



**La Recreación Pedagógica Implementada a Partir de la Comunicación Mediada por la
Aplicación WhatsApp. Una Mirada a la Estrategia “Retos Familiares” del Proyecto
Nuestra Génesis.**

Juan Guillermo Gutiérrez Arcila

Universidad Del Valle
Facultad de Educación y Pedagogía
Programa Académico de Recreación



**La Recreación Pedagógica Implementada a Partir de la Comunicación Mediada por la
Aplicación WhatsApp. Una Mirada a la Estrategia “Retos Familiares” del Proyecto
Nuestra Génesis.**

Juan Guillermo Gutiérrez Arcila

Trabajo presentado para optar por el título de:

Profesional en Recreación

Directora:

Victoria Eugenia Valencia Calero

Universidad Del Valle

Facultad de Educación y Pedagogía

Programa Académico de Recreación

Santiago de Cali, abril del 2024

Resumen

El siguiente trabajo de grado es el resultado de un ejercicio reflexivo con el que se buscó comprender la estrategia de intervención comunitaria Retos Familiares, la cual se construyó basada en los principios de la recreación pedagógica (Mesa, 2004) durante el contexto de la pandemia por el Covid-19. Esta se implementó utilizando la aplicación WhatsApp como medio para generar la comunicación necesaria entre los actores del proceso recreativo y que de esta manera fuera posible el desarrollo de las diferentes propuestas de actividades con base a Lenguajes Lúdicos Creativos¹, dando frente al dilema de recreadores que no podían encontrarse presencialmente con la población a intervenir.

Mencionada estrategia formó parte del componente pedagógico llevado a cabo durante la primera mitad del proyecto Nuestra Génesis, el cual estuvo liderado por el equipo de la Corporación Viviendo, en el que se participó bajo el marco de la práctica profesional.

Así pues, a partir de las memorias obtenidas de la experiencia y el rescate de la información recopilada durante la sistematización de la información de los Retos Familiares que se realizó como parte de las acciones del proyecto, se exponen las diferentes características que presentó la estrategia, desde su planeación hasta los resultados obtenidos, buscando identificar las fortalezas y debilidades en relación al objetivo de implementar la recreación pedagógica como metodología de intervención, que apunta hacia la construcción de nuevos sentidos y saberes. Repertorios Tecnológicos², con el objetivo de postular a la estrategia como un proceso de recreación pedagógica acertado y significativo.

Palabras clave: recreación pedagógica, comunicación, WhatsApp, medio, mediación.

¹ Los Lenguajes Lúdicos-Creativos son herramientas semióticas de distinta naturaleza (provenientes del arte o el juego) que se emplean para significar y construir sentido en la actividad recreativa. (Mesa, 2004)

² Tecnologías surgidas durante el último siglo, especialmente para el desarrollo de procesos comunicativos y generación de vínculo. (Gómez, 2012).

Agradecimientos

Agradezco primeramente a Dios por brindarme salud, entendimiento y las diferentes oportunidades que, a pesar de los contratiempos, me permitieron llevar a cabo mi formación profesional.

Agradezco a mi padre y madre por su incansable esfuerzo, amor y permanente apoyo, son ellos los responsables de forjar las bases sólidas que me han permitido avanzar en mi proyecto de vida. Así mismo, a mis hermanas, por ser compañeras y confidentes, personas incondicionales, motivo de orgullo e inspiración. Para él y ellas todo mi amor.

Agradezco a mis tíos y primos más cercanos, quienes, a pesar de no haber estado involucrados en mi proceso universitario directamente, siempre me brindaron apoyo y auxilio cuando los necesité. Con ellos comparto en familia la alegría de ser profesional.

Agradezco a esos amigos que me deja la Universidad, quienes compartieron conmigo en el aula y la vida, permitiéndome caminar en compañía y crear gratos recuerdos.

Finalmente agradezco a la Universidad del Valle por ser el espacio que me permitió ampliar mi visión frente al mundo y la sociedad, encontrar propósitos de lucha y culminar mis estudios superiores, además de ser una casa y refugio, motivo de mis afectos. Así mismo, doy gracias al Programa Académico de Recreación y a cada uno de sus docentes, por el conocimiento compartido, la paciencia, entrega. En especial agradezco a la profesora Victoria Valencia, por haber sido la guía determinante en la escritura de este trabajo de grado, para ella mi total admiración.

Dedicatoria

Quiero dedicar este trabajo de grado a mi madre Patricia Arcila y mi padre Aquimin Gutiérrez, los dos pilares de mi amor y fortaleza. Han estado en cada momento de mi vida, por eso, el resultado de mi esfuerzo quiero que sea orgullo para los dos.

Contenido

<u>Resumen</u>	3
<u>Agradecimientos</u>	5
<u>Dedicatoria</u>	6
<u>Introducción</u>	11
<u>1. Problema de Investigación</u>	13
<u>1.2. Marco Contextual</u>	16
<u>1.3. Justificación</u>	22
<u>1.4. Objetivos</u>	24
<u>1.4.1. Objetivo General</u>	24
<u>1.4.2. Objetivos Específicos</u>	24
<u>2. Metodología</u>	25
<u>2.1. Descripción de los instrumentos base para la recolección de información</u>	26
<u>Instrumento 1: Reto Escudo Familiar</u>	26
<u>Instrumento 2: Regalo Sorpresa</u>	28
<u>Instrumento 3: Dedos a la Obra</u>	29
<u>Instrumento 4: Comparsa Familiar</u>	30
<u>3. Abordaje Conceptual</u>	31
<u>3.1. Relación entre los conceptos de Recreación y Comunicación</u>	31
<u>3.2. Noción de mediación y medio: relación en la construcción de sentidos y saberes</u>	34
<u>3.3. WhatsApp como medio para la actividad recreativa</u>	37
<u>4. Reconstrucción de la experiencia</u>	40
<u>4.1. Momentos En Que Se Desarrolló La Estrategia Retos Familiares</u>	41
<u>Planeación y producción</u>	42
<u>Envío de los Retos Familiares vía WhatsApp</u>	44
<u>Desarrollo de los Retos Familiares</u>	46
<u>4.2. Estructura Metodológica y contenidos de los Retos Familiares</u>	47
<u>4.3. Descripción de Los Retos Familiares</u>	51
<u>Escudo Familiar</u>	51
<u>El Regalo Sorpresa</u>	55
<u>Manos a la Obra</u>	60

<u>Comparsa Familiar</u>	65
<u>5. Hallazgos</u>	69
<u>6. Conclusiones</u>	74
<u>7. Bibliografía</u>	80

Índice de Ilustraciones

<u>Ilustración 1: Resultados de Encuestas Línea Base a la pregunta ¿Cuáles de las siguientes redes sociales o aplicación usa?</u>	14
<u>Ilustración 2: Comuna 18 de Cali.</u>	19
<u>Ilustración 3:Comuna 54 de Cali.</u>	19
<u>Ilustración 4: Fotografía aérea sectores comunas 18 y 54.</u>	20
<u>Ilustración 5: Captura de Pantalla del archivo digital del Reto Familiar “Comparsa Familiar”..</u>	31
<u>Ilustración 6: Elaboración propia sobre los momentos en que se desarrolló la estrategia Retos Familiares.</u>	41
<u>Ilustración 7: Reunión de trabajo del equipo de la Corporación Viviendo.</u>	43
<u>Ilustración 8: Elaboración propia sobre la producción de los videos explicativos para los Retos Familiares.</u>	44
<u>Ilustración 9: Elaboración propia sobre los videos explicativos de los Retos Familiares enviados por WhatsApp</u>	45
<u>Ilustración 10: Elaboración propia sobre las evidencias enviadas por las familias desarrollando los Retos Familiares.</u>	46
<u>Ilustración 11: Imagen explicativa complementaria del Reto Familiar “Escudo Familiar”.</u>	54
<u>Ilustración 12: Elaboración propia sobre las evidencias enviadas por familias acerca del desarrollo del Reto Familiar “Escudo Familiar”.</u>	54
<u>Ilustración 13: Imagen explicativa complementaria del Reto Familiar “Regalo Sorpresa”.</u>	58
<u>Ilustración 14: Evidencias enviadas por familias acerca del desarrollo del Reto Familiar “Regalo Sorpresa”.</u>	59
<u>Ilustración 15: Evidencias enviadas por familias acerca del desarrollo del Reto Familiar “Regalo Sorpresa”. Fuente: Registro Fotográfico proyecto Nuestra Génesis (s.f.)</u>	59
<u>Ilustración 16: Imagen explicativa complementaria del Reto Familiar “Manos a la Obra”.</u>	63
<u>Ilustración 17: Evidencias enviadas por familias acerca del desarrollo del Reto Familiar “Manos a la Obra”.</u>	64
<u>Ilustración 18: Evidencias enviadas por familias acerca del desarrollo del Reto Familiar “Manos a la Obra”.</u>	65
<u>Ilustración 19: Evidencias enviadas por familias acerca del desarrollo del Reto Familiar “Comparsa Familiar”.</u>	68
<u>Ilustración 20: Evidencias enviadas por familias acerca del desarrollo del Reto Familiar “Comparsa Familiar”.</u>	69
<u>Ilustración 21: Elaboración propia sobre la ubicación de la aplicación WhatsApp como medio dentro del proceso de interactividad de la recreación pedagógica, a partir de la relación que plantea Mesa (2004) de los tres elementos del triángulo interactivo en la actividad recreativa..</u>	74

Índice de Tablas

<u>Tabla 1: Elaboración propia sobre Instrumento de sistematización para el Reto Familiar “Escudo Familiar”</u>	26
<u>Tabla 2: Elaboración propia sobre Instrumento de sistematización para el Reto Familiar “Escudo Familiar”</u>	28
<u>Tabla 3: Elaboración propia sobre Instrumento de sistematización para el Reto Familiar “Regalo Sorpresa”</u>	29
<u>Tabla 4:Elaboración propia sobre Instrumento de sistematización para el Reto Familiar “Manos a la Obra”</u>	30
<u>Tabla 5: Elaboración propia sobre la estructura del Reto Familiar “Escudo Familiar”</u>	52
<u>Tabla 6: Elaboración propia sobre la estructura del Reto Familiar “Regalo Sorpresa”</u>	56
<u>Tabla 7: Elaboración propia sobre la estructura del Reto Familiar “Manos a la Obra”</u>	61
<u>Tabla 8: Elaboración propia sobre la estructura del Reto Familiar “Comparsa Familiar”</u>	66

Introducción

El siguiente trabajo de grado es el resultado de la experiencia de participación en el desarrollo del proyecto Nuestra Génesis, como parte del equipo de Corporación Viviendo en el marco de la práctica profesional, cuyo objetivo apuntó hacia mitigar la propagación y el contagio del Covid-19 y generar capacidades de resiliencia.

Se trata de la reconstrucción reflexiva de la experiencia asociada a la estrategia Retos Familiares, la cual formó parte de la apuesta sobre educación comunitaria que mantuvo el proyecto durante su primera etapa. Esta fue una propuesta estructural a partir de la recreación pedagógica (Mesa, 2004) e implementada utilizando la aplicación WhatsApp como medio para la comunicación, teniendo en cuenta el contexto de la pandemia de Covid-19, especialmente el condicionamiento dado por el distanciamiento social. Así pues, se pone en evidencia el dilema de recreadores que no podían tener contacto presencial con la cantidad total de población a intervenir y la forma creativa en que se logró mediar esta situación para desarrollar un proceso de educación comunitaria sobre prácticas de aseo, higiene, convivencia familiar, emociones, resiliencia y responsabilidad comunitaria. Además, mostrando la flexibilidad de una metodología propia de la recreación como la SARI, que lejos de ser una camisa de fuerza, representó una base para la organización de las propuestas de intervención y el planteamiento de procesos significativos.

Este documento se desarrolla en 6 apartados principales. En el primero se aborda el planteamiento del problema de investigación, el marco contextual, la justificación, pregunta orientadora, objetivo general y específicos. El segundo apartado presenta la metodología de investigación, que se basó en la reconstrucción de la experiencia a partir de la recuperación de información resultante del proyecto, registrada mediante una apuesta de sistematización que igualmente se expone. En el tercer apartado se plantea el abordaje conceptual poniendo en diálogo

algunos términos que orientan el análisis sobre el proceso de implementación que tuvo la estrategia Retos Familiares. Así pues, se desarrollan los siguientes subpuntos: a) relación entre los conceptos de recreación y comunicación; b) noción de mediación y medio: relación en la construcción de sentidos y saberes; c) WhatsApp como medio para la actividad recreativa. El cuarto apartado consta de la reconstrucción de la experiencia, narrando a detalle cada uno de los momentos en que se desarrollaron los Retos Familiares, así como la estructura, temática, objetivo y técnicas particulares trabajadas en cada una de las 4 versiones. El quinto apartado presenta los hallazgos referentes a las características particulares de la estrategia que se identifican como potencialidades o debilidades. Finalmente, en el apartado 6 son expuestas las conclusiones en las que se consolidan las ideas que dan respuesta a los objetivos planteados.

1. Problema de Investigación

El presente trabajo de grado toma como base la experiencia de práctica profesional desarrollada entre los meses de septiembre del 2020 y junio del 2021, en la organización sin ánimo de lucro Corporación Viviendo, específicamente en el proyecto Nuestra Génesis, que buscó mitigar la propagación y el contagio del Covid-19 y generar capacidades de resiliencia. De la experiencia se decide enfocar la mirada de estudio sobre una de las estrategias desarrolladas durante la fase diagnóstica del proyecto, la cual se ejecutó como una manera de complementar el proceso educativo comunitario que se llevó a cabo, ante las limitaciones que aparecieron como efecto colateral de las normas para la bioseguridad establecidas por motivo de la pandemia del Covid-19 (principalmente distanciamiento físico y evitar aglomeraciones) y las cifras de contagios en la ciudad de Cali durante el período de tiempo mencionado. La estrategia tuvo como nombre *Retos Familiares*, se trató de una serie de propuestas de actividades para ser desarrolladas en casa por las familias participantes de Nuestra Génesis, las cuales fueron diseñadas desde las premisas metodológicas de la recreación pedagógica.

La forma de la estrategia se moldeó de acuerdo con el interés que se tuvo por la implementación de la recreación pedagógica como base metodológica, principalmente impulsado por la presencia de profesionales y practicantes de recreación como parte del equipo de la Corporación Viviendo en el proyecto Nuestra Génesis; grupo autor de los retos. Por esa razón, se decide analizar primordialmente los Retos Familiares a partir de las premisas que propone Guillermina Mesa en algunas de sus obras, reconociendo elementos sobre los que se construyó la estrategia y relacionándolos con las posibilidades que brinda la aplicación WhatsApp para la comunicación gracias a las características de su software.³

³ “Software es un término informático que hace referencia a un programa o conjunto de programas de cómputo, así como datos, procedimientos y pautas que permiten realizar distintas tareas en un sistema informático. Comúnmente

La recreación pedagógica como metodología de intervención, según Mesa (2004) consiste en un proceso de interactividad, es decir, “la interrelación y articulación de las actuaciones del Recreador⁴ y los Recreandos⁵ en torno a una tarea o proyecto en el cual se producen una variedad de aprendizajes” (Mesa, 2007), en el que se intuye la necesidad de comunicación, ya que esto otorga sentido y significado en todas las acciones sociales (Martín Barbero, 1987). Este proceso se suele pensar para ser desarrollado en un espacio de encuentro y relación directa entre sus actores, con el fin de desarrollar las actividades diseñadas para el objetivo de enseñanza-aprendizaje. Para el caso de Nuestra Génesis sucedió de manera diferente, teniendo en cuenta que se contempló un monto poblacional de 400 familias, conformadas aproximadamente por tres a cinco integrantes. Resultaba imposible reunir tantas personas, no solo por las normas de bioseguridad en cuanto a aglomeraciones, sino por la disponibilidad de espacios, equipo ejecutor, material y considerando las realidades de estas familias; son personas con diversas responsabilidades que en su mayoría no gozan con mucho tiempo libre.

