

**LA RECREACIÓN DIRIGIDA COMO MEDIACIÓN, EN LA CONSTRUCCIÓN
DE IMAGINARIOS SOBRE ADOLESCENCIA, CON UN GRUPO DE JÓVENES
DE LA COMUNA 12 DE CALI**

**MARITZA OCAMPO CARDONA
JHON ANDERSON GRIJALBA HOYOS**

**UNIVERSIDAD DEL VALLE
INSTITUTO DE EDUCACION Y PEDAGOGÍA
PROGRAMA ACADEMICO DE RECREACIÓN
SANTIAGO DE CALI
2013**

**LA RECREACIÓN DIRIGIDA COMO MEDIACIÓN, EN LA CONSTRUCCIÓN
DE IMAGINARIOS SOBRE ADOLESCENCIA, CON UN GRUPO DE JÓVENES
DE LA COMUNA 12 DE CALI**

**MARITZA OCAMPO CARDONA
JHON ANDERSON GRIJALBA HOYOS**

Trabajo de grado presentado
como requisito para optar al título de
Profesional en Recreación

Director

Profesor NELSON MAURICIO MUÑOZ SÁNCHEZ

**UNIVERSIDAD DEL VALLE
INSTITUTO DE EDUCACION Y PEDAGOGÍA
PROGRAMA ACADEMICO DE RECREACIÓN
SANTIAGO DE CALI
2013**

NOTA DE ACEPTACIÓN

Este trabajo de grado, titulado **“LA RECREACIÓN DIRIGIDA COMO MEDIACIÓN, EN LA CONSTRUCCIÓN DE IMAGINARIOS SOBRE ADOLESCENCIA, CON UN GRUPO DE JÓVENES DE LA COMUNA 12 DE CALI”** y realizado por los estudiantes **MARITZA OCAMPO CARDONA y JHON ANDERSON GRIJALBA HOYOS**, se presenta a la Universidad del Valle, Instituto de Educación y Pedagogía, Programa Académico de Recreación como requisito parcial para optar al título de Profesional en Recreación.

Hemos revisado este trabajo de grado y recomendamos su aprobación:

Firma del Director de Tesis

Firma del Director del Programa

Firma del lector No 1

Firma del lector No 2

Santiago de Cali, Octubre de 2013

DEDICATORIA

El mayor agradecimiento es para el maestro de maestros, Dios, que nos dio la vida, el entendimiento y sabiduría para poder culminar esta etapa de nuestras vidas.

También agradecer a las personas que amamos y nos apoyaron en todo este proceso.

Por último agradecer a todos los adolescentes que hicieron parte del proceso y que nos enseñaron sobre ellos, gracias muchachos.

Maritza Ocampo Cardona

Jhon Anderson Grijalba Hoyos

RESUMEN

Este trabajo tuvo por finalidad, analizar como un programa de recreación dirigida, media en la construcción de imaginarios sobre la adolescencia, en un grupo de jóvenes de la comuna 12 de Cali, lo cual se sustenta a través de un proceso de intervención en recreación dirigida. Se indagó aquellos aspectos que evidencian la cesión y traspaso de la responsabilidad sobre la tarea asignada y los imaginarios que surgen de las experiencias de los recreandos frente a la etapa de desarrollo en la que se encuentran. La metodología implementada es la Secuencia de la Actividad Recreativa SAR. Desde esta perspectiva se busca externalizar a partir de la mediación semiótica (lenguajes lúdico-creativos) y preguntas generadoras, que permitan expresar pensamientos, sensaciones, conceptos, emociones, sentidos y significados sobre la adolescencia. Finalmente, se presentan los resultados obtenidos en la intervención y se analizan los procesos de aprendizaje y los imaginarios que emergen de los temas planteados.

PALABRAS CLAVE: Recreación dirigida, Secuencia de la actividad SAR, Adolescencia, Imaginarios.

