santiago de Cali.
- Mesa, C. (2004). *LA RECREACIÓN "DIRIGIDA": ¿MEDIACIÓN SEMIÓTICA Y PRÁCTICA PEDAGÓGICA?-Una pregunta para el debate-*. Santiago de Cali: Universidad del Valle.
- Mesa, G. (2004). *La recreación dirigida: ¿Mediación semiótica y práctica pedagógica?-Una pregunta para el debate-*. Santiago de Cali.
- Mesa, G. (2007). Marco conceptual y metodológico de referencia para la elaboración del trabajo de grado en recreación. Santiago de Cali: Universidad del Valle.
- Mesa, G. (2007). Marco conceptual y metodológico de referencia para la elaboración del trabajo de grado en recreación. Santiago de Cali: Universidad del Valle.
- Mesa, G. (2008). *Una aproximacion a la recreaciòn como actividad sociocultural*. Santiago de Cali.
- Osorio Villegas, M. (s.f.). El recreacionista como agente dinamizador del desarrollo comunitario en la escuela.
- Piaget, J. (1979). *La formación del simbolo en el niño*.
- Zuñiga, M. (2014). La perspectiva metodologica de la sistematizaciòn desde el grupo de educaciòn popular de la Universidad del Valle . Santiago de Cali: Universidad Del Valle.