No obstante, el desarrollo de la pandemia también mostró una oportunidad relacionada al uso de las tecnologías. Es apreciable que durante el último siglo la sociedad ha venido experimentando un arraigo a las tecnologías paulatinamente avanza el tiempo. Uno de los cambios más importantes se ha visto reflejado en las formas de relacionarse los seres humanos, principalmente por el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) (Moreno,

se utiliza este término para referirse de una forma muy genérica a los programas de un dispositivo informático, sin embargo, el software abarca todo aquello que es intangible en un sistema computacional.” (Equipo de Enciclopedia Significados, 2024)

⁴ El recreador es el agente educativo que cumple el papel de mediador “cuando contribuye a que los esquemas anteriores de los recreandos (conocimientos, valores, actitudes, aptitudes, experiencias, etc.) se articulen con los contenidos (nuevos) que ofrece y emergen de la actividad recreativa orientando la actividad mental de los recreandos” (Mesa, 2004, pág. 8)

⁵ Los recreandos son “coparticipes activos del proceso de enseñanza-aprendizaje en el sentido de que su actividad constructiva se vincula a sus propios motivos que se transforman gracias y mediante la ayuda ajustada que ofrece el recreador en el transcurso de la actividad conjunta [...]” (Mesa, 2004, pág. 10)

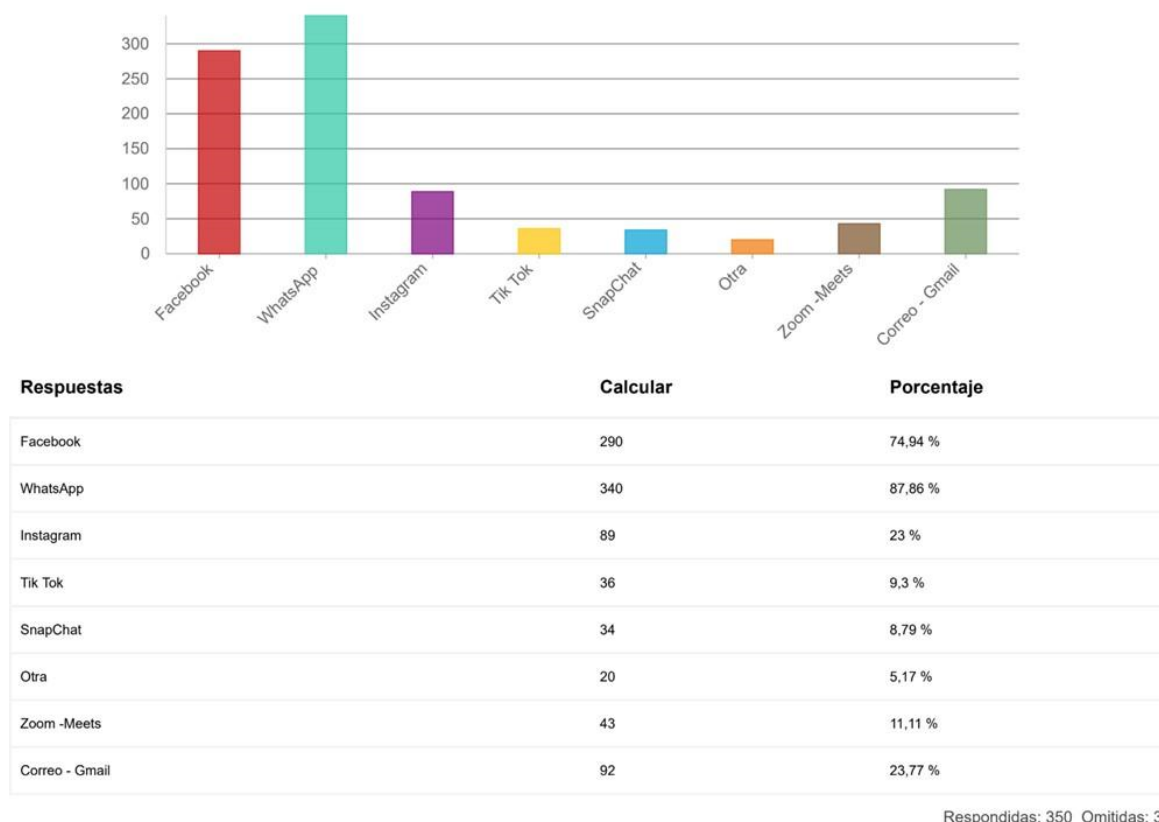


Ilustración 1: Resultados de Encuestas Línea Base a la pregunta ¿Cuáles de las siguientes redes sociales o aplicación usa?
Fuente: Proyecto Nuestra Génesis (s.f.)

2015) y se evidenció especialmente con la aparición Covid-19 que inició durante los primeros meses del 2020. El confinamiento fue el promotor para que se aumentara la utilización de las TIC, la necesidad de mantener los vínculos sociales se tuvo que solventar mediante estas ofertas tecnológicas. La idea de los Retos Familiares surge principalmente de la anterior observación, decidiendo utilizar el WhatsApp tras identificar en los previos del proyecto que era la mejor opción en cuanto a accesibilidad para los participantes. Encuestas realizadas mostraron que el 87,86 % de las personas lo utilizaban, además este medio ya se había pensado como principal canal para la comunicación de todo lo referido a Nuestra Génesis con los participantes.

Por lo tanto, la propuesta de los Retos Familiares logró resolver el dilema de la comunicación, superando la necesidad de estar cara a cara para la implementación de la recreación pedagógica. Utilizar un medio social o una red social –como se llama popularmente– cumplió las

características para lograrlo, considerando que se trata de aplicaciones virtuales que permiten establecer relaciones de diferentes maneras y transmitir información. El equipo de Corporación Viviendo pudo entonces grabar y editar materiales audiovisuales con propuestas de actividades explicadas, que fueron enviados por WhatsApp a las familias para guiarlas en la construcción de nuevos saberes relacionados con las temáticas y dar cuenta de esto mediante la misma modalidad, es decir, registrando sus procesos y enviándolos por el mismo medio.

En ese orden de ideas, con este trabajo de grado se pretende analizar las diferentes etapas de los Retos Familiares, buscando evidenciar cómo permitieron generar interactividad o una influencia educativa en torno a diferentes temáticas trabajadas en concordancia con el enfoque de Nuestra Génesis, así como dar pistas sobre la posibilidad de implementar la Recreación Pedagógica entendiendo su relación con la comunicación y la aplicación WhatsApp como medio, para que las personas den un paso hacia la expresión, la creatividad y la construcción de significados y saberes. Así pues, surge la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo se puede implementar la recreación pedagógica a partir de la comunicación mediada por la aplicación WhatsApp?

1.2. Marco Contextual

La Corporación Viviendo es una organización privada sin ánimo de lucro la cual trabaja por la promoción del desarrollo humano integral a través de la investigación, la formación, el fortalecimiento institucional y la incidencia política. Desde estas líneas atiende grupos, organizaciones e instituciones que abordan el problema del consumo de drogas y otros temas asociados en diversos territorios de Colombia, buscando que se avance hacia visiones incluyentes que consideren a las y los sujetos dignos y con derecho a su plena ciudadanía, lo que significa el acceso a oportunidades sociales, culturales, económicas y políticas, teniendo como eje la construcción de redes subjetivas.

Por otra parte, Nuestra Génesis fue un proyecto social patrocinado por la multinacional Reckitt Benckiser (R.B.), liderado por la Corporación Viviendo y desarrollado en asocio con la Corporación Ecovida, la Universidad Javeriana y World Vision International. El proyecto inició en el mes de septiembre del 2020 y finalizó en junio del 2021; surgió como respuesta a las diferentes implicaciones sociales desencadenadas o potenciadas por la pandemia del Covid-19, teniendo como objetivo mitigar la emergencia y propagación del virus, protegiendo la vida de los más vulnerables y generando capacidades de resiliencia para hacer frente al impacto de la crisis.

El Coronavirus (Covid-19) se catalogó por la Organización Mundial de la Salud como una emergencia en salud pública de importancia internacional. Causa una infección respiratoria aguda, es decir una gripa, que puede ser leve, moderada o severa. Puede producir fiebre, tos, secreciones nasales, malestar general y algunos pacientes pueden presentar dificultad para respirar. Se identificaron casos en todos los continentes y, el 6 de marzo del 2020 se confirmó el primer caso en Colombia. Con la expedición del decreto 247, el 25 de marzo inicia el Aislamiento Preventivo Obligatorio (Ministerio de salud y protección social de Colombia, 2022), medida que desde ese entonces iría variando en sus condiciones de acuerdo con las cifras de contagio en las diferentes regiones del país, pero que también trajo consigo diferentes afectaciones sociales, económicas y psicológicas a las personas.

Como parte de su apuesta, Nuestra Génesis también trabajó temáticas relacionadas al desarrollo comunitario, habilidades socioemocionales, bienestar psicosocial y entornos saludables, mediante propuestas socioculturales, espacios de encuentro comunitario y estrategias virtuales, haciendo uso de la Recreación como metodología de intervención y recolección de información, valiéndose de matrices como la Secuencia de Actividades Recreativas Intensiva (SARI) para la estructuración del proyecto.

Comprendió como población beneficiaria a 400 familias de las comunas 18 y 54 de Cali, sectores ubicados en el suroccidente de la ciudad hacia la zona de ladera, en donde se encuentra uno de los límites con el perímetro urbano de la ciudad. Estas comunas las conforman sectores pertenecientes a los estratos socioeconómicos cero, uno y dos. Mayormente se componen de asentamientos ilegales que con el paso del tiempo se han ido consolidado como barrios o caseríos topográficamente diferenciables, especialmente la comuna 54, motivo por el cual se presentan problemáticas de mala infraestructura, riesgos por derrumbes, e incluso, muchos de los habitantes no cuentan con servicios básicos como el acceso a agua potable o energía eléctrica. Las comunas 18 y 54 hacen parte de los sectores vulnerables de la ciudad de Cali, en su mayoría habitadas por minorías y familias procedentes de distintas regiones del país, desplazados por la violencia o en condiciones de alta pobreza, incluso se encuentra una gran población de migrantes venezolanos. Adicionalmente se enfrentan a múltiples problemáticas sociales como la violencia, inseguridad, tráfico y consumo de SPA, etc.

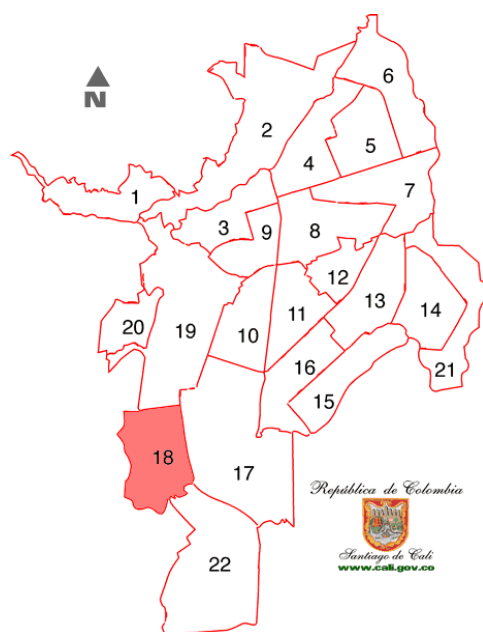


Ilustración 2: Comuna 18 de Cali.

Fuente:

https://caliescribe.com/sites/default/files/mapa_comunasbaja_0.gif (s.f.)



Ilustración 3: Comuna 54 de Cali.

Fuente: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0b/Cali-> (s.f.)

El proyecto se implementó bajo un plan de división por zonas para facilitar el acogimiento del número poblacional, diferenciando cuatro grupos de 100 familias acomodadas por cercanía entre los sectores de residencia, de la siguiente manera: Zona 1 se conformó de 80 residentes de El Árbol y 20 de Palmas I; Zona 2 de 43 residentes de Palmas I y 57 de Palmas II; Zona 3 de 47 residentes de La Choclona, 21 de Palmas II y 32 de Base Militar; Zona 4 de 55 residentes de Tanque III, 26 de Tamayo, 10 de Camino del Minero y 9 de Fincas. Con cada una de las zonas se realizaron las mismas acciones y estuvieron a cargo de una profesional y uno o dos practicantes pertenecientes al equipo de la Corporación Viviendo. Como parte de este plan, también se crearon diferentes grupos de WhatsApp para garantizar la comunicación con los beneficiarios del proyecto; se tenían tres por cada zona (A, B y C) oscilando su conformación entre los 30 y 35 miembros cada uno. Los números agregados a estos grupos pertenecían a los representantes de familia, quienes fueron las personas –una por familia– con la disposición de tiempo e interés para

interactuar directamente con las propuestas de Nuestra Génesis, es decir, eran quienes asistían a los espacios de encuentro, con los que se mantenían comunicación directa y los encargados de transmitir los temas y aprendizajes a los miembros de sus familias.



*Ilustración 4: Fotografía aérea sectores comunas 18 y 54.
Fuente: Proyecto Nuestra Génesis (s.f.)*

En su primera etapa, correspondiente al periodo septiembre-diciembre del 2020, denominada “fase diagnóstica”, Nuestra Génesis se enfocó en la recolección de información necesaria y pertinente sobre la comunidad para el desarrollo acertado de su proceso de intervención. Paralelamente, inició el proceso de educación comunitaria en el que se trabajaron temáticas de autocuidado y prevención del contagio, emociones, buenas relaciones en la familia y resiliencia. Lo anterior a partir de cuatro estrategias de acción:

Línea Base: Fue la estrategia con que se inició el proyecto para identificar y construir una primera caracterización de las 400 familias. Consistió en la realización de una encuesta a los

representantes de cada familia, la cual se dividió en 4 dimensiones: poblacional y político administrativa, sociocultural y emocional, ecosistémica y ambiental, hábitat construido.

Encuentros comunitarios: Fue una estrategia de intervención presencial, la cual acogió como población directa a un representante de cada familia, teniendo una intensidad de dos sesiones por mes. Cada encuentro estuvo diseñado bajo la metodología SARI, utilizando diferentes técnicas y Lenguajes Lúdico-Creativos, mayormente gráfico plástico y el juego dramático, para trabajar cada una de las temáticas. Pretendió fomentar el aprendizaje en red y la construcción de redes comunitarias, de manera que los aprendizajes de los encuentros se transmitieran de los representantes a sus familias.

Retos familiares: Fue una estrategia que consistió en enviar “retos” por los diferentes grupos de WhatsApp, los cuales eran actividades para que las familias desarrollaran en casa. Se les enviaron diferentes insumos (videos, audios, imágenes y textos) para explicar y que posteriormente ellos enviaran evidencia de los productos y aprendizajes. Buscó generar espacios de encuentro familiar, donde se pudieran trabajar diferentes situaciones teniendo como base las temáticas vistas en los encuentros comunitarios, además de identificar posibles problemáticas que pudiesen existir en las familias. Cabe resaltar que estos retos fueron estructurados extrayendo algunos de los elementos de la SARI, pero pensados para desarrollar en lapsos cortos de tiempo y sin el acompañamiento directo de un profesional.

Intervenciones Artísticas: Estrategia destinada específicamente como complemento a la entrega de kits alimentarios que Nuestra Génesis realizó a las familias beneficiarias. Consistió en generar interacción con las personas haciendo uso del juego dramático y la narración principalmente, enfatizando en las normas de bioseguridad y los temas trabajados en los encuentros. Sus protagonistas fueron cuatro personajes, con características y acciones específicas

relacionadas al Covid-19, estos se llamaron Covidultrón, Frescovid, Nikcovid y Corina Salvaalmas, todos conformando la “Familia Corona”.

Nuestra Génesis también contó con una segunda etapa, correspondiente al periodo enero-junio de 2021, sin embargo, durante este tiempo no se continuaron las estrategias anteriormente mencionadas, el proyecto adoptó modalidades de acción con características diferentes y sin relación importante con el objeto de estudio. En ese orden de ideas, para conveniencia del trabajo de grado y evitar información innecesaria, se considera solo los hechos ocurridos simultáneamente durante la primera etapa del proyecto, ya que se enlazan con los Retos Familiares en ciertos puntos que se irán evidenciando con el desarrollo de la investigación.

1.3. Justificación

La pandemia por el Covid-19 representó grandes cambios en los diferentes ámbitos de la vida, principalmente en las prácticas sociales, esto dio pie al diseño de múltiples estrategias para superar las condiciones del contexto. En el marco específico de Nuestra Génesis, los Retos Familiares representaron un modo de avanzar en el desarrollo de la intervención social para el cumplimiento de los objetivos planteados desde el proyecto, utilizando los recursos disponibles y la creatividad en consideración de la pandemia. Así pues, la relevancia de estudiar los Retos Familiares se enmarca en las posibilidades identificadas a partir de la forma como el equipo de Corporación Viviendo implementó la mencionada estrategia.

La limitación en las oportunidades de acción presenciales era algo que provocaba dificultad para propiciar la participación de la población. En ese sentido, bajo dichas condiciones o similares, una estrategia como los Retos Familiares se puede ver como una manera para potenciar la intención de mejoramiento social como a la que apuntó Nuestra Génesis, ya que no solo se proporcionan recursos, sino que también se ofrece la posibilidad de romper las barreras espaciales y temporales

en el proceso de enseñanza-aprendizaje, brindándole la oportunidad de acceder al conocimiento a muchas más personas.

No obstante, los Retos Familiares no fueron una estrategia perfecta en su ejecución, tuvieron aciertos y desaciertos. En ese sentido, se pretende presentar una estrategia de funcionamiento potencial para la implementación de la recreación en el contexto de aislamiento durante el cual se desarrolló, más no como algún tipo de nueva metodología.

Por otra parte, pensar la recreación en uso de los repertorios tecnológicos no es algo nuevo, como en la educación o el trabajo, ya que las tecnologías, bien sean mecánicas, electrónicas o digitales, han formado parte de la historia, considerando que existen para el mejoramiento de la calidad de vida de las personas y la facilitación de prácticas cotidianas o específicas. Según lo anterior, los Retos Familiares pueden considerarse como parte del constante ejercicio adaptativo de una metodología con estructura conceptual sólida, como lo es la recreación pedagógica, a los diferentes retos del campo de acción. En ese orden de ideas, la pertinencia de la investigación se enmarca en entender cómo se generó el proceso recreativo en los Retos Familiares, reflexionando sobre las premisas que deben cumplirse para hablar de esto e identificarlas dentro de la estrategia y los resultados que se obtuvieron.