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	8
1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	10
1.1. Delimitación del problema	10
2. OBJETIVOS	13
2.1. Objetivo General	13
2.2 Objetivos Específicos	13
3. METODOLOGÍA	15
3.1.1. Fase 1: Diagnostico participativo	15
3.1.2. Fase 2: Desarrollo del proyecto conjunto	16
3.1.3. Fase 3: Culminación del proyecto conjunto y socialización	16
3.2. Modelo del procedimiento para el análisis de la SAR	17
3.2.1. Paso 1: Organización y participación de la actividad conjunta	18
3.2.2. Paso 2: Estructura temática	20
3.2.3. Paso 3: Análisis de la interactividad	21
3.3. Actores del proceso	23
4. MARCO CONTEXTUAL	24
4.1. Comuna 12 de la ciudad de Cali	24
4.2. Eduardo Santos y El Paraíso	28
4.3. Centro Recreativo Urbano Comfandi Paraíso	29
4.4. Los Recreandos y su procedencia	30
4.5. Caja de Compensación Familiar del Valle del Cauca “Comfandi”	32
5. MARCO CONCEPTUAL	35
5.1. La recreación como actividad social general	37

5.2. La recreación como actividad interna	40
5.3. La recreación dirigida como práctica pedagógica	41
5.4. La adolescencia	45
5.5. Los imaginarios	53
6. RESULTADOS	58
6.1 Organización de la actividad conjunta	58
6.2 Descripción de la secuencia de la actividad recreativa SAR	59
6.3. Análisis de la interactividad	82
7. IMAGINARIOS SOBRE ADOLESCENCIA QUE SE EXPRESARON Y ACTUALIZARON DURANTE EL PROGRAMA DE RECREACIÓN DIRIGIDA	117
8. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	132
9. BIBLIOGRAFÍA	136
10. ANEXOS	139

INTRODUCCIÒN

El presente trabajo, da cuenta de un proceso de recreación dirigida, con un grupo de adolescentes de la comuna 12 de Cali, denominado Parche 12, realizado en la práctica profesional de dos estudiantes de Recreación de la Universidad del Valle. Tiene por finalidad, analizar como la recreación dirigida, media en la construcción de imaginarios sobre la adolescencia, que se expresaron en el desarrollo del programa. La metodología usada a lo largo de todas las sesiones de trabajo, fue la Secuencia de la Actividad Recreativa SAR a través de mediaciones semióticas, como los lenguajes lúdico-creativos y el discurso verbal.

A lo largo de este trabajo de grado, el lector se encontrará con la reconstrucción, descripción, análisis y resultados del proceso de intervención. Este documento está organizado de la siguiente manera: inicia con la presentación del problema y los objetivos general y específicos, posteriormente, se hace un recuento de la metodología utilizada para la elaboración de este estudio, con el grupo de recreandos, en la que se describen los segmentos de interactividad, la estructura temática y el triángulo interactivo, luego en el marco contextual se describe la comuna, el barrio, el centro recreativo, los recreandos y la caja de compensación. En el marco conceptual se abordan y sustentan los conceptos de recreación, adolescencia e imaginarios. En los resultados se muestran los segmentos de interactividad de todas las sesiones de trabajo y se hace un análisis de los contenidos y la interactividad que se presentaron en las sesiones de estudio. También se realiza un análisis de los aspectos mas relevantes y significativos que los recreandos construyen y resignifican,

a partir de los imaginarios que tienen sobre ser adolescentes en su barrio y comuna.

Finalmente se presentan las conclusiones y la bibliografía.

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

1.1 . Delimitación del Problema

La adolescencia es una de las etapas de desarrollo del ser humano y paso obligado para llegar a la adultez. En ella se dan diferentes cambios que modifican la estructura física y mental de los adolescentes. A nivel social, esta etapa es vista, sobre todo en los barrios de los sectores populares, como una etapa conflictiva, en la que muchas veces los jóvenes son vistos como seres oscuros y peligrosos. Por ejemplo, si un grupo de jóvenes de parte en una esquina, la primera impresión que se tiene de ellos, es de peligro, y en ocasiones se prefiere no pasar al lado de ellos.

Ocampo (2005) afirma que: “En la última década, las esquinas -transformadas en importantes espacios de socialización juvenil, sobre todo en los barrios populares- han sufrido tal proceso de satanización que los mismos jóvenes sienten hoy su influencia en la manera como son percibidos y leídos cotidiana mente” (p.17).