Además, en un proceso recreativo, se intuye la necesidad de la comunicación entre los actores, partiendo de entender la recreación como una actividad social general. Cuando se interviene utilizando esta como metodología, el recreador debe establecer una comunicación basada en la lengua materna para poder guiar la sesión, de otra manera simplemente no sería posible incentivar hacia la construcción de nuevos sentidos y saberes. Entonces ¿qué pasa si no se puede ocasionar una comunicación directa o constante entre los actores? Esta cuestión se puede ver resuelta en una estrategia como los Retos Familiares, en la cual se presenta dicha acción

esencial de la comunicación mediada por WhatsApp, de esta manera, se suple de forma remota la necesidad de interacción entre el recreador y recreando.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

- Reconstruir la experiencia de recreación pedagógica “Retos Familiares” desarrollada durante el contexto de la pandemia del Covid-19 y ejecutada a partir del uso de la aplicación WhatsApp, diseñada por el equipo de la Corporación Viviendo en el marco del proyecto Nuestra Génesis auspiciado por la empresa Reckitt Benckiser Colombia S.A.

1.4.2. Objetivos Específicos.

- Describir la manera en que el equipo de Corporación Viviendo implementó la aplicación WhatsApp como medio de comunicación para desarrollar procesos de recreación pedagógica en el contexto de distanciamiento físico por el Covid-19, como complemento a la línea de acción en educación comunitaria del proyecto Nuestra Génesis, identificando potencialidades y debilidades.
- Reflexionar en torno al proceso de práctica profesional vivido como parte del equipo de Corporación Viviendo en una de las estrategias que se ejecutó para el proyecto Nuestra Génesis.
- Aportar al estudio sobre los usos de tecnologías comunicativas en el diseño e implementación de estrategias de recreación pedagógica, tomando como referencia los Retos Familiares del proyecto Nuestra Génesis.

2. Metodología

El presente trabajo de grado se construye metodológicamente a partir de la investigación cualitativa que asume la reconstrucción de la experiencia sobre las diferentes características que dieron forma a los Retos Familiares, así pues, describe el proceso y sus resultados al tiempo que se desarrolla un ejercicio reflexivo para identificar los aspectos más significativos sobre las experiencias de los participantes y el desarrollo del rol como profesional en recreación participe del equipo de Corporación Viviendo en el proyecto Nuestra Génesis.

Este enfoque metodológico se origina teniendo en cuenta la concepción de la recreación desde la perspectiva de la Universidad del Valle, es decir, una mediación educativa que pretende aportar al desarrollo de procesos de transformación social, concebida desde los aportes de la Educación Popular. Así mismo, toma en cuenta la perspectiva de formación de los estudiantes del programa académico de recreación como profesionales reflexivos, lo cual se proyecta principalmente durante el periodo de práctica profesional, ya que es tomado como un espacio pedagógico para la adquisición de habilidades reflexivas y prácticas identitarias del quehacer profesional.

En otras palabras, este trabajo busca alcanzar los objetivos planteados a partir de volver a caminar por lo que se ha hecho, dando sentido a los recuerdos y la memoria sobre una experiencia de recreación pedagógica, en la medida que se puedan reconocer los cambios, dificultades, aciertos, transformaciones, propuestas creativas, innovaciones y experiencias de participación. Es un ejercicio que puede verse cercano a una sistematización de la experiencia, tomando como base la intención de entender el desarrollo de un proceso e interpretar lo que acontece, a partir de un ordenamiento y reconstrucción de lo que ha sucedido en dicho proceso (Jara, 2001).

Por otra parte, la metodología se apoya fuertemente en los archivos resultantes de la sistematización de la información que se llevó a cabo como parte de las acciones del proyecto y específicamente de la estrategia. Los Retos Familiares buscaron llegar a esas expresiones de nuevos sentidos por parte de la población, en relación con cada una de las temáticas tratadas en las cuatro ediciones de la estrategia. Teniendo en cuenta eso, para el equipo de Corporación Viviendo fue importante recolectar dichas manifestaciones de manera cualitativa, ya que, de otra manera se hubiera ignorado las realidades subjetivas de los participantes. Se consideró valioso evidenciar los relatos, textos o muestras gráficas en los que se expresaban reflexiones sobre las temáticas planteadas, así como analizar el desarrollo de la estrategia, sus resultados e ir identificando potencialidades o aspectos a mejorar durante la marcha.

Cada Reto Familiar tuvo como actividad central una técnica específica: escudo con elementos representativos de la familia, teniendo como metáfora los escudos heráldicos, regalos simbólicos, títeres de dedo y comparsa de carnaval. Por ende, la sistematización se realizó de manera diferenciada para cada caso, apoyándose en instrumentos para organizar la información contenida en las evidencias de participación, de manera que se pudieran identificar ciertos logros esperados desde los objetivos planteados para cada reto familiar.

Es importante aclarar, que este ejercicio de recolección y organización de la información referente a los procesos, no se realizó para fines de este trabajo de grado, sin embargo, es rescatado como fuente constatable que aporta al sustento y desarrollo metodológico de la investigación, por tanto, se considera pertinente hacer mención sobre lo que trató.

2.1. Descripción de los instrumentos base para la recolección de información

Instrumento 1: Reto Escudo Familiar

Este instrumento constó de una parte cuantitativa en forma de tabla de Excel, en la cual se pudo apreciar las familias que recibieron el reto, si lo habían resuelto, cuántos miembros por familia participaron y cuáles formatos usaron para enviar la evidencia de sus procesos (foto, audio, video). Esta tabla permitió realizar una comparativa entre datos que se consideraron pertinentes para identificar los niveles de participación de las familias, desde el momento en que se envió el reto por los grupos de WhatsApp.

También conto con una parte cualitativa, igualmente en forma de tabla de Excel. En esta se identificó cada uno de los miembros participantes de las familias de acuerdo con su parentesco (padre, madre, hijo, hija, etc.) y se registraron las respuestas que dieron a cada pregunta generadora mediante la realización del escudo familiar. De igual manera, se realizó una anotación de percepciones sobre disposición de la familia para las actividades y posibles observaciones o interpretaciones de los videos, audios e imágenes revisados.

Tabla 1: Elaboración propia sobre Instrumento de sistematización para el Reto Familiar “Escudo Familiar”.

GRUPO	ID FAMILIA	Apertura del Reto		Resolución del Reto				
		¿Asistió al encuentro donde se explicó presencialmente el reto? (sí, no)	¿Confirmó que recibió el mensaje y entendió el reto? (sí, no)	¿La familia resolvió el reto? (sí, no)	Número de integrantes de la familia que participaron de la resolución del reto, según percepción del equipo	Enviaron video (sí, no)	Enviaron enviaron foto (sí, no)	Enviaron audio (sí, no)
Los Magníficos (4A)	339		NO	SI	3	sí	sí	no
Los Magníficos (4A)	355		NO	NO				
Los Magníficos (4A)	292		SI	SI	3	sí	sí	no
Los Magníficos (4A)	301		SI	SI	6	no	sí	no
Los Magníficos (4A)	302		SI	SI	6	no	sí	no
Los Magníficos (4A)	304		NO	SI	1	no	sí	no
Los Magníficos (4A)	305		sí	SI	3	sí	sí	no
Los Magníficos (4A)	308		NO	SI	1	sí	no	no
Los Magníficos (4A)	309		SI	SI	3	sí	sí	sí
Los Magníficos (4A)	310		NO	NO				
Los Magníficos (4A)	311		SI	SI	1	sí	sí	no
Los Magníficos (4A)	313		NO	NO				

Tabla 2: Elaboración propia sobre Instrumento de sistematización para el Reto Familiar “Escudo Familiar”.

ID FAMILIA	Participantes	Pregunta 1. ¿Cómo soy?	Pregunta 2. Mis fortalezas	Pregunta 3. Aspectos a mejorar	Pregunta 4. Sueños/ Metas	Ideas fundamentales expresadas	Percepciones sobre la disposición de la familia.	Interpretaciones y observaciones.
309	Esposo-padre	Trabajador y responsable	Trabajador y responsable y colaborador	Indeciso	tener casa finca y salud	El trabajo y la responsabilidad se refieren como aspectos importantes en la personalidad de los padres. La participación y la espiritualidad en el caso de una de las hijas y la diversión en la menor, aspectos que también se observan en las fortalezas.	El escudo fue realizado incluyendo dibujos como palomas y símbolos de importancia para la familia, se evidencia participación de los integrantes y apertura para participar del ejercicio.	Se puede observar que es una familia que tiene un proyecto de vida, que cada uno de sus integrantes tiene sueños/ metas. Parece que hay límites parentales y se le da gran lugar a la espiritualidad.
	Madre-Esposa	Trabajador y responsable y amorosa	creativa y colaboradora de la comunidad	mal genio	arreglar casa y que hijos cumplan sueños			
	Hija mayor	Valiente, entregada a Dios y participativa	Creativa, participativa, estudiosa	mal genio	refugio para animales y ser veterinaria			
	Hija Menor	Juguetona, divertida y alegre	Inteligente y estudiosa	aprender a escuchar	ser doctora			
	Alexander	Trabajador, responsable, amoroso	La jardinería	Paciencia	Trabajar y arreglar la casa			
334	Mirian	Trabajadora, amorosa, responsable y buena mamá	Buena madre, buena mujer.	Mejorar comunicación	Arreglar la casa	El trabajo como actividad y el amor como valor priman en uso respuestas, así mismos como el buen desarrollo del rol de madre (dos madres). Coinciden en el querer mejorar el mal humor y las habilidades comunicativas. Existe el deseo de alcanzar títulos educativos y en el arreglo de su casa.	Es clara la participación de todos los integrantes de la familia, se nota creatividad y esmero, sin embargo genera cuestiones como ¿Por qué tiene forma de trébol el escudo? Significado que podría ser importante para la familia.	Se puede interpretar un buen ambiente familiar, ya que mencionan el amor reiteradamente, sin embargo contrasta con el malgenio como aspecto a mejorar. La espiritualidad se aprecia como centro en su escudo.
	Linda	Trabajadora, educada y buena mamá	Inteligente y creativa	Malgenio	Tener un técnico de odontología			
	Andrea	Buena hija, educada, estudiosa	Creativa e inteligente	Malgenio	Técnico en gastronomía			
	Juan	Alegre, juguetón y amoroso	Divertido	Aprender a hablar	---			

Instrumento 2: Regalo Sorpresa

Este instrumento fue diseñado como documento de Word netamente para la descripción cualitativa, teniendo en cuenta que el reto Regalo Sorpresa trabajó el tema de emociones relacionadas a la higiene, el cuidado personal y el aseo de la casa. Mediante una tabla se podían identificar siete puntos relevantes: a) Participación: integrantes de la familia que habían participado de la actividad; b) Contexto: cómo y en donde se desarrolló la actividad; c) Regalos y significados: los tipos de regalos que se entregaron y los significados que los participantes atribuían a estos; d) Emociones: referido a si habían hecho uso de las tarjetas emocionales o las posibles emociones que perceptibles en el desarrollo de la actividad; e) Lenguaje no verbal: apreciaciones con respecto a gestos, miradas, actitudes; f) Disposición: apreciaciones sobre la disposición de la familia para la actividad; g) Cortometraje: reflexiones sobre el video enviado como anexo del reto.

Tabla 3: Elaboración propia sobre Instrumento de sistematización para el Reto Familiar “Regalo Sorpresa”.

MATRIZ PARA LA DESCRIPCIÓN CUALITATIVA DEL RETO: “REGALO SORPRESA” ZONA 4	
Grupo: Los Magníficos (4A)	
A. Participación <u>¿Qué integrantes de la familia participan de la actividad? ¿Mencionan la ausencia de alguien?</u>	B. Contexto <u>¿Cómo se desarrolla la actividad? ¿en qué espacio se desarrolla esta actividad?</u>
1. ID:318 Esposo y esposa	La actividad se desarrolla muy rápidamente, se entregan los regalos mutuamente mencionando que se aman y que son objetos que saben les gustan. Se desarrolla en lo que parece la sala de la casa.
2. ID: 309 Padre, Madre, hija mayor e hija menor.	Enviaron varios videos en los que se encuentran los padres con cada una de sus hijas, luego entre ellos y por ultimo las dos hermanas. Lo hacen en varias habitaciones de la casa. Se aprecia la realización de la primera parte del reto, es decir, cuando se piden los objetos representativos entre ellos, sin embargo, no hay una entrega de regalos.
3. ID: 304 Esposo, esposa y explican que recibieron ayuda del sobrino.	Se desarrolla en la sala de la casa, en una acción sencilla donde cada uno le entrega al otro el regalo que tiene preparado.
4. ID: 337 Padre, madre e hijo	Desarrollaron el ejercicio ubicaciones en la sala de la casa. En los primeros videos la madre le entrega su regalo al padre y luego al hijo, en los siguientes el padre y el hijo entregan regalos a la madre.
5. ID:305 Al parecer participan dos personales (solo enviaron foto de las manos)	No
6. ID:292 Abuelo, abuela, madre y tres hijos.	En los videos se aprecia que la actividad se desarrolló en lo que parece el patio de la casa. Así mismo, como la madre entrega los regalos a sus hijos y los abuelos entre ellos.

Instrumento 3: Dedos a la Obra.

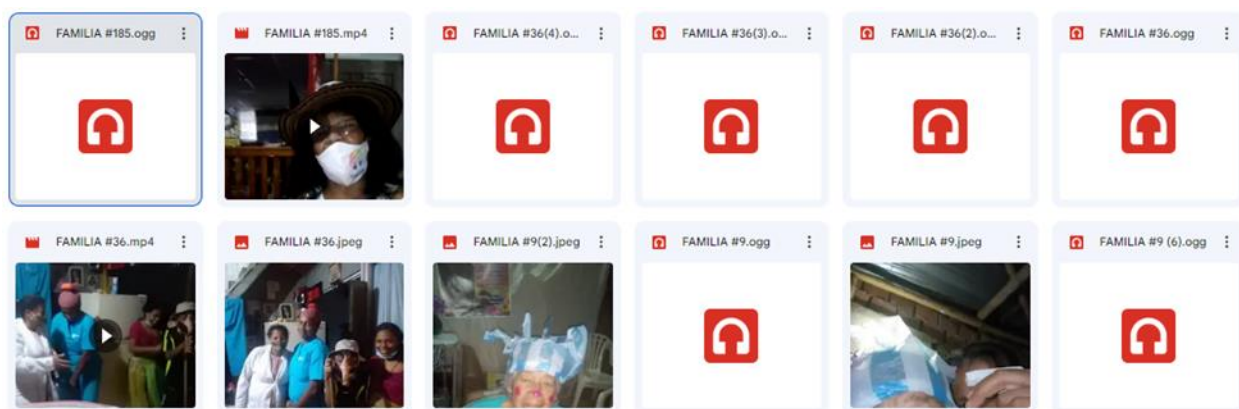
Este instrumento se diseñó como tabla de Excel para la recolección de datos cualitativos, en el cual se pudo apreciar los resultados en relación con el objetivo del reto Dedos a la Obra: articular las temáticas de las emociones con el tema de la higiene, la resolución de conflictos y con la prevención del coronavirus. Contó con una columna para identificar a los participantes de cada familia y otras cinco para las respuestas a las preguntas generadoras asociadas a cada dedo de la mano. Así mismo, tomó en consideración espacios para anotar percepciones sobre la disposición de la familia para la realización de la técnica y sobre los materiales utilizados, de manera que se pudieran resaltar aspectos como la creatividad y recursividad.

Tabla 4:Elaboración propia sobre Instrumento de sistematización para el Reto Familiar “Manos a la Obra”.

ZONA	GRUPO	ID FAMILIA	Dedos	¿Quién lo representó?	¿qué expresaron a través de cada títere?	¿Qué se percibe frente a la disposición de las familias para el reto?	¿Qué materiales o recursos utilizaron para construir los títeres?
4	A	301	Meñique	Pilar	Más comprensión, diálogo y colaboración con las cosas de la casa. Dejar el pasado atrás y concentrarse en el presente.	Envían dos videos aparentemente grabados en diferentes lugares, en ese sentido se destaca la disposición compromiso por el cumplimiento del reto ante un probable distanciamiento entre las participantes	Tela, cartulina y delineador.
			Pulgar	Angelica	No le gusta ordenar la casa porque todos ensucian, pero nadie ayuda, sin embargo, prefiere arreglar la cocina.		
4	A	321	Madre	Meñique	Crear rutinas, dietas saludables y hacer ejercicio juntos.	Lograron personificar cada dedo dividiendo las respuestas entre la madre y el hijo, se aprecia dedicación para la elaboración de los títeres. Llama la atención cómo interpretan muy literalmente las preguntas de los dedos meñique en índice.	Papel recortado con la forma de los personajes y colores.
			Hijo	Anular	Sacar más tiempo para compartir en familia		
				Corazón	Ayudan con actividades del hogar como sacar la basura, organizar la cocina, etc.		
			Madre	Índice	Usan jabón azul, límpido para realizar conjuntamente el aseo de la casa.		
				Pulgar	Les agrada compartir en familia y desagrada hacer las actividades que corresponden a los otros.		

Instrumento 4: Comparsa Familiar.

El reto número cuatro no tuvo un instrumento para la sistematización, debido principalmente a la participación significativamente baja de las familias y a imprevistos que acortaron la disposición de tiempo para este ejercicio. Aun así, se realizó la recolección y organización del poco material audiovisual recibido por los grupos de WhatsApp, que permitió apreciar los alcances sobre el objetivo, en el cual se trabajó el tema de resiliencia familiar y comunitaria.



*Ilustración 5: Captura de Pantalla del archivo digital del Reto Familiar “Comparsa Familiar”.
Fuente: Proyecto Nuestra Génesis.*

3.Abordaje Conceptual

3.1. Relación entre los conceptos de Recreación y Comunicación.

Referirse a la recreación conlleva enfrentarse a un término que ha sido definido desde diferentes perspectivas dependiendo de los autores y campos de conocimiento, considerándose de carácter polisémico por su amplitud. A lo largo de la historia, el término se ha considerado sinónimo de palabras como entretenimiento, juego, arte, ocio, tiempo libre o animación sociocultural, intentando generar un acercamiento a lo que concierne la recreación (Mesa, 2004).

Para los intereses de esta investigación, la recreación se comprende tomando como base los estudios de Mesa (2004) quien identifica tres grandes dimensiones partiendo del enfoque sociohistórico de Vygotsky, los cuales son: a) la recreación como actividad social general, que comprende los procesos culturales de la historia humana contemplando tres núcleos: lúdico, contemplativo y simbólico; b) la recreación “dirigida” o pedagógica, que apunta hacia el proceso de enseñanza-aprendizaje a partir de la interacción entre recreador, recreando y contenido; b) la actividad interna y los Lenguajes Lúdico-Creativos, que refieren a mediaciones semióticas que actúan en la construcción de significados internos de las personas.

De lo anterior, se toma como enfoque la segunda dimensión mencionada, teniendo en cuenta que en la experiencia de práctica profesional se asume la recreación como un proceso intencionado y organizado. Según Mesa (2004), la recreación pedagógica parte de los principios básicos del modelo para el estudio de la Influencia Educativa, que se entiende como la ayuda prestada para la construcción del aprendizaje. En ese sentido, la recreación es comprendida como una mediación educativa que “tiene como base la intencionalidad de enseñar y comunicar las tradiciones lúdicas y de propiciar el uso creativo y transformador de las mismas para influir en los cambios internos y externos y en los procesos de internalización y externalización en tanto mediación semiótica” (La Recreación "dirigida": Mediación Semiotica y practica pedagogica , s.f., pág. 2)

En el desarrollo de las actividades que puedan ser consideradas recreativas siempre se enseña y se aprende (La recreación “dirigida”: Mediación semiótica y práctica pedagógica, s.f.), por ejemplo, el juego es algo que se traslada entre generaciones, en un caso específico, las reglas o modos de jugarse se transmiten de unos a otros, sin embargo, no siempre quien enseña es consciente de la influencia que tiene sobre el que aprende. En contraste, cuando se asume la recreación como una práctica pedagógica adquiere un carácter intencionado que apunta hacia la construcción conjunta de sentidos y significados, destacando los mecanismos que operan en la interacción que se presenta entre recreador y recreando.

De la anterior perspectiva de la recreación, el punto que conviene destacar es el proceso de construcción del conocimiento que reside en la interrelación y articulación de sus actores. En el caso de la educación en el aula se habla de tres elementos que componen el triángulo interactivo: alumno, profesor y los contenidos (Coll y Cols, 1995, como se cita en, Mesa, 2004, p.3), presentes en las actividades de enseñanza y aprendizaje. Para el caso de la actividad recreativa, Mesa (2004)

plantea que son los recreandos los responsables en última instancia de la construcción de significados; el recreador es el agente educativo que ayuda a los recreandos en el proceso de aprendizaje; los contenidos son actividades en torno a las cuales se produce la actividad conjunta entre el recreador y los recreandos, las cuales tienen un origen social-cultural y no son preestablecidas en currículos escolares (Mesa, 2004).

Por otra parte, el término comunicación se abstrae a partir de las afirmaciones de Martín Barbero (1987); la comunicación es lo que se genera en la coexistencia de un medio, la gente y lo que está “entre”, es decir, la mediación. El autor permite pensar en un proceso que involucra una carga cultural, social y política, la cual se ve representada tanto en el medio, que genera la mediación y lleva consigo una carga hegemónica en lo que transmite, como en la persona, que otorga sentido de acuerdo con las dimensiones políticas y culturales que comprenda. Los medios entonces no son algo que comunican ideas de manera vertical, sino que la comunicación radica en el paradigma complejo de lo que hacen las personas con esa información (Martín Barbero, 1987)

También, al respecto del término comunicación, (Kaplún, 1985) menciona:

“La verdadera comunicación -dicen- no está dada por un emisor que habla y un receptor que escucha, sino por dos o más seres o comunidades humanas que intercambian y comparten experiencias, conocimientos, sentimientos (aunque sea a distancia y a través de medios artificiales). Es a través de ese proceso de intercambio cómo los seres humanos establecen relaciones entre sí y pasan de la existencia individual aislada a la existencia social comunitaria”. (p.68)

La comunicación es un proceso que otorga sentido y significado en toda acción social, es decir, actúa como principio para el desarrollo de las prácticas que se generan como efecto de la necesidad que presentan los seres humanos de existir y convivir dentro de una sociedad. Para reconocerlo, se puede tomar el caso de la educación enfatizada en el proceso como la plantea Freire y retoma (Kaplún, 1985); quien menciona que es “un proceso permanente, en que el sujeto va descubriendo, elaborando, reinventando, haciendo suyo el conocimiento. Un proceso de acción-reflexión-acción que se hace desde su realidad, desde su experiencia, desde su práctica social, junto

con los demás” (p.52). Se evidencia entonces que un fenómeno social como la educación, que puede darse de manera formal o informal, se realiza en conjunto, involucrando la participación e interacción de dos o más actores de una comunidad, lo cual es difícil pensar que se pueda desarrollar sin un proceso de comunicación.

Así pues, es posible evidenciar la relación entre la comunicación y la recreación pedagógica, teniendo en cuenta el hecho de que la actividad recreativa existe a partir de la interactividad, que se define como “la interrelación y articulación de las actuaciones del recreador y los recreandos en torno a una tarea o proyecto en el cual se producen una variedad de aprendizajes” (Mesa, 2007, pág. 8) En ese sentido, el punto que se destaca refiere al proceso de construcción del conocimiento, que en este caso, reside en “las aportaciones de los participantes – recreador/recreando– en relación con unos contenidos y/o tareas negociadas que se desarrollan en el proceso” que se logran mediante la comunicación.

3.2. Noción de mediación y medio: relación en la construcción de sentidos y saberes.

En el proceso de comunicación se generan y negocian significados entre los actores que participan, esto implica reconocer que no solo se trata de la transmisión de información, sino que también involucra la dimensión política y la perspectiva cultural en un desarrollo dinámico que se da mediante la interacción social. De acuerdo con lo anterior, se reconoce la mediación, que según Wertsch (1999), refiere a la tensión irreductible presente entre un agente y un medio, siendo el agente quien ejecuta la acción mediada y el medio la herramienta cultural o mediador de la acción, en otras palabras, la mediación puede verse como el fenómeno que existe en la influencia recíproca, constante y dinámica entre los componentes de un proceso comunicativo.

De igual forma, Martín Barbero (1987) representa el término como “los lugares donde provienen las condiciones que delimitan y configuran la materialidad social y la expresividad

cultural” (pág. 233). Todo proceso social en el que se involucra la comunicación no es lineal ni directo, es mediado; presentan mediaciones que generan ajusten sobre la visión del entorno y permite crear patrones de relación, por lo tanto, se construyen sentidos y saberes que entran a ser parte de las prácticas sociales y sus dimensiones simbólicas. La mediación otorga y da sentido a toda acción comunicacional, en la medida que es necesaria la existencia de dicho lugar para el consumo o producción de representaciones culturales, es decir, la forma de percibir y relacionarse los distintos participantes de un entorno social. Además, Martín Barbero (1987) destaca las formas de poder entre los sujetos que participan y la relación de uso con el medio, lo que refiere a procesos hegemónicos que dicta direccionamientos en el desarrollo de la comunicación y la mediación.

En adelante, es necesario identificar el término de medio, como elemento que permite el desarrollo de las actividades mediadoras de los sujetos, para el consumo y producción de representaciones culturales. Wertsch (1999) basa su idea de mediación en el enfoque sociocultural de Vygotsky, afirmando que casi toda acción humana está mediada por medios, que pueden ser objetos (herramientas materiales/físicas) o signos (herramientas psicológicas). Aclara que “incluso cuando se concentra fundamentalmente en el papel del agente individual la acción mediada, el hecho de que haya herramientas culturales involucradas implica que la interacción sociocultural de la acción está incorporada en el análisis” (Wertsch, 1999, pág. 49).

El medio actúa como elementos técnicos para la comunicación, posibilitando el flujo e interpretación de la información, del mismo modo que permite generar un espacio de mediación. De acuerdo con Martín Barbero (1987), son instrumentos que transmiten sentidos de manera bidireccional en base a los cuales se construyen realidades y narrativas reflejadas durante la experiencia cotidiana, generando posibilidades de interacción entre la cultura popular y la cultura

masiva, de manera que revelan proceso en los cuales se da la construcción nuevos de sentidos y saberes.

En concordancia, Martín Barbero (1987) menciona también el término tecnicidad, haciendo referencia a la dimensión tecnológica que actúa como instrumento para la producción de aspectos culturales, por lo tanto, habla de medios de comunicación como la televisión o el cine y su influencia en fenómenos como la cultura de masas⁶, teniendo en cuenta que hacían parte del conjunto de tecnologías que presentaban especial popularidad durante las décadas de los 70 y 80, de manera que permite entender el posicionamiento de los medios para la mediación en la cultura de la sociedad. En ese mismo sentido, se puede analizar como la necesidad y acción de la comunicación ha promovido el desarrollo de diferentes herramientas que la permitan y faciliten a lo largo de la historia, partiendo desde el lenguaje como sistema de signos, hasta el desarrollo de tecnologías, especialmente en la *revolución digital* que ha tenido lugar desde la década de los 50, entendida como el “crecimiento de la oferta de tecnología digital y la rápida sustitución de las tecnologías mecánicas y electrónicas” (Barón y otros, 2020, pág. 125) y que ha influido indiscutiblemente en la vida de las personas y las sociedades. Conforme a ello, se constata el surgimiento de nuevas ofertas de medios específicos para procesos de comunicación como las TIC⁷ (Tecnologías de la Información y la Comunicación) y se evidencia el cambio importante sobre las formas de relacionarse los seres humanos en los diferentes contextos cotidianos, afectando la cultura y la identidad contemporánea. Por ejemplo, Una de las más recientes manifestaciones de las tecnologías para la comunicación son los medios sociales, que “se pueden

⁶ “La cultura de masas es una expresión que refiere, por un lado, al universo de bienes de consumo cultural que se distribuyen de manera masiva y hegemónica en el mercado; por el otro, refiere los valores sociales promovidos por dicha hegemonía, considerados superficiales y ligeros” [...] (Imaginario, 2022)

⁷ Conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios; que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, video e imágenes (Art. 6 Ley 1341 de 2009).

entender como sistemas que permiten establecer relaciones de diversas maneras, vale decir construir y fortalecer las redes sociales, además de ser un espacio en el cual se da un intercambio de información” (Caivano, 2010, como se cita en, Barón y otros, 2020, p.125). En ese sentido, es válido afirmar que este tipo de medios pueden permitir la mediación que genera la comunicación en la medida que propician las opciones operativas entre los agentes que los utilicen.

La mediación y el medio comparten una relación estrecha, entendiendo que la mediación involucra la interacción que los sujetos tienen con el medio para el proceso de comunicación y, por tanto, de la construcción de nuevos sentidos y saberes. Sobre estos aspectos fluctúa el espesor de signos que conllevan a la acción, es decir, comprenden el desarrollo de operaciones y habilidades cognoscitivas que se arraigan en la cotidianidad familiar, la interacción social y las competencias culturales, buscando coherencia entre la forma de actuar y pensar.

3.3. WhatsApp como medio para la actividad recreativa.

Es innegable que la presencia cada vez más arraigada de las tecnologías ha modificado la manera de operar de los seres humanos, especialmente con respecto a las prácticas sociales y la vida en comunidad, estableciendo maneras particulares de relacionarse con base a su uso. Según Gómez (2012) “no son elementos aislados de la vida social de las personas, sino verdaderas ‘Matrices Cognitivas’, que al ser incorporadas en la vida social producen nuevas formas de proceder” (pág. 21). WhatsApp ha hecho parte del fenómeno anterior desde su creación en 2009, dado que permite a sus usuarios interactuar a partir de mensajes con un código lingüístico⁸ en común o signos y símbolos que se intercambian y logran ser interpretados para establecer un proceso de comunicación a distancia, así pues esta aplicación actúa como herramienta, ya que, “al

⁸ “Es un código o conjunto de signos que necesita del lenguaje, ya sea oral o escrito. De este modo, los códigos lingüísticos se dividen, a su vez, en código oral -si utiliza el lenguaje oral- y código escrito, si utiliza el lenguaje escrito”. (Icarito, s.f.)

tiempo de que es polifuncional, requiere de la subjetividad humana para operar” (Gómez, 2012, pág. 21), es decir, no efectúa la acción comunicativa sino hasta la intervención de un emisor y uno o varios receptores.

Incluso, realizando una revisión superficial de cómo operan algunos ejemplos de tecnologías, es evidente que su procedimiento no se reduce solo a la máquina/herramienta, requiere de la técnica humana en algún punto; las máquinas de vapor, desde su aparición en la revolución industrial, involucraron operarios para realizar su función de transporte, así mismo, en la actualidad, los teléfonos inteligentes necesitan de un usuario para ejecutar sus posibilidades, ambos buscan mejorar el bienestar de las personas como principio. “Significa que ningún dispositivo técnico es capaz, por sí mismo, sin producción humana que lo preceda y acompañe, de crear y generar producción social” (Rueda y Quintana, 2004, como se cita en Gómez, 2012, pág. 2).

En lo que concierne a la aplicación WhatsApp, funciona enfocada en la ampliación de recursos para el ejercicio de la comunicación entre las personas. De acuerdo a lo anterior, se puede relacionar lo que menciona Gómez (2012) acerca de los Nuevos Repertorios Tecnológicos (NRP), que son tecnologías surgidas durante el último siglo, especialmente para el desarrollo de procesos comunicativos y generación de vínculo, así mismo, que “requieren siempre de formas humanas de acompañamiento y andamiaje social para vincular entre pares, relaciones educativas escolares y no escolares, redes culturales, organizaciones comunitaria, movimientos sociales, etc.” (Gómez, 2012, pág. 21). De esta manera, si la comunicación es la producción social que se busca, debe incluir necesariamente aspectos subjetivos e interpretativos de personas, en tanto la relación con el mundo exterior e interior se ve mediada por el uso de la aplicación.

Como seres sociales, la comunicación es primordial para el desarrollo y la sobrevivencia, que en ámbitos naturales se puede generar a partir de la interacción directa que permite el lenguaje

oral, corporal o gestual, caracterizada por la inmediatez temporal. Así pues, cuando no se presentan condiciones relacionales de tiempo y espacio común, se halla la necesidad de una comunicación atemporal, en efecto, han surgido durante los últimos siglos medios de comunicación como los incluidos dentro de las TIC, que de acuerdo con sus características “permiten, refuerzan e innovan el territorio y los contenidos de la comunicación mediante la existencia del dominio de los posible” (Castells, 2007, como se cita en, Gómez, 2012, pág. 25). En ese orden de ideas, WhatsApp se comprende como un medio, en este caso virtual, que se vale del internet⁹ para ser el puente que permite la comunicación, en la medida que amplía las posibilidades para que las personas se relacionen o logren desarrollar actividades sociales.

Ahora bien, la comunicación que se da puede ser guiada, es decir, generada para un fin particular, como cuando un maestro planea y desarrolla una sesión de clase buscando desarrollar un proceso de enseñanza-aprendizaje. En base a lo anterior, la recreación adquiere posibilidades para darse a partir de usar WhatsApp como medio, en tanto que es posible destinar información precisa sobre una temáticas y el desarrollo de técnicas lúdicas o artísticas, que tengan un efecto similar sobre el trabajo cognitivo y la implementación de la imaginación creadora como si se trabajase en una sesión presencial; el recreador y los recreados actúan como agentes de producción humana utilizando una herramienta tecnológica a modo de medio.