En una comuna, como lo es la comuna 12 de la Cali, esta percepción no es ajena a lo que sienten los jóvenes que la habitan. Para el grupo de adolescentes que conformaron el programa de recreación dlkirigida Parche 12, no todos los jóvenes que están en las esquinas roban, o consumen droga, también existen quienes sueñan, bailan, cantan, juegan, ríen, recochan, comparten ideas, conversan acerca de cosas que solo tienen importancia para ellos, aprenden de cuestiones que no enseñan en la casa y tampoco en el colegio.

El concepto de sí mismo, (...) es un conjunto de conceptos, de representaciones, de juicios descriptivos y valorativos acerca del propio sujeto. Dicho conjunto se refiere a uno mismo bajo distintos aspectos: el propio cuerpo, el propio comportamiento, la propia situación y relaciones sociales. (Fierro, 1991, p. 335)

El concepto o el auto-concepto que este grupo de adolescentes tiene, es el resultado de las experiencias individuales y colectivas que han tenido a lo largo de sus vidas, en el que han influido el contexto en el que se encuentran, los padres, los amigos, los modelos sociales, las valoraciones de las personas que los rodean, los niveles de educación, los éxitos y los fracasos. Todo este conjunto de elementos, otorga a los adolescentes una imagen diferencial a la que socialmente se le confiere a esta etapa de desarrollo.

Para estos adolescentes, el imaginario que concebían acerca de ser adolescente, estaba rodeado de aspectos positivos. Se leían y se percibían como una cultura alegre, divertida y amistosa. Para ellos, la imagen de adolescencia no es la de vándalos, problemáticos, violentos, ociosos y sin identidad, más bien de seres humanos incomprensidos, que tienen miedos, sueños, metas, valores por la familia, y que a su vez están en la búsqueda de su identidad.

Lo imaginario puede definirse como conjunto de representaciones y referencias –en gran medida inconscientes- a través de las cuales una colectividad (una sociedad, una cultura) se percibe, se piensa e incluso se sueña, y obtiene de este modo una

imagen de sí misma que da cuenta de su coherencia y hace posible su funcionamiento. (Belinsky, 2000, p.25)

Después de haber realizado este diagnóstico, en el que los adolescentes cuentan una historia diferente al rol que asumen, sumado a la percepción de la comunidad y la sociedad que los rodea, se esboza aquí una pregunta que busca dar una respuesta autónoma a partir de lo que piensan los propios actores. Es por eso que a partir de la intervención, en un programa de recreación dirigida con adolescentes de la comuna 12, denominado “Parche 12”, se plantea la siguiente pregunta problema:

¿Cómo media la recreación dirigida, en la construcción de los imaginarios relacionados con la adolescencia, en un grupo de jóvenes del programa Parche 12, de la Caja de Compensación Familiar del Valle del Cauca Comfandi?

Abordar esta pregunta problema, es pertinente desde la recreación dirigida, dado que ésta es un proceso educativo, en el que se usan mediaciones semióticas como los son los lenguajes lúdico-creativos, que tienen el potencial de generar en los recreandos procesos de integración, socialización y la puesta en común, tanto de sus percepciones, como de sus representaciones e imaginarios sociales, que fueron expresados de manera individual y grupal, usando como principal fuente de información sus propias experiencias, conocimientos, habilidades y destrezas, haciendo conciencia del potencial que poseen para contribuir a su propio desarrollo.

2. OBJETIVOS

Para orientar el presente trabajo de grado se establecen los siguientes objetivos:

2.1 Objetivo General

Analizar como un programa de recreación dirigida, media en la construcción de imaginarios sobre la adolescencia, en un grupo de jóvenes del programa Parche 12, de la Caja de Compensación Familiar del Valle del Cauca Comfandi.

2.2 Objetivos Específicos

- Analizar la secuencia de la actividad recreativa realizada en el programa de recreación dirigida con el programa Parche 12 de la Caja de Compensación Familiar Comfandi.
- Describir las interacciones recreador-recreando, recreador-contenidos y recreando-contenidos, durante el desarrollo de la secuencia de la actividad recreativa (SAR).
- Identificar los imaginarios sobre adolescencia que se expresan y actualizan a través de la secuencia de la actividad recreativa (SAR).