Es considerable entonces adaptar una estructura metodológica de intervención para ser desarrollada mediante el uso de las opciones técnicas que brinda WhatsApp, tomando en cuenta las diferencias latentes con la interacción directa, como resolver dudas eventuales en tiempo real o guiar el proceso de desarrollo de las técnicas, pero resaltando la facultad expresada de la

⁹ “Internet es un neologismo del inglés que significa red informática descentralizada de alcance global. Se trata de un sistema de redes interconectadas mediante distintos protocolos que ofrece una gran diversidad de servicios y recursos, como, por ejemplo, el acceso a archivos de hipertexto a través de la web”. (Equipo de Enciclopedia Significados, 2023)

aplicación como medio para generar comunicación que permita procesos de recreación pedagógica.

4. Reconstrucción de la experiencia.

A continuación, se realiza la reconstrucción de la experiencia correspondiente a la forma cómo se implementó la estrategia Retos Familiares, realizando de esta manera la exposición de los momentos en que se desarrolló, las técnicas propuestas a las familias, la estructura metodológica utilizada basándose en la recreación pedagógica y los contenidos abordados. Se pretende presentar a detalle la variabilidad de los factores involucrados dentro de este proceso de intervención que buscó complementar el componente pedagógico de Nuestra Génesis y el alcance poblacional planteado institucionalmente, teniendo en cuenta las situaciones particulares de la población, las intencionalidades promovidas y resultados obtenidos más representativos, evidenciando así los aspectos que demuestran la complejidad que impulsa el interés de estudio.

La estrategia constó en total de cuatro retos o secuencias de actividades, trabajadas con intensidad de uno por mes, todos bajo una misma estructura metodológica basada en la recreación pedagógica, no obstante, con diferentes técnicas o Lenguajes Lúdico-Creativos de acuerdo con los temas que fueron abordados. Así mismo, cada reto contó con el mismo esquema estratégico de implementación, el cual fue decidido tomando en cuenta las condiciones de uso del medio WhatsApp y los momentos necesarios planteados dentro de la misma metodología para que el proceso de educación comunitaria se pudiera dar.

Por otra parte, los contenidos abordados dentro de cada Reto Familiar correspondieron a la temática central de Nuestra Génesis, la prevención del contagio y propagación de Covid-19, en relación con la incentivación de prácticas para la higiene y la salud desde el autocuidado, el desarrollo de procesos para la educación comunitaria en competencias ciudadanas, valores

familiares y resiliencia, estos tres últimos impulsados principalmente desde la labor de Corporación Viviendo. Además, cada reto conservó una relación estrecha con otra de las estrategias de intervención desarrolladas en el proyecto, los encuentros comunitarios, teniendo en cuenta que cada reto tenía un lugar temporal posterior a cada uno de estos, de esta manera creando una relación temática, principalmente debido al hecho de que durante los encuentros comunitarios solamente participaba un representante de cada familia beneficiaria y los Retos Familiares fueron una forma de que los demás miembros de estas familiar también pudieran participar de una manera evidenciable.

Esta reconstrucción se realiza tomando como muestra el material audiovisual recolectado como parte del proceso de las familias pertenecientes a la Zona 4, grupo con el cual se vivió la experiencia de implementación de la estrategia directamente en el marco de la práctica profesional, en ese sentido, se toman algunos de los casos más representativos para complementar la reconstrucción y análisis de la experiencia.

4.1. Momentos En Que Se Desarrolló La Estrategia Retos Familiares.



Ilustración 6: Elaboración propia sobre los momentos en que se desarrolló la estrategia Retos Familiares.

Los Retos Familiares se desarrollaron en tres momentos identificables cada uno, permitiendo el diseño creativo y desarrollo estratégico de acuerdo con el eje metodológico, para que las familias pudieran abordar cada temática de la mejor manera, estos fueron los siguientes:

Planeación y producción.

Cada reto familiar partió de las planeaciones efectuadas por el equipo de Corporación Viviendo, las cuales consistían en la destinación acertada de la información y de las técnicas o Lenguajes Lúdico-Creativos a desarrollar, que conformaron cada momento en los cuales se dividió la metodología implementada. Así pues, se realizó un planeador para cada versión de los Retos Familiares, en el cual se diferenciaban cada uno de los aspectos que iban a componerlo de acuerdo con la temática correspondiente. Además, dentro de cada planeación se incluía –como si fuese un guion– la adaptación del discurso explicativo, es decir, la forma en que se propiciaba la comunicación necesaria para dar a entender a las familias en qué consistía cada reto y cómo debían desarrollarlo. Considerando que el medio por el que se transmitieron fue WhatsApp, se generó en cada caso un video central y destinaron enlaces de YouTube, audios, imágenes y mensajes de texto específicos.



*Ilustración 7: Reunión de trabajo del equipo de la Corporación Viviendo.
Fuente: Registro Fotográfico proyecto Nuestra Génesis (s.f.)*

La producción consistió entonces en la grabación de los videos explicativos que fueron centro de importancia para que la estrategia se pudiera ejecutar. Así pues, los miembros del equipo de Corporación Viviendo asumieron el rol de actores y actrices para producir diferentes escenas con los pasos a seguir detallados y ejemplificaciones que permitieran a las familias entender y desarrollar las propuestas de actividades que en estos se les presentaban, abordando las temáticas de una manera guiada, para poder llegar a los aprendizajes que a partir de la metodología se buscaban. Adicionalmente, se realizó el diseño de imágenes a manera de complemento ilustrado para los videos o como material de trabajo y se anexaban recursos de apoyo o complementarios, si era necesario de acuerdo con la temática del reto familiar, como videos de YouTube.



Ilustración 8: Elaboración propia sobre la producción de los videos explicativos para los Retos Familiares.

Envío de los Retos Familiares vía WhatsApp

Los Retos Familiares eran enviados estratégicamente después de cada primer encuentro comunitario del mes, teniendo en cuenta la coincidencia temática de cada versión respectivamente, es decir, lo trabajado durante el encuentro uno era la base para el reto uno, a pesar de comprender técnicas o propuestas de actividades diferentes. Cada que finalizaba un encuentro comunitario, el profesional a cargo pedía a los participantes, que por lo general eran los mismos representantes de familia que integraban los grupos de WhatsApp, estar atentos y motivados para resolver los retos junto a sus familias. Lo que se buscó fue generar conexión y fortalecer desde los espacios de encuentro presencial los Retos Familiares, incentivando la participación en el desarrollo y designando responsabilidad sobre la tarea a los representantes de las familias asistentes, mediante la explicación preliminar y los propios aprendizajes del encuentro, para que apoyaran el proceso recreativo pedagógico en casa.

Por medios de WhatsApp fue transmitido todo el material audiovisual producido para cada uno de los retos familiares, realizando el ejercicio de comunicación de esta manera para poner a disposición de las familias los insumos y la guía necesaria para la experiencia formativa. Además, se daban algunas designaciones técnicas para que fueran tenidas en cuenta: la confirmación sobre el recibimiento del reto por parte del representante de familia por el grupo de WhatsApp y los plazos de tiempo para la puesta en común de los resultados del proceso y los aprendizajes mediante formatos audiovisuales, considerando siempre las diferentes ocupaciones, responsabilidades o dificultades de la población.



Ilustración 9: Elaboración propia sobre los videos explicativos de los Retos Familiares enviados por WhatsApp

Los elementos principales enviados por WhatsApp fueron los videos explicativos. Como se aprecia en la figura (9), para cada versión de los retos correspondió uno específico, con la intencionalidad marcada de ser el principal soporte indicativo para las familias. Cada uno cuidado en su duración de tiempo para que no fuese dispendioso de ver, manejando un lenguaje comprensivo, conciso y buscando que resultara llamativo o interesante. Estos fueron la alternativa

que proyectó el rol del agente educativo o recreador a través de la pantalla, garantizando en cierta medida la acción guía que se necesita en un proceso de recreación pedagógica para la actividad constructiva de los recreandos.

Desarrollo de los Retos Familiares

La dinámica para el desarrollo de los Retos Familiares por parte de los participantes del proyecto consistió en que, una vez recibido el material enviado por WhatsApp debían revisar cuidadosamente cada uno de los videos, audios o imágenes.



Ilustración 10: Elaboración propia sobre las evidencias enviadas por las familias desarrollando los Retos Familiares.

Los miembros de las familias que tuviesen la disponibilidad y disposición para participar de los retos se reunían y con los recursos que tuvieran al alcance, daban respuesta a las preguntas generadoras mediante el desarrollo de las técnicas propuestas, proceso que fue evidenciado a partir de las grabaciones o imágenes que enviaban igualmente por los grupos de WhatsApp como se

aprecia en la figura (10), en los cuales exponían sus aprendizajes, experiencia de participación, mostraban parte del proceso creativo y los productos realizados.

Cada familia desarrolló su proceso de acuerdo a su interpretación de la guía o indicaciones brindadas, por lo cual, es importante resaltar, que no todas lograban alcanzar los resultados, reflexiones o conclusiones esperadas como parte de los objetivos de cada reto familiar, notándose así, durante la sistematización de los productos, diferencias sobre los mecanismos de influencia educativa en comparación con un acompañamiento presencial, sin embargo, también se evidenciaron logros significativos en cuanto a la metodología desde la primera versión que permitieron ver el potencial de la estrategia, formado parte importante del proceso de educación comunitaria.

4.2. Estructura Metodológica y contenidos de los Retos Familiares.

La metodología utilizada en los Retos Familiares se construyó tomando como base la SARI, aunque proyectada para ser resuelta en un periodo más corto de tiempo, teniendo en cuenta las características que suponía una estrategia mediada por una aplicación de mensajería, tales como: las limitaciones para el acompañamiento en “en vivo” por la comunicación a distancia y atemporal, así como la variación en la dinámica de encuentro. Además, considerando algunos delimitantes para la participación como las dificultades de conexión a internet y obligaciones, rutina o responsabilidades propias de la cotidianidad de las familias.

La SARI se tuvo en cuenta partiendo de que se entiende como proceso pedagógico que consta de planificación precisa, responsable, una organización enfocada en propiciar el pensamiento reflexivo y la realización de tareas conjuntas con objetivos compartidos, permitiendo “generar un espacio de encuentro y reconocimiento, colaboración y afecto entre los participantes a partir de una experiencia recreativa impactante, gratificante, experiencial, reflexiva y creativa”.

(Mesa, 2010, pág. 19). Del mismo modo que permite integrar de manera selectiva los elementos conceptuales y técnicas o Lenguajes Lúdicos-Creativos, de tal forma que se les posibilita a los participantes lograr la reflexión sobre su contexto sociocultural.

Vista como matriz metodológica, consta en su forma regular, de cuatro momentos con características específicas direccionadas para generar un proceso de influencia educativa, estos son:

- **Apertura:** permite introducir y dar la bienvenida a los participantes de la sesión, presentar el grupo de recreadores o agentes encargados, plantear los objetivos y el tiempo estimado de duración, realizar la división general del grupo si se requiere. También, puede ser el momento para la reconstrucción del trabajo previo si se trata de un proceso integrado por varias SARI. En términos generales, se concibe como el inicio simbólico para el primer acercamiento necesario con la intencionalidad pedagógica y la construcción de vínculo entre participantes.
- **Exploración:** se presenta de acuerdo con el concepto de actividad exploratoria o auto estructurante basado en el trabajo de Jean Piaget, que según Mesa (2010) plantea al alumno o recreando como autor de su propio desarrollo, el cual acepta un objetivo para organizar las propias acciones con el fin de alcanzarlo. Así pues, la exploración propone el reconocimiento propio y de los demás participantes con respecto al acercamiento en torno a la temática, guiado por el planteamiento de una pregunta generadora y movilizado a partir de un Lenguaje Lúdico Creativo. A continuación, se da la puesta en común para el reconocimiento grupal de las reflexiones y productos logrados, de manera que se presente una exploración colectiva de las similitudes y diferencias, presentándose las conexiones

individuales con el contenido en un proceso de interactividad que da una plenaria de confianza y permite la articulación con el siguiente momento.

- **Negociación:** trata del ejercicio de negociación entre los participantes, tomando como base la síntesis de las similitudes y diferencias de la exploración, para lograr acuerdos y delegar tareas para resolver una segunda pregunta generadora, relacionada igualmente con la temática general. Así mismo, se propone una nueva tarea o Lenguaje Lúdico Creativo para desarrollarse en pequeños grupos respondiendo a tres problemas: de tipo cognitivo, poniendo en juego la comprensión y las competencias intelectuales como la capacidad argumentativa, concepciones e imaginarios; de tipo social, que reta a los participantes a organizarse para el desarrollo de la tarea en común, viéndose llevados a privilegiar algunas actitudes y valores; de tipo creativo, requiriendo estrategias y habilidades comunicativas y expresivas que permitan, de manera grupal, la representación simbólica de una idea por medio de la técnica artística propuesta como Lenguaje Lúdico Creativo.
- **Puesta en Común y evaluación:** es el momento que da cierre a la SARI, generalmente guiado a partir de preguntas generadoras enfocadas a la retroalimentación del proceso, tales como: ¿Qué hicimos? ¿Qué aprendimos? ¿Qué fue lo que más llamó la atención? En ese sentido, permite a los participantes expresar sus logros, reflexiones, aprendizajes o experiencia de participación. Tiene crucial importancia, ya que, da cuenta de la influencia educativa a partir del aprendizaje cooperativo mediante la exposición de las representaciones simbólicas y el trabajo colectivo. También, permite la recolección de datos importantes para la realización de informes diagnósticos, de resultados o en general la visibilizarían de la construcción de nuevos sentidos y saberes que se busca desde la recreación pedagógica.

Sin embargo, en el modelo de los retos familiares, se puede apreciar la recreación pedagógica como una estructura flexible y adaptable a diferentes procesos de intervención, en ese sentido, la SARI no se tomó como una camisa de fuerza, sino como una opción metodológica que fue modificada de acuerdo con las características del contexto y los objetivos de acción. En efecto la metodología constó de sólo tres momentos a nivel estructural: el primer y tercer momento, conservaron las características e intencionalidades base que se plantean para la Apertura y Evaluación de la SARI. Por otra parte, el segundo momento, se denominó como “Actividad Central” y consensó los momentos de exploración y negociación, constando de una o varias preguntas generadoras y una técnica base o Lenguaje Lúdico-Creativo, que involucraba para su desarrollo trabajo individual y conjunto. Así pues, el procedimiento general que siguieron los retos en cuanto a los contenidos, especialmente después de la segunda versión, fue el siguiente: 1. Indicaciones para el visionado reflexivo de un video complementario, presentación de la temática, los objetivos e introducción a la técnica; 2. Planteamiento de la o las preguntas generadoras respectivas a cada reto familiar, explicación detallada de la técnica propuesta y los pasos para su desarrollo mediante la negociación conjunta e implementación de habilidades creativas, énfasis en el registro audiovisual de todo el proceso; 3. Indicaciones para la evaluación o puesta en común de los productos, aprendizajes y experiencia, generalmente en base a las preguntas ¿Qué aprendimos? y ¿Para qué nos sirve esta experiencia?

Del mismo modo, parte esencial de la metodología fue el cómo se dio el proceso de acompañamiento que debe ejercer el recreador, teniendo en cuenta que, a manera de proceso la SARI es propiciada por un agente mediador, es decir, quien se encarga de facilitar el encuentro entre los recreandos para que alcancen el mutuo reconocimiento y reflexión sobre el sentido sociocultural que se atribuye a la sesión, realizando un acompañamiento atento y cercano. En los

Retos Familiares, este se asumió mediante el proceso comunicativo mediado por WhatsApp, es decir, la mediación generada dentro del proceso de envío, recepción, interpretación y devolución a partir de la guía dada en formatos audiovisuales producidos por el equipo de Corporación Viviendo, tal y como ya se ha expuesto.

Cabe mencionar que esta forma compacta de la SARI facilitó y aprobó el desarrollo de la intención pedagógica planteada para las familias, teniendo en cuenta las condiciones mencionadas del contexto y del medio WhatsApp, lejos de desvalorizarla metódicamente, como pudiese haber ocurrido. Además, funcionó como un instrumento para la revisión constante del proceso pedagógico y metodológico tratado dentro de la estrategia, pertinente para evaluar y realizar ajustes que se requirieron, debido que, permitió obtener información relevante sobre las características e intersubjetividades de los participantes mediante se avanzaba en las versiones de los retos, tal como sucede con una SARI.

4.3. Descripción de Los Retos Familiares.

Continuando con la exposición de los Retos Familiares, en las tablas e imágenes siguientes se muestra de manera detallada y ordenada como fueron cada una de las cuatro versiones. Esta información corresponde al recuento de cada planeación y contenido guiado de la estrategia, en otras palabras, la estructura implícita e información dada dentro de los videos centrales y material adicional que conformaron los momentos en que se desarrollaron los retos y que demuestran la metodología, como se ha venido enunciando previamente.

Escudo Familiar

El reto “Escudo Familiar” fue la técnica enviada por WhatsApp que dio inicio a esta parte del componente pedagógico del proyecto, pero también, la versión “experimental” de la estrategia, es decir, se llevó a cabo con la incertidumbre de lo que pudiera deparar una propuesta de

intervención comunitaria mediada por una aplicación virtual, algo innovador dentro del contexto de los procesos presencial desarrollados por la Corporación Viviendo y que la pandemia por el Covid-19 motivó a diseñar, pero también como forma para testear los aspectos que se preveían era necesario definir para la continuación de la estrategia, como la metodología, tipo de contenido audiovisual, tiempos, temáticas, Lenguajes Lúdico-Creativos pertinentes para implementar, niveles de aceptación y participación por parte de la población.

De acuerdo con lo anterior, en la tabla siguiente se aprecia como esta versión de los retos no se acomoda cabalmente a lo descrito previamente como estructura metodológica. Tuvo en cuenta el planteamiento de preguntas generadoras y una técnica gráfico plástica como Lenguaje Lúdico-Creativos desde el reconocimiento profesional de su incidencia en los aspectos cognitivos, creativos, sociales y semióticos primordialmente, sin embargo no conto con la definición de los momentos como se vieron a partir de la segunda versión, aun así, demarcaba los espacios para el desarrollo de la técnica y la puesta en común de los aprendizajes, reflexiones o experiencia referente a esta, como elementos esenciales dentro de la recreación pedagógica.

El reto trabajó como metáfora los escudos heráldicos, que son representaciones gráficas de Reto Familiar los apellidos y símbolos de identidad familiar, en ese sentido, se propuso la construcción de escudos como forma de caracterizar o relacionar diferentes aspectos de los miembros de la familia, invitando a un ejercicio de auto reconocimiento, apropiación y sentido de unión.

A continuación, se presenta la reconstrucción detallada de los momentos de este reto:

Tabla 5: Elaboración propia sobre la estructura del Reto Familiar “Escudo Familiar”.

Tema	No se planteó formalmente.
Objetivos	No se plantearon formalmente.
Primer momento, apertura.	Presentación e introducción a la propuesta de actividad.
Segundo momento, actividad central.	Se dio la explicación sobre el reto, mencionando que trataba de elaborar un escudo familiar, es decir, un símbolo representativo que caracterizará a cada familia, en el cual debían ir resueltas cuatro preguntas generadoras. En ese sentido, se dieron las siguientes instrucciones para ser desarrolladas: ● Reunir a los integrantes de la familia y materiales, siendo creativos y utilizando los recursos de la casa. ● Realizar el dibujo del escudo como se ejemplifica en el video y personalizarlo a gusto, agregando símbolos, color y diseños adicionales de manera creativa. ● Los integrantes de la familia deben responder en cada partición del escudo las siguientes preguntas respectivamente.
Tercer momento, evaluación de la experiencia	Exposición de las respuestas dadas a las preguntas por parte de cada miembro de la familia y puesta en común de la experiencia que tuvieron realizando la actividad. Se recalcó la importancia de grabar el este tercer momento en audios y videos.



Reto Escudo familiar

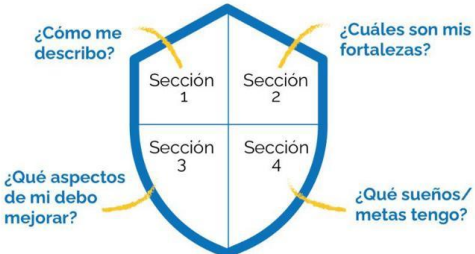


Nuestra Génesis
Unidos para transformar vidas

¿Qué debemos hacer?

1 Reúnanse como familia y utilicen los materiales que tengan a la mano para realizar su escudo familiar. Pueden tomar como referencia el que se muestra aquí. Traten de que sea en un pliego de cartulina.

2 Cada miembro de la familia debe responder a las preguntas que están en cada una de las cuatro secciones (ver imagen) utilizando palabras o dibujos.



3 En familia, hagan un video o audio describiendo el escudo que construyeron.

4 Envíen su video o audio al grupo de WhatsApp. Si es un audio envíenlo junto a una foto del escudo.

¡Mucha suerte familias!

Ilustración 11: Imagen explicativa complementaria del Reto Familiar “Escudo Familiar”.
Fuente: Nuestra Génesis (s.f.)

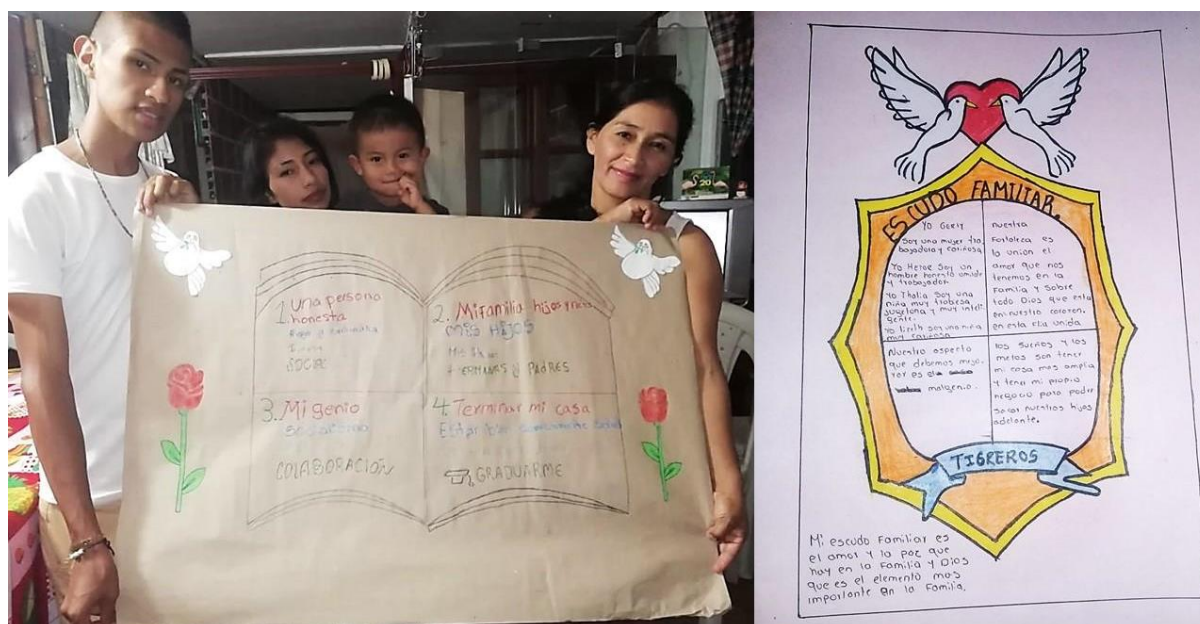


Ilustración 12: Elaboración propia sobre las evidencias enviadas por familias acerca del desarrollo del Reto Familiar “Escudo Familiar”.

Sobre este reto, se observó una buena recepción por parte de las familias, en general, lograron comprender y resolver la técnica del escudo propuesta. En su mayoría se recibieron imágenes mostrando los escudos, como se aprecia en la figura (12), sólo algunos participantes complementaron con audios leyendo sus respuestas o añadiendo alguna reflexión relacionada a la experiencia.

Las familias que respondieron al reto tuvieron la dedicación para elaborar sus escudos, demostrando el alcance sobre el objetivo de autorreconocimiento que fue planteado. Algunos lo realizaron en carteleras grandes, elaborados con color y símbolos anexos (principalmente asociados a la religión), mientras que otros, una poco más sencillos, del tamaño de una hoja de block, pero igualmente evidenciando la reflexión sobre los cuatro aspectos planteados con las cuatro preguntas generadoras que componían el escudo.

Se evidenciaron algunas características en la participación desde cada núcleo familiar, en algunos participó papá, mamá, hijos y hermanos, mientras que en otros solo el representante de familia, respondiendo por el mismo o por los miembros de su familia. En este punto ya se iniciaban a evidenciar dificultades en cuanto la disposición de los miembros de las familias –en algunos casos– o sobre la comprensión en cuanto a la intencionalidad del trabajo conjunto. Aun así, mostrando diferentes tipos de procesos significativos desde la perspectiva de cada participante.

El Regalo Sorpresa

El segundo reto tuvo como nombre “Regalo Sorpresa”, propuesta de actividades diseñadas bajo una idea más clara con respecto a los aspectos metodológicos que correspondieron a la estrategia. Tomó en cuenta los resultados obtenidos del primer reto, desde los cuales el equipo de profesionales de Corporación Viviendo pudo realizar apreciaciones en cuanto al alcance poblacional, participación de las familias, comprensión de la técnica, reflexiones, etc. Así pues, el

Regalo Sorpresa contó con objetivos determinados, una producción audiovisual más elaborada y la metodología basada en la SARI como se ha mencionado, representando para las familias una mayor atención sobre las instrucciones de la técnica y disposición de trabajo colectivo, pero con la posibilidad de tener experiencias más significativas.

Este reto trabajó de manera simbólica las emociones que pueden existir entre miembros de una familia, tomando como situación base el aseo en el hogar. Implementó como metáfora la dinámica de dar y recibir regalos, que culturalmente se concibe como una práctica por medio de la cual se manifiesta afecto, reconocimiento, gratitud, respeto, etc. En ese sentido, se propuso a las familias realizar regalos simbólicos con elementos que encontraran en casa y atribuirles significados emocionales a partir de una nota anexa, esto orientado por el material enviado por WhatsApp, con el fin de que los participantes alcanzaran reflexiones sobre las fortalezas y debilidades propias y de los demás miembros de la familia, expresaran apoyo, afecto y compromisos sobre las prácticas de aseo en el hogar.

A continuación, se presenta la reconstrucción detallada de los momentos de este reto:

Tabla 6: Elaboración propia sobre la estructura del Reto Familiar “Regalo Sorpresa”.

Tema	Emociones en general y relacionadas con los quehaceres o el aseo de la casa.
Objetivos	• Propiciar en forma virtual orientación a las familias para realizar una experiencia recreativa y reflexiva con base en la temática compleja de las emociones. • Articular las temáticas de: 1) las emociones con el tema de la higiene, el cuidado personal y de la casa y, 2) con la prevención del coronavirus.
Primer momento, apertura.	Constó de un video extraído de YouTube relacionado con la temática para ser visionado, junto con una primera pregunta generadora para incentivar la reflexión: ¿qué significa Dar y Recibir lo mejor de cada uno? Posteriormente iniciaba el discurso introductorio y explicativo sobre el Reto Familiar en general y la temática a trabajar, así pues, eran narrados ejemplos

	de emociones y las situaciones donde pueden surgir algunas específicas, relacionando como uno de esos ejemplos las responsabilidades de cuidado y aseo del hogar.
Segundo momento, actividad central.	Se plantearon las siguientes dos preguntas generadoras para guiar el juego: ¿Cómo reacciona cada uno cuando hay que limpiar y ordenar la casa? ¿Qué emoción regalaría a mis familiares para que cambien de actitud cuando hay que colaborar? Adicionalmente, fue enviada una lista de “regalos emocionales” de manera escrita y como imagen, con la que se pretendió brindar un insumo para apoyar el desarrollo de la actividad (véase Figura 13). Con el material necesario ya proporcionado dentro del discurso explicativo, se dieron los pasos para el desarrollo del juego de la siguiente manera: ● Intercambio de objetos: Cada persona de la familia pide prestado a los demás un objeto que le guste o aprecie mucho. Posteriormente, en un papelito, escribir algo que debe mejorar quien recibe las palabras de afecto y el regalo. ● Reunión familiar: Reunida toda la familia, cada uno con el regalo de los otros, por turnos, decir delante de quien corresponda las razones de por qué ese objeto representa algo del destinatario que le agrada y aprecia. ● Después de recibir el regalo: Devolver el objeto y entregar un número de la lista donde cada uno encontrará su regalo emocional. No deberán decir qué número le tocó ni cuál es su regalo, es solo para él o ella. ● Para finalizar cada uno habrá de tener un regalo dado por los demás.
Tercer momento, evaluación de la experiencia.	Se plantearon las siguientes preguntas para ser resueltas por las familias: ¿Qué aprendimos? ¿Para qué nos sirve esta experiencia? Realizando la precisión de que todo esto lo grabaran en audios o videos, al igual que todo el desarrollo del juego.

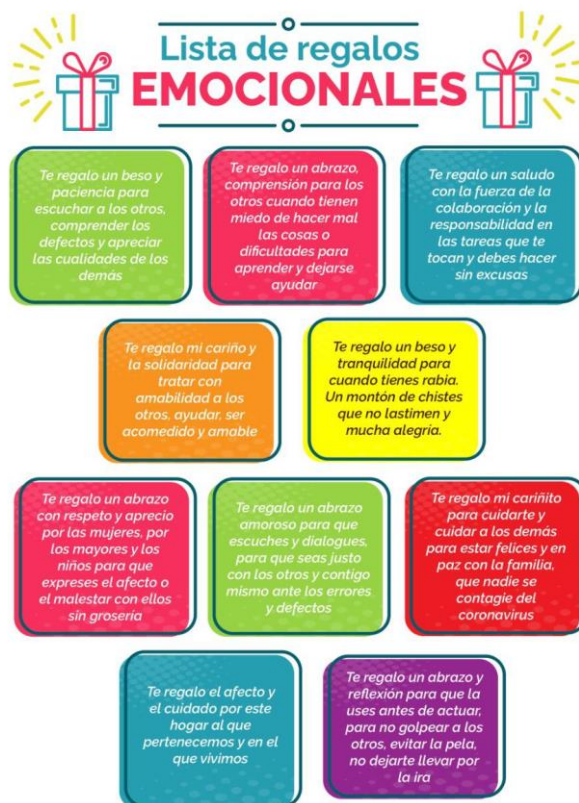


Ilustración 13: Imagen explicativa complementaria del Reto Familiar “Regalo Sorpresa”.
Fuente: Proyecto Nuestra Génesis (s.f.)

Al respecto de este reto se obtuvo evidencia sobre los procesos vivenciados en cada familia principalmente mediante videos. En estos, se pudo apreciar, primeramente, una reducción en la cantidad de respuestas que se obtuvieron por los grupos de WhatsApp en comparación al reto anterior, sin embargo, fue mucho más clara la interacción entre los miembros de las diferentes familias; ocurrieron intercambios de regalos y mensajes afectivos entre hermanos, madre e hijos, padres e hijos, esposo y esposa, etc.



Ilustración 15: Evidencias enviadas por familias acerca del desarrollo del Reto Familiar “Regalo Sorpresa”. Fuente: Registro Fotográfico proyecto Nuestra Génesis (s.f.)



Ilustración 14: Evidencias enviadas por familias acerca del desarrollo del Reto Familiar “Regalo Sorpresa”. Fuente: Registro Fotográfico proyecto Nuestra Génesis (s.f.)

La intencionalidad de incentivar la expresión emocional en la familia de manera simbólica pudo verse reflejada, los participantes lograron reunirse y de manera conjunta resolver las actividades propuestas desde la interpretación que tuvieron sobre las instrucciones o guía proporcionada. Entre los que se observó, hubo familias quienes compraron regalos comerciales,

otros los realizaron de manera artesanal, utilizaron objetos de la casa como se había propuesto o regalaron gestos de afecto como abrazos y besos. En todos los videos recibidos o algunas fotos fue posible contemplar el ritual de entrega de regalos entre los miembros de la familia, sin un orden especial o designación, pero sí procurando que todos quienes estaban presentes recibieran algo. También, en todos los casos, se apreciaban mensajes que acompañaban la entrega del objeto /material, manifestando cariño, amor, reconocimiento o el motivo por el cual lo entregaban.

No se apreció un desarrollo de la propuesta de actividades por los momentos planteados, ni respuestas específicas para cada pregunta generadora, los diferentes procesos se dieron de manera libre, impulsados más desde la interpretación general sobre el material explicativo audiovisual enviado y la resolución de la técnica principal, a partir de las posibilidades y aptitudes de cada familia. No se utilizaron en ningún caso las opciones de la lista de “regalos emocionales”, esta parte del reto fue resuelta por las familias desde el sentir al momento de compartir los regalos, sin embargo, fue apropiada la intencionalidad. En algunos casos, se recibieron mensajes cortos sobre los que habían aprendido con el reto familiar, mientras que en otros las únicas manifestaciones verbales fueron las dadas durante la entrega de regalos.

Manos a la Obra

El reto “Manos a la Obra” se propuso en conexión con el anterior, continuando la línea temática sobre las diferentes situaciones que puede experimentar una familia durante la convivencia diaria en la casa, pero en esta ocasión enfocada hacia los desacuerdos, malos entendidos, discusiones o situaciones de inconformidad entre los miembros de la familia. En ese sentido, se buscó trabajar la resolución asertiva de conflictos y el manejo de las emociones a partir de las preguntas generadoras desarrolladas mediante la técnica propuesta, que invitaban al reconocimiento propio y grupal de los momentos en que se generaban disgustos, las acciones a

mejorar y a la realización de propuestas para el bienestar familiar y la participación equitativa en las tareas para asear la casa.