- Proponer recomendaciones a partir en la intervención con adolescentes.

3. METODOLOGÍA

En el proceso de intervención se utilizó, la Secuencia de la Actividad Recreativa SAR (Mesa, 2007), dado que, esta metodología apunta hacia un enfoque cualitativo que permite dar cuenta de aspectos que no pueden ser cuantificados sino interpretados y analizados a partir del discurso de los participantes y sus representaciones semióticas mediante los lenguajes lúdico-creativos. Por otro lado, permite llevar una secuencia o pasos de intervención, en los que se evidencia el papel del recreador como agente educativo y la recreación como mediación entre los contenidos y el aprendizaje de los recreandos. Mesa (2007), plantea las siguientes fases en la implementación de la SAR:

3.1.1 FASE 1: DIAGNÓSTICO PARTICIPATIVO

Esta fase se conoce como el reconocimiento de los sujetos en su accionar cotidiano, en el que a partir de una serie de “preguntas generadoras” se busca conocer su realidad y la visión que poseen frente a ésta, para proponer mediante el proceso recreativo, posibles soluciones a las problemáticas más sentidas. Es una fase de participación y organización, en que el recreador junto con los recreandos, realizan un proceso de definición y redefinición de objetivos compartidos hacia un objetivo común o proyecto final. Para el proceso de intervención Parche 12, esta primera fase se realizó en ocho sesiones de trabajo, en las que se discutieron diferentes temas relacionados directamente con la adolescencia.

3.1.2 FASE 2: DESARROLLO DEL PROYECTO CONJUNTO

En esta fase se realiza la ejecución o pasos que se deben seguir para la cristalización de un objetivo compartido, es decir, se dan lineamientos para la conformación de equipos de trabajo y se delegan tareas o responsabilidades.

Para el proceso del Parche 12, el proyecto conjunto apuntó hacia la construcción de un evento festivo, que pretendía evidenciar parte del empoderamiento que habían tenido los adolescentes y la capacidad de asumir responsabilidades con el apoyo y seguimiento de los recreadores.

3.1.3 FASE 3: CULMINACIÓN DEL PROYECTO CONJUNTO Y SOCIALIZACIÓN

En esta fase se lleva a culminación del evento festivo, que es producto de la preparación y organización, desarrollada en la fase 2. En ella, se evalúa el proceso que se desarrolló durante la fase diagnóstica y la construcción participativa del evento.

3.1.4 FASE 4: EVALUACIÓN PARTICIPATIVA:

En esta última fase se hace una evaluación del todo el proceso de intervención, en donde los recreandos junto con los recreadores recogen los aprendizajes, las dificultades y los

aspectos que se deben mejorar para una próxima intervención o un nuevo ciclo. Como resultado, se realiza un informe final.

3.2 MODELO DEL PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA SAR

La metodología utilizada en este ejercicio de investigación, se basa en el documento de referencia para la elaboración del trabajo de grado en recreación (Mesa, 2007), el cual enmarca un análisis reflexivo sobre el proceso de intervención desde la metodología de la Secuencia de la Actividad Recreativa SAR, durante la práctica profesional.

Instrumentos de recolección de la información

Los instrumentos usados para levantar la información y recolección de los insumos necesarios en la construcción del presente trabajo, fueron: la planificación de las sesiones, cronograma de actividades, el diario de campo (en el que están escritas las observaciones de las sesiones), informes, registro en audio y video, y material fotográfico. (Ver anexos).

A continuación se presenta la metodología implementada en este ejercicio de investigación, el cual se realizó en los siguientes pasos:

3.2.1. Paso 1: Identificación de la estructura de la actividad conjunta

Este estudio pretende identificar la estructura de organización de la actividad conjunta o interactividad recreador/recreandos. Se pretende reconocer de manera completa y general, cómo el recreador secuencía la actividad conjunta en cada una de las sesiones de la SAR, de tal manera que se evidencie su capacidad pedagógica y que a su vez se comprueben por medio de los mecanismos de cesión y traspaso de la responsabilidad sobre la tarea asignada (Mesa, 2007).

A continuación se enuncia en qué consiste cada uno de los segmentos de interactividad (Mesa, 2007), los cuales se mencionan y describen a continuación: Organización del grupo (OG); Organización de la tarea (OT); Ejecución de la tarea I (ETI); Ejecución de la tarea II (EJTII); Evaluación (EV) e Interrupción (INT).

Organización de Grupo (OG): La organización de grupo consistió en incorporar o agrupar a los recreandos, en un espacio previamente acordado, para dar inicio a la sesión. El recreador asumió la vocería e impartió las instrucciones, disponiendo al grupo frente al objetivo que se buscaba.

Organización de la Tarea (OT): El recreador en este punto asumió una postura instruccional y directiva frente al grupo de recreandos, dividió al grupo, si esto es lo que interesa, informo sobre el objetivo y el contenido de la tarea, especificando y asignando

tareas a cada uno de los grupos, estableciendo límites de tiempo para la ejecución de la tarea y la distribución del material de trabajo.

Ejecución de la Tarea (ET): Los recreados realizaron o ejecutaron la tarea o la técnica recreativa, partiendo de sus saberes y conocimientos previos, asumiendo una postura de responsabilidad grupal. Los recreadores tuvieron que estar atentos a explicaciones de los grupos, tratando de atender las preguntas o problemas relacionados con la tarea.

Evaluación (EV): En la evaluación los recreandos expusieron el “fin” de la tarea que desarrollaron, realizando junto con el recreador una reflexión, retroalimentación y concientización del tema tratado, en donde se recogieron las percepciones de los recreandos y los fines alcanzados con la actividad. Por otra parte, el recreador tuvo que tener en cuenta el alcance de la actividad recreativa, su mediación pedagógica y los aprendizajes alcanzados por los recreandos.

Interrupción (INT): Son aquellas interrupciones que se presentaron durante el desarrollo de las sesiones de trabajo, por parte del recreador, recreandos o agentes externos. Estas interrupciones obstaculizaron el desarrollo de la actividad recreativa produciendo cambios en la temática que había sido planeada con antelación.

3.2.2. Paso 2: Estructura temática

Se apunta en analizar como objetivo temático, los contenidos y/o tareas desarrolladas por los recreandos durante el proceso de la Secuencia de la actividad Recreativa SAR. En esta parte los contenidos y las tareas son redefinidos por los recreandos de manera conjunta con el recreador, y orientados en la búsqueda de un objetivo. A partir de aquí, se pretende identificar cuáles de estos contenidos son de naturaleza conceptual, procedimental y actitudinal. También da muestra de cómo se integran estos tres tipos de contenidos, para lograr expresar la internalización y externalización de los contenidos temáticos de la sesión y el traspaso de la responsabilidad sobre la tarea. Mostrando la importancia de la intervención, tanto de los recreandos como la de los recreadores (Mesa, 2007).

Contenidos conceptuales: son aquellos que se refieren a conceptos y hechos. Este tipo de contenido no es explícito ni preestablecido en las SAR. Emergen según se van desplegando las tareas y objetivos acordados por el grupo (Mesa, 2007, p. 22). Es decir, son los conceptos que expresan los recreandos durante la elaboración y ejecución de una técnica recreativa o lenguaje lúdico-creativo. A pesar de que el recreador debe hacer una planeación de los temas que trabajará en la jornada recreativa, estos temas estarán nutridos y partirán de las necesidades, habilidades y experiencias de los recreandos.

Contenidos procedimentales: designan conjuntos de acciones, de formas de actuar en pos de metas. Se trata de unos conocimientos con los cuales nos referimos al saber hacer cosas

(Mesa, 2007, p.22). Es decir, se trata de realizar unos pasos o secuencias, que están acompañados de acciones, que parten de las habilidades y del saber hacer que tiene la persona frente a dicha actividad o técnica recreativa, buscando alcanzar un objetivo determinado.