Los títeres de dedo y el juego teatral fueron el Lenguaje Lúdico-Creativo que se destinó para esta versión, ocupando una técnica de construcción sencilla y con materiales de fácil acceso. Planteó la elaboración de personajes para cada dedo de la mano, de diseño libre y creativo, así mimos relacionados individualmente a diferentes preguntas generadoras como se observa en la figura (16), pretendiendo que los participantes pudieran atribuir significados con base en la temática, a las características particulares que decidieran para construir sus títeres y que posteriormente se vieran reflejadas durante la segunda parte de la técnica, la puesta en escena. Los participantes de cada familia debían realizar y grabar una pequeña obra de títeres, en la que se expusieran sus respuestas a las preguntas, reflexiones o aprendizajes mediante el juego con los personajes.

A continuación, se presenta la reconstrucción detallada de los momentos de este reto:

Tabla 7: Elaboración propia sobre la estructura del Reto Familiar “Manos a la Obra”.

Tema	Resolución de conflictos
Objetivos	● Propiciar en forma virtual, orientación a las familias para realizar una experiencia recreativa y reflexiva con base en la temática de la resolución de conflictos ● Articular las temáticas de: 1) las emociones con el tema de la higiene, el cuidado personal y de la casa y, 2) La resolución de conflictos y 3) con la prevención del coronavirus.
Primer momento, apertura.	Inicio con el visionado de un video tomado de YouTube titulado “conflictos comunes de comunicación” y la pregunta generadora ¿Qué aprendimos de la historia que se presenta en el video? Para incentivar la reflexión de los participantes. Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=LW9MSFRs_0 Posteriormente era dado el discurso introductorio y explicativo sobre lo que consistía el reto y la temática propuesta, así pues, era narrado que se reconocía la existencia de conflictos en la convivencia del día a día dentro

	de la familia, de manera casi inevitable, pero que también se debía reconocer la importancia de la buena comunicación, la empatía y el manejo emocional para lograr solucionarlos, dando sentido así al reto manos a la obra.
Segundo momento, actividad central.	En primera instancia, se mencionaba que la actividad se había propuesto para resolver cómo hacer las tareas de la casa en armonía, mejorar la comunicación y superar los conflictos, haciendo títeres con los dedos de las manos y jugando con ellos. Así pues, se dieron las siguientes instrucciones para desarrollar: Por cada dedo de la mano corresponde hacer un títere. Con un bolígrafo o un lápiz, pintar las cejas, los ojos, la boca, la nariz, un bigote, etc. Para darle personalidad al títere, utilizar otros materiales como trozos de tela o papel, que permitan realizar sombreros, vestidos o accesorios. El juego consta de interpretar una escena en la cual los personajes sean los títeres creados, para expresar ideas con base en la temática. Finalmente se indica que cada dedo está relacionado con una pregunta especificada en una la tabla enviada anexa, las cuales guían el rol de cada títere dentro del juego interpretativo. Además, se recalca la importancia de realizar el registro audiovisual de todo el proceso y los resultados del juego, para luego enviar este material.
Tercer momento, evaluación de la experiencia.	Se plantearon las siguientes preguntas para ser resueltas por las familias: ¿Qué aprendimos? ¿Para qué nos sirve esta experiencia?



*Ilustración 16: Imagen explicativa complementaria del Reto Familiar “Manos a la Obra”.
Fuente: Proyecto Nuestra Génesis (s.f.)*

Para el caso de este reto, se siguió presentando disminución en el número de participantes, nuevamente se redujo la cantidad de videos, audio o imágenes que llegaron como respuesta por los grupos de WhatsApp a la propuesta de actividades. Aun así, fue posible observar manifestaciones interesantes y de gran valor; las características propias de la técnica que atribuían una pregunta generadora a cada dedo de la mano permitieron a las familias realizar una asociación más clara sobre la intencionalidad del reto.

No se presentaron casos en los que se desarrollara el reto haciendo énfasis en cada momento planteado desde la estructura metodológica, las familias se enfocaron en la actividad central, es decir, la construcción de los títeres de dedo y el juego representativo con estos. Fue posible apreciar construcciones artesanales en las que participaron dos o más miembros de las familias, propiciando

momentos de encuentro, generación de acuerdos y exploración creativa, mientras asignaban características de voz o con la vestimenta a sus personajes.

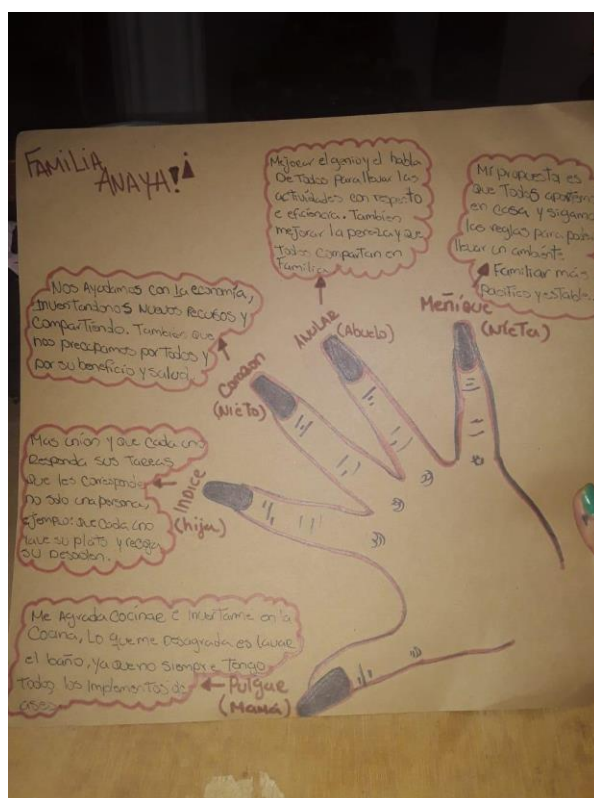


Ilustración 17: Evidencias enviadas por familias acerca del desarrollo del Reto Familiar “Manos a la Obra”.
Fuente: Registro Fotográfico proyecto Nuestra Génesis (s.f.)

Para las “obras de títeres” las familias improvisaron con sus recursos diferentes ejemplos de teatrinos, utilizando sábanas, mesas, ocultándose tras una silla o solamente procurando que en el encuadre de la grabación solo se vieran los personajes. En cuanto a los diálogos, cada dedo involucrado daba respuesta a una pregunta de acuerdo con la guía proporcionada o expresaban alguna reflexión al respecto, expresado propuestas de mejora personales para aportar a la sana convivencia en la casa, disgustos o sentimientos de inconformidad, acuerdos de convivencia o inclusive dramatizando situaciones en las cuales evidenciaban la importancia de solucionar los desacuerdos mediante el diálogo y la comprensión.



Ilustración 18: Evidencias enviadas por familias acerca del desarrollo del Reto Familiar "Manos a la Obra".

Fuente: Registro Fotográfico proyecto Nuestra Génesis (s.f.)

Comparsa Familiar

El reto "comparsa familiar" fue la cuarta y última versión que comprendió la estrategia, en ese sentido, buscó dar cierre al proceso que se venía dando con los tres Retos Familiares anteriores, de manera que las familias pudieran concluir su experiencia significativamente. Compartió intencionalmente la técnica trabajada con el Encuentro Familiar que se desarrolló durante el mismo mes. Para ambos espacios se propuso la realización de comparsas carnavalescas, con la intención de evocar el carácter festivo y cultural que esta práctica contiene. También pretendiendo que las familias tuvieran una referencia más clara para resolver el reto, primeramente, a partir de la experiencia vivida por los representantes de familia asistentes al encuentro presencial y posteriormente desde la propuesta presentada y explicada vía WhatsApp. Teniendo en cuenta las observaciones que venía realizando el equipo de la Corporación Viviendo sobre las diversas interpretaciones sobre el procedimiento de las técnicas que habían realizado las familias en las versiones anteriores de los retos.

Este reto tuvo como temática la resiliencia en relación a los efectos de la pandemia del Covid-19 en la familia y la comunidad. En base a lo anterior, se les propuso a los participantes disfrazarse, maquillarse con lo que tuvieran en casa para conformar una comparsa de carnaval, compartiendo el sentido de la fiesta como una práctica sanadora, alegre, divertida y de juego, que igualmente tuviera en cuenta las manifestaciones sobre la temática de cada integrante de la familia, las cuales se indicó eran necesarias de compartir durante una reunión previa a la construcción creativa. Con la comparsa se buscó propiciar para las familias un momento de encuentro, quiebre en la rutina, liberación de la vergüenza, fortalecimiento de vínculos y de catarsis frente a las diferentes dificultades o problemáticas.

A continuación, se presenta la reconstrucción detallada de los momentos de este reto:

Tabla 8: Elaboración propia sobre la estructura del Reto Familiar “Comparsa Familiar”.

Tema	Resiliencia (familiar y comunitaria)
Objetivos	● Propiciar, en forma virtual, orientación a las familias para realizar una experiencia recreativa y reflexiva con base en la temática de la resiliencia personal, familiar y vecinal ● Articular las temáticas de: 1) las emociones 2) La resolución de conflictos 3) con la prevención del Covid -19 y 4) la resiliencia familiar y comunitaria
Primer momento, apertura.	Iniciaba con el visionado de un video tomado de YouTube titulado “El Navegante” y el planteamiento de la pregunta generadora ¿Qué aprendimos de la historia que se presenta en el video? Para incentivar la reflexión de los participantes. Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=BhuHRkR4j8M Posteriormente era dado el discurso introductorio del reto, así pues, se mencionaba reconocer que la vida pone muchas pruebas, como la pérdida de un ser querido o la pandemia por el Covid-19, sin embargo, poder sobreponernos a las crisis y no dejarnos llevar al límite de la desesperación o el pesimismo.
Segundo momento,	Trato de la introducción explicativa a la actividad para desarrollar. Primero, presentando la fiesta como un recurso que han utilizado los pueblos de todas las naciones para volver a encontrarse y celebrar con alegría la superación

actividad central.	de situaciones críticas. Segundo, proponiendo que cada familia Génesis organizara una comparsa escogiendo un tema relacionado a los efectos de la pandemia del Covid-19 dentro de la familia y en el barrio. De acuerdo con lo anterior, se dieron los siguientes pasos a seguir. ● Escoger la temática en familia. Además, considerar la reflexión de cada uno de los integrantes de la familia frente a esta. ● Realizar de manera creativa los disfraces con los recursos de casa. Tener en cuenta que lo más importante es el encuentro de la familia y la participación de todos, fortaleciendo el diálogo, afecto y el humor. ● Realizar la comparsa, desfilando por la casa, acompañando con cantos y algarabía. Después, compartir con los demás mediante la circulación de fotos y video.
Tercer momento, evaluación de la experiencia.	Se plantearon las siguientes preguntas para ser resueltas por las familias: ¿Qué aprendimos? ¿Para qué nos sirve esta experiencia? Además, se recalca la importancia de realizar el registro audiovisual de todo el proceso y los resultados del juego, para luego enviar este material.

Este reto tuvo la menor participación por parte de las familias, fueron muy pocos los que realizaron en casa la “comparsa familiar”, incluso se dio el caso en que por algunos grupos de WhatsApp no se recibió ningún tipo de respuesta. Entre los factores que aportaron a la situación anterior, fue el hecho de que este reto se desarrolló durante la época de fin de año, tiempo para el cual muchas familias adquieren dinámicas propias de las festividades, además el proyecto entró en un estado de cierre, por lo que se intensificaron tareas y se priorizaron otras estrategias sobre los Retos Familiares, teniendo estas una mayor atención por parte del equipo profesional y los participantes vinculados. Fueron solamente aquellas familias que se habían mostrado mayormente involucradas con el proyecto las que enviaron sus respuestas.

Entre los productos que se recibieron (videos y algunas fotos) fue posible observar a grupos familiares diversos participando, hermanos, padres e hijos, esposo y esposa, abuelos con sus nietos o todos los integrantes de la casa. Para las comparsas se maquillaron y disfrazaron con sábanas o trapos amarrados, utilizaron sombreros, máscaras, pelucas, bailando o cantando. Los procesos

creativos se dieron principalmente con base a la idea de comparsa que cada familia tuvo, sin estructuras, acciones organizadas o siguiendo literalmente el paso a paso propuesto, sino desde la espontaneidad, el juego y la alegría; no faltaron las risas y era evidente el disfrute sobre la actividad.



*Ilustración 19: Evidencias enviadas por familias acerca del desarrollo del Reto Familiar “Comparsa Familiar”.
Fuente: Registro Fotográfico proyecto Nuestra Génesis (s.f.)*

La temática de “resiliencia” fue apropiada por las familias tomando como base la sobreposición de las dificultades por la pandemia del Covid-19, en varios casos se observaron representaciones de un virus verde con cabeza de corona aterrizando y posteriormente siendo rechazado o contenido por los demás miembros de la comparsa, haciendo referencia a los métodos de autocuidado y prevención del contagio para vencerlo, incluso hubo una familia quien compuso una canción al respecto. Sobre el video complementario de YouTube no se recibieron apreciaciones y en cuanto a las preguntas generadoras planteadas como evaluación de la experiencia, fueron pocos quienes enviaron audios o videos anexos haciendo referencia a estas,

manifestando agradecimientos, algunos aprendizajes sobre la prevención del contagio de Covid-19 o agrado por la experiencia de participación.



*Ilustración 20: Evidencias enviadas por familias acerca del desarrollo del Reto Familiar "Comparsa Familiar".
Fuente: Registro Fotográfico proyecto Nuestra Génesis (s.f.)*

5. Hallazgos

La estrategia Retos Familiares pretendió llegar a la mayor cantidad de familias beneficiarias del proyecto, contemplando cada una como grupos de entre tres a seis personas aproximadamente. Pese a que la idea surgió desde las limitaciones instauradas por la pandemia del Covid-19, numéricamente era posible proyectarla con un gran alcance, considerando las opciones de difusión que WhatsApp brinda y contemplando el caso idóneo en que una gran cantidad de representantes de familia realizarán la tarea juiciosa de revisar y seguir los pasos e instrucciones contenidos en el material audiovisual junto a los demás miembros del grupo familiar, generando así un tipo de comunicación en red que permitiera propiciar a muchas más personas herramientas para construir nuevos sentidos y saberes sobre temas de incumbencia, que a partir del componente pedagógico del proyecto fueron propuestos para ser trabajado.

Según lo anterior, en el papel fue posible plantear la estrategia como una manera de no limitar las opciones de participación solo para algunos miembros de la población total que comprendía el proyecto, es decir, aquellos que podían asistir a las demás estrategias presenciales llevadas a cabo en el territorio. Además, que para fines de resultados ante la organización financiaste, también era conveniente, teniendo en cuenta que los Retos Familiares permitían mantener la interacción constante por los grupos de WhatsApp, que resultaba siendo la única forma real para que se diera el contacto con las 400 familias focalizadas como beneficiarias de Nuestras Génesis.

Claramente la repercusión en la población que tuvo la estrategia no fue de la forma que pudo haberse imaginado a partir de sus características y las probabilidades de difusión que ofrecía el medio tecnológico. Como ocurre comúnmente en cualquier proceso de intervención social, son muchos los factores y situaciones que determinan los alcances con la población y resultados que se obtengan, sin embargo, adquieren su importancia o se vuelven relevantes en la medida que logran aportar positivamente a la realidad de muchas o pocas personas.

Partiendo de observar los niveles de participación, es claro que fueron descendentes, es decir, la mayor cantidad de respuestas por parte de las familias se presentaron con el primer Reto Familiar, contrastando con el último que obtuvo un número bastante reducido, como se menciona en la descripción de los Retos Familiares. Las cuatro versiones se llevaron a cabo durante la primera mitad de Nuestra Génesis, periodo comprendido entre septiembre y diciembre del 2020, a pesar de que el proyecto tuvo vigencia hasta junio del 2021 aproximadamente. Durante estos meses, mantener conectados a los participantes fue un reto constante, debido a las diferentes situaciones contextuales, problemas de conectividad, las realidades de las familias e intereses, así como las propias limitaciones de la estrategia en cuanto a la imposibilidad del acompañamiento

en tiempo real o de la conexión con el aquí y el ahora que se busca crear en sesiones de trabajo presencial, teniendo como consecuencia el distanciamiento o inatención de varias familias que habían participado de las primeras versiones de los Retos Familiares.

Por otra parte, la densidad de responsabilidades a cargo del equipo de Corporación Viviendo, conllevó a la priorización de otras estrategias, específicamente las presenciales como los encuentros comunitarios, teniendo en cuenta la disminución de restricciones tras la reducción de contagios de Covid-19, así mismo el retraso que traían los diferentes componentes de Nuestra Génesis con respecto a los tiempos previstos de ejecución, que por factores exógenos, internos y considerando la época de fin de año, obligó a apurar el cierre de los diferentes procesos, ya que el proyecto volvería a funcionar activamente hasta enero del 2021. Estas situaciones permitieron revelar que para mantener la estrategia a flote de la manera que se había imaginado, necesitaba de acciones y esfuerzos especiales que difícilmente se estaban logrando, lo cual provocó hechos como la inexistencia de un ejercicio de sistematización de información juiciosa e instrumentos de análisis para la “Comparsa Familiar”, a diferencia de como se había realizado con los otros Retos Familiares, terminando solo con la activación en carpetas virtuales de los contados videos o imágenes enviadas por algunas familias.