Los contenidos de actitudes, valores y normas: se refieren a un conjunto de tendencias a comportarse y enfrentarse de una determinada manera ante personas, situaciones, acontecimientos, objetos, fenómenos (Mesa, 2007, p.23). Es decir, es la manera en que se comporta una persona frente a una actividad determinada, se trata del saber “ser” o “estar”. De acuerdo al tipo de conocimientos adquiridos en la familia y la sociedad, de una persona, ésta reaccionará y dará una respuesta frente a la actividad recreativa, asumiendo positiva o negativamente a los nuevos compromisos de valores y normas.

3.2.3. Paso 3: Análisis de la interactividad

Para este análisis de la actividad recreativa, se toma la interacción que se da en el triángulo interactivo, entre recreador-recreandos, recreador-contenidos y recreandos-contenidos. En este análisis se hace un auto examen con el fin de identificar las fortalezas y debilidades de la ayuda pedagógica prestada por los recreadores al grupo de recreandos y distinguir si se produjeron cambios significativos durante la actividad conjunta, es decir, si los recreandos dieron muestras de asociar nuevos significados y sentidos a la actividad recreativa y a los procesos vividos (Mesa, 2008), sobre el pensamiento que tienen de sí mismos y de los imaginarios han construido sobre adolescencia.

Recreador – Contenidos. Hace referencia a las relaciones que el recreador estableció con los contenidos del programa recreativo planificado y realizado con el grupo que tuvo a su cargo durante el proceso de práctica profesional I y II, se trató de analizar el tipo de contenidos (temas) y actividades que ejecutó con relación a su papel pedagógico al enseñarlas, es decir ¿Cómo enseñó? ¿Mediante qué procedimientos? ¿Cómo facilitó los procesos de aprendizaje? ¿Cómo enfrentó las dificultades frente al manejo y conocimiento de las técnicas recreativas?

Recreandos- Contenidos. Este punto consistió en entender qué tipo de relaciones establecieron los recreandos (adolescentes) con los contenidos de aprendizaje. ¿Los contenidos surgieron espontáneamente de los recreandos? ¿Los contenidos surgieron de la negociación recreador-recreandos? ¿Los contenidos propuestos resultaron acordes con los conocimientos y experiencias previas de los recreandos? ¿Los contenidos fueron rechazados por los recreandos? ¿Por qué?

Recreador- Recreandos. En esta relación, interesó que el recreador o recreadora, autocríticamente reflexionara y analizará a la luz del marco conceptual de referencia y de su propia experiencia, la calidad pedagógica de sus interacciones con los recreandos. Es decir ¿Cuáles fueron las actitudes predominantes? ¿Qué dificultades o habilidades personales se identificaron como problemas o como fortalezas para establecer las interacciones recreador–recreandos? ¿Cómo se optimizaron y aprovecharon las interacciones entre los pares (recreandos)?

3.3 Actores del proceso

- **Los recreandos.** El grupo fue conformado por 14 pre-adolescentes y adolescentes entre los 12 y 18 años de los cuales ocho eran mujeres y seis hombres. Estudiantes de secundaria, en su mayoría pertenecientes al barrio Eduardo Santos de la comuna 12 de Cali.
- **Los recreadores.** Estudiantes de noveno semestre de Profesional en Recreación de la Universidad del Valle, con experiencia en trabajo comunitario.

3 MARCO CONTEXTUAL

En este capítulo, se describirá el marco contextual en el que se realizó la intervención, de la práctica profesional. En primer lugar se presentan algunas de las características del contexto de la comuna 12 de la ciudad de Cali, del Centro Recreativo Urbano Comfandi Paraíso y del grupo de recreandos. En segundo lugar, la historia, servicios y programas de la Caja de compensación Familiar del Valle del Cauca “Comfandi”.

4.1 Comuna 12 de la ciudad de Cali

La comuna 12 es una de las 24 que existen en la ciudad de Cali, ubicada en el oriente y conformada por barrios de estrato 2 y 3. Limitada por el norte con la comuna 8, al oriente con la comuna 13 y por el sur oriente con la comuna 11, cubre el 1,9% del área total del municipio de Santiago de Cali con 232,9 hectáreas según El Plan de Desarrollo 2009-2011 de la comuna 12 (Alonso, Arcos, Solano, Vera & Gallego, 2007).