Poco a poco los Retos Familiares fueron quedando en segundo plano al perder el alcance que tuvieron durante su inicio y por decisión de los entes coordinadores del proyecto no se continuó con esta estrategia para la segunda etapa. Se mantuvo una dinámica de envío de material audiovisual mediante WhatsApp, que demostró importancia para el proyecto de mantener la interacción por este medio, sin embargo, se realizó como un noticiero, de carácter más informativo y menor rigor participativo, poniendo en práctica algunos aspectos relacionados con la recreación, pero no como propuestas de actividades.

Ahora bien, fijando la atención en los procesos que se pudieron observar y analizar a partir del material audiovisual recibido de las familias, resultan ejemplos bastante interesantes de actividad recreativa, como se ha narrado a lo largo de esta reconstrucción, demostrando que se llevó a cabo un proceso de recreación pedagógica a pesar de sus dificultades, particularidades didácticas y comunicacionales, en comparación con una estrategia presencial. Por una parte, debe resaltarse la configuración de los actores, es decir, recreador y recreando. En el marco de los Retos Familiares, el primero ejerce su rol como agente educativo que ayuda en el proceso de construcción de significados y atribución de sentidos, pero de manera remota, asistido por el medio virtual, sin la posibilidad de realizar acompañamiento durante el desarrollo de las actividades, pero con recursos desde las TIC que pueden usarse de manera creativa para promover y orientar de forma clara el desarrollo de las técnicas e intencionalidad de la propuesta. El segundo, necesita de mayor compromiso como último responsable de su actividad mental y del proceso de construcción de significados, es decir, debe tener disposición, motivación e iniciativa, ya que no cuenta con el recreador como dinamizador y su participación debe darse con la gestión propia de las acciones de negociación, puesta en común y evaluación, tomando como base lo comprendido de los video, imágenes y textos recibidos como guía. Así mismo, se relacionan los contenidos o propuestas de actividades recreativas, que conservan su origen en las técnicas artísticas y la lúdica con el fin de fomentar la imaginación creadora y socialización de quienes lo abordan, sin embargo, presentan una adaptación en la forma de ser transmitidos, específicamente debido al uso de WhatsApp como medio para la comunicación. Esto provoca que todo el contenido de una sesión sea transmitido a los recreandos en un bloque denso, por lo que puede difuminarse la organización por momentos y omitirse algunas preguntas generadoras o propuestas de actividades distintas a la principal, sin embargo, al estar contenido en formatos virtuales, son duraderos en el tiempo, esto quiere decir

que pueden ser revisados en repetidas ocasiones, pausados, adelantados o reenviados, teniendo así la posibilidad de tener mayor conciencia sobre lo propuesto y una experiencia de participación significativa.

Conforme a ello, vistos desde la perspectiva de la influencia educativa en base a la cual se aproxima la recreación como práctica pedagógica, es posible apreciar como en los Retos Familiares residió la articulación e interrelación de los tres elementos del triángulo interactivo dando forma a una actividad conjunta, organizada y con sentido. De esta manera, los participantes hicieron uso de la capacidad lúdica e imaginación creadora para resolver cuestionamientos cognitivos relacionados a las prácticas de higiene y aseo de la casa, combinando saberes propios de su vida cotidiana con la información y guía proporcionada para llegar a reflexiones o expresarse en la medida del desarrollo de los Lenguajes Lúdico-Creativos. La estrategia propició el encuentro entre los miembros de las familias, el trabajo colaborativo, la negociación y puesta en común de ideas a partir de la responsabilidad conjunta aceptada por aquellos que participaron de todas o algunas de las versiones, producto de las tareas propuestas por los recreadores utilizando WhatsApp.



Ilustración 21: Elaboración propia sobre la ubicación de la aplicación WhatsApp como medio dentro del proceso de interactividad de la recreación pedagógica, a partir de la relación que plantea Mesa (2004) de los tres elementos del triángulo interactivo en la actividad recreativa.

6. Conclusiones.

Durante el cuerpo de este documento se presenta y desarrolla un interés por evidenciar diversos detalles sobre lo que fue una forma de implementar la recreación pedagógica en condiciones contextuales nuevas y retadoras, que pusieron en cuestión las estrategias y estructuras metodológicas tradicionales, además de la creatividad de los profesionales en recreación para buscar alternativas. Así pues, se realiza una reconstrucción de los diferentes aspectos correspondientes a la estrategia Retos Familiares, la cual logró ser una opción “innovadora” para alcanzar procesos de recreación pedagógica durante la pandemia de Covid-19, que, si bien no se encontraba durante su periodo de mayor crisis, aun representaba limitaciones en las prácticas sociales con respecto a la cercanía física o aglomeración de personas.

En concordancia, son evidenciadas las propuestas que dieron frente al dilema de recreadores que solo podían encontrarse con unos cuantos miembros de la población, así como al hecho de que la aplicación WhatsApp resultaba ser la única opción factible para propiciar la

comunicación o mantener contacto real con la mayor cantidad posible de personas pertenecientes al proyecto.

Visto desde una posición dentro de Nuestra Génesis, la situación problema a resolver por parte del equipo de Corporación Viviendo fue la limitación con respecto a la comunicación y el encuentro en espacios presenciales para desarrollar procesos de educación comunitaria, lo cual incluso en condiciones normales hubiera sido algo retador considerando las 400 familias que contempló el proyecto. Así pues, nacen los Retos Familiares y entran a formar parte de un campo que sigue explorándose por los profesionales en recreación, referente al uso de herramientas o medios tecnológicos para el desarrollo de la actividad recreativa. Tomando como base esa experiencia, se plantea la pregunta de investigación que direccionó este trabajo de grado, la cual fue: ¿Cómo se implementó la recreación pedagógica a partir de la comunicación mediada por la aplicación WhatsApp en la estrategia Retos Familiares? Y se presentan los objetivos que pretenden ser concluidos en este apartado.

Para dar respuesta, los Retos Familiares se exponen como un ejercicio de adecuación metodológica, en comparación a las condiciones sobre las que se planean y ejecutan normalmente actividades recreativas en escenarios presenciales, debido que involucró competencias a partir de lo virtual y físico, que pudieron resolver una manera para propiciar la comunicación, interactividad, el papel del recreador, el recreando y el desarrollo de los contenidos.

Conforme a ello, se buscó identificar en primera instancia la comunicación como proceso primario dentro de la actividad recreativa pedagógica, partiendo de considerar la mediación que se posibilita a partir de la acción del recreador que inicia la interacción con los recreandos utilizando el discurso y pone en relación sentidos de acuerdo con dimensiones políticas y culturales. En otras palabras, cuando el recreador se presenta, plantea la temática, propone las actividades (sean de

transición o centrales) utilizando un lenguaje común y realiza el acompañamiento atento acercándose a los recreandos, preguntando sobre el proceso, resolviendo dudas, etc. En función de esto, el recreando proyecta su proceso de construcción de significados, en la medida que participa y adquiere responsabilidad sobre la propuesta del recreador, ocurriendo la interactividad, claramente con la presencia de los mecanismos que actúan en tanto la organización de las actividades conjuntas (contenidos) y permiten la influencia educativa.

Teniendo en cuenta las ideas anteriores, los Retos Familiares son de interés por el amoldamiento estratégico, a partir del uso de WhatsApp como medio, para posibilitar la comunicación en función de actividades recreativas pedagógicas, aprovechando las posibilidades del Chat , que imita una conversación mediante mensajes electrónicos o archivos multimedia, los cuales pueden permitirle a las personas que lo usan realizar interpretaciones, llegar al entendimiento y manifestarse al respecto, o en términos de la recreación, establecer un proceso de interactividad, dado de manera virtual con la transmisión de las competencias mediante la interrelación de formatos audiovisuales.

Cabe mencionar que, en cuanto a la recreación y la herramienta tecnológica o WhatsApp, no se trata de ver esta última como la mediación semiótica, ni se habla de una nueva forma de recreación, se toma como el medio de comunicación que permitió transmitir, visualizar e interpretar el desarrollo de los Lenguajes Lúdico-Creativos que revelaron la construcción de nuevos sentido y saberes con respecto, en el caso del proyecto, a las prácticas de aseo, higiene y cuestiones integradas de convivencia familiar, resiliencia y responsabilidad comunitaria. Además de mostrar la flexibilidad de una metodología propia de la recreación como la SARI, apartándose de ser una camisa de fuerza, sino mostrándose como una base para la intervención social y el planteamiento de procesos significativos.

De esta manera, pudo observarse como las actividades propuestas desde la recreación permitían producir un contenido emocional, cultural y social expresado de manera simbólica mediante el desarrollo de las técnicas (los dibujos, títeres, vestuarios, canciones, comparsas) que fueron propuestas y evidenciadas gracias a los videos, audios e imágenes puestos en los Chats, que a su vez, permitieron llegar a conclusiones y reflexiones desde la observación profesional, revelándose el resultado del proceso pedagógico. En síntesis, el logro de los Retos Familiares, se torna en haber propiciado que algunas familias participantes del proyecto, se permitieran tener momentos de expresión emocional, reconocimiento de habilidades y resignificación de experiencias.

Por otra parte, la reconstrucción de esta experiencia puede tomarse como aporte para estudios que avancen en comprender la compatibilidad entre la recreación y las tecnologías comunicativas o experiencias prácticas que permitan explotar más posibilidades sobre esta. Dentro de lo que se señala sobre las características de implementación que tuvieron los Retos Familiares y que resultaron siendo fortalezas o debilidades para el objetivo de la estrategia, pueden tomarse como pistas algunas acotaciones para futuras intenciones de acoplar tecnologías comunicativas en procesos recreativos, con respecto de las posibilidades y condicionamientos que se pueden presentar de acuerdo al software utilizado, tales como: la configuración del acompañamiento ejercido por el profesional en recreación y el aumento de la responsabilidad del recreando si se trata de procesos remotos y atemporales; la transmisión de contenidos mediante formatos virtuales, los cuales deben ser organizados, correlacionados y amenos para poder ser interpretados; la necesidad de un seguimiento constante, la recopilación de respuestas y reflexiones para el análisis e incluso la práctica de otras formas de contacto diferentes al Chat, que permitan mayor presencia en el proceso de los participantes.

Como menciona (Gómez, 2012), los NRT no deben asumirse como elementos aislados que se agregan sin motivo a la vida social de las personas, sino que producen nuevas formas de operar y más que máquinas se vuelven herramientas, que requieren siempre formas humanas de acompañamiento y andamiaje social. Partiendo de ideas como esta, es amplio el campo de exploración para los profesionales en recreación sobre las posibilidades que pueden explorarse para lograr procesos de interactividad y expresión simbólica que involucren medios tecnológicos, en la medida que se utilicen atribuyendo el carácter intencionado y ordenado de una propuesta recreativa pedagógica.

Finalmente es importante aludir a la experiencia de práctica profesional formando parte del equipo de la Corporación Viviendo, sobre la que se extrae esta estrategia de recreación pedagógica, debido que, fue una oportunidad de participar en la elaboración, diseño e implementación de una estrategia que permitió y requirió poner en práctica los conocimientos adquiridos durante la formación profesional, tanto para aportar ideas o acciones que ayudarán a avanzar hacia los objetivos de intervención, como para poder notar y reflexionar sobre las potencialidades y debilidades, en cuanto a la recreación, que estuvieron presentes y dieron inspiración para la escritura de este trabajo de grado.

La Corporación Viviendo, como espacio de práctica profesional, permite acercamiento directo al quehacer del profesional en recreación, debido al reconocimiento previo que se tiene en esta institución de las capacidades profesionales gracias al paso y presencias de egresados de la carrera, lo cual nutre ampliamente los aprendizajes. Esto se menciona, con la intención de reconocer desde la experiencia vivida, la oportunidad especial que se tuvo de evidenciar la potencialidad de la recreación como práctica pedagógica flexible y de valor, así como de ser

partícipe de una intención que continúa en desarrollo, la cual trata de incluir las herramientas tecnológicas, especialmente las pensadas para la comunicación, en la recreación.

Bibliografía

- Barón, M., Duke, A., & Mendoza, F. &. (2020). Redes Sociales y Relaciones Digitales, una comunicación que supera el cara a cara. . *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 123-147.
- Coll, C. (18 de Agosto de 2010). TIC y Educación: Una oportunidad para promover el aprendizaje y mejorar la enseñanza. (FUNGLODE, Entrevistador)
- Equipo de Enciclopedia Significados. (26 de 07 de 2023). *Significados.com*. <https://www.significados.com/internet/>
- Equipo de Enciclopedia Significados. (21 de 11 de 2024). *Significados.com*. <https://www.significados.com/software/>
- Gómez, R. (2012). Jovenes Urbanos Integrados, Nuevos Repertorios Tecnologicos y Trabajo Educativo. *Revista Educación y Pedagogía*., 19-31.
- Icarito . (s.f.). <https://www.icarito.cl/2009/12/95-2705-9-2-la-comunicacion.shtml/>
- Imaginario, A. (01 de 09 de 2022). *Significados.com*. <https://www.significados.com/cultura-de-masas/>
- Jara, O. (2001). Dilemas y Desafios de la Sistematización de Experiencias. . *Seminario ASOCAM*. Cochabamba: Centro de Estudios y Publicaciones Alforja.
- Kaplún, M. (1985). *El Comunicador Popular*. Quito. <https://doi.org/EditorialBelen>
- La Recreación "dirigida": Mediación Semiotica y practica pedagogica . (s.f.).
- Martín Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegeminía*. G. Gili.
- Mesa, G. (2004). *La Recreación "Dirigida" ¿Mediación semiótica y práctica pedagógica?: Una pregunta para el debate*. Cali, Colombia : Universidad del Valle.
- Mesa, G. (2007). *Marco Conceptual Y Metodológico De Referencia Para La Elaboración Del Trabajo De Grado En Recreación*. Cali: Universidad del Valle.
- Mesa, G. (2010). *Informe 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 2009-201*. Cali: Universidad del Valle.
- Ministerio de salud y protección social de Colombia . (19 de Enero de 2022). *Corona Virus (Covid-19)*. https://www.minsalud.gov.co/salud/publica/PET/Paginas/Covid-19_copia.aspx
- Moreno, I. (2015). ¿Para qué sirven las TIC? 33-37.
- Súarez, B. (2018). Whatsapp: su uso educativo, ventajas y . *Revistas de Investigación en Educación*, 121-135.

Velasco, J. J. (2013). *Facebook como un lenguaje lúdico-creativo tecnomediado. El caso de Gótico y Marcel Duchamp*. . Universidad del Valle .

Wertsch, J. (1999). *La Mente en Acción* .

Anexos.

A continuación, para facilidad de los lectores, se comparte en cada anexo respectivamente el enlace y código QR que direcciona a los archivos en mención.

Anexo # 1. Material audio visual del reto familiar “Escudo Familiar”.

Enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1oFAmwZ1sOV2JNnpnFmt5qiZxlR9Vo6gl>



Anexo # 2. Material audio visual del reto familiar “El Regalo Sorpresa”.

Enlace:

https://drive.google.com/drive/folders/1D0TZjpiCe3F43ueTyON7WN869rS_zLps



Anexo # 3. Material audio visual del reto familiar “Dedos a la Obra”.

Enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1BQ3j9T0Vyg-dC9KRbR9wi5gC7LqqRI9v>



Anexo # 4. Material audio visual del reto familiar “Comparsa Familiar”.

Enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1-ufQxyEUcUxIZF3TbxbeKGU-TWHwxfc1>



Anexo # 5. Información recuperada del proyecto Nuestra Génesis sobre los resultados del reto familiar “Escudo Familia” (instrumentos de sistematización y material audio visual enviados por las familias).

Enlace:

https://drive.google.com/drive/folders/1Pk1pEJcr54zBcmJPoYg_j2wUinJDtl8K



Anexo # 6. Información recuperada del proyecto Nuestra Génesis sobre los resultados del reto familiar “El Regalo Sorpresa” (instrumentos de sistematización y material audio visual enviados por las familias).

Enlace:

https://drive.google.com/drive/folders/1BEeH_VXpzHyXuoj8L2w0kwdCoJZ53zYF



Anexo # 7. Información recuperada del proyecto Nuestra Génesis sobre los resultados del reto familiar “Dedos a la Obra” (instrumentos de sistematización y material audio visual enviados por las familias).

Enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1KwRanjkbP8RQz3Z2jrjRJUIKvfyx9Z5x>



Anexo # 8. Información recuperada del proyecto Nuestra Génesis sobre los resultados del reto familiar “Comparsa Familiar” (instrumentos de sistematización y material audio visual enviados por las familias).

Enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1qYVovs96IcEiGHlDeerrqJHUtiN03IhC>