La comuna 12, es como una pequeña ciudad en la que abundan almacenes de ropa, tiendas en las esquinas de las cuadras, peluquerías administradas por hombres afrocolombianos, ambientadas con Rap y Reggaetón, panaderías que a su vez venden pollo asado y salchipapas, las ventas de minutos, reconocidas por anuncios verdes del minuto a 100 pesos, las salas de internet, de la hora a mil y los 15 minutos a trescientos, los jugadores de Play

Stación y Xbox, en el que están “los pelaos peseteados¹” jugando San Andreas², iglesias cristianas, reconocidas por sus feligreses, mujeres de faldas largas y hombres de camisa manga larga y corbata, con libro negro en sus manos, los bailaderos y barras sobre la 44 con troncal, de barriles de madera que se perciben desde afuera, los talleres de motos, la venta de helados caseros, que se dejan ver por letreros improvisados en el frente de las casas, los negocios clandestinos de los jíbaros del barrio, el triciclo de helados y del cono, con su típica melodía que se pasea por las calles de la comuna. Es una comuna diversa, heterogénea y pluricultural, un lugar que está en movimiento, que no solo limita con otras comunas, sino también por las normas y los estilos de vida que se han construido en este escenario, en el que los protagonistas son los individuos que configuran unos modos de comportamiento. Una comuna construida por comunidades, que a su vez tienen fronteras que no se ven, fronteras que dicen, que de la Troncal hacia allá está el Rodeo y que de la cuarenta y cuatro hacia acá, Sindical. Una comuna como todas las comunas de Cali, con límites que separan y fragmentan, como los países de un continente, solo que aquí no se necesita pasaporte o un pasado judicial para entrar o salir de un barrio a otro. Es así como los barrios de esta comuna tienen sus límites. Como si se tratara de una casualidad, son doce los barrios que conforman la comuna doce: Villanueva, Asturias, Eduardo Santos, Alfonso Barberena, El Paraíso, Fenalco Kennedy, Nueva Floresta, Julio Rincón, Doce de Octubre, El Rodeo, Sindical y Bello Horizonte, nombres que dan estatus a algunos y pena a otros, barrios de pobres y de algunos acomodados, barrios donde se compra la mazamorra

¹ Léxico de jerga, vocabulario que utilizan algunos adolescentes para indicar que son atraídos por algo.

² Es un video juego de acción – aventura. Que está inspirado en la cultura estadounidense de los años 90. La trama se desarrolla en el estado ficticio de San Andreas que abarca tres ciudades, Los Santos, San Fierro y Las Venturas, las cuales son parodias de los Ángeles, San Francisco y Las Vegas.

para no hacer almuerzo, en el que se pasean los choladeros, con sus raspaos, en donde se escucha, a fuerte voz, el anuncio de la manga con sal, barrios comunes y misteriosos, seguros para algunos y peligrosos para otros, en donde el problema es estar fuera de la comunidad. Lo anterior reafirma lo que menciona Bauman (2003) “Como todos sabemos, las vallas tienen dos lados, las vallas dividen un espacio uniforme en un “afuera” y un “adentro”, pero lo que es adentro para los que están a un lado de la valla, es “afuera” para los que están del otro lado” (p.142). Es decir, Cada miembro de una comunidad, se siente seguro dentro de su propio espacio. Es así como los residentes del barrio Paraíso, se sienten seguros dentro de las paredes imaginarias que han construido y la vez, lo dividen y lo separan del barrio Eduardo Santos, un barrio “inseguro”, por donde no se puede transitar, porque esto significa perder sus pertenencias, no es su territorio, es el afuera, donde no hay seguridad. En cambio la comunidad que se configura en el barrio Eduardo Santos, se siente segura dentro de sus propios límites, dado que para ellos éste es su adentro de la valla y los demás barrios son el afuera. Barrios en los que se rumora de la peligrosidad del barrio del frente, en que a diario matan a “uno”, porque “algo debía” o porque “algo hizo”, en donde se vende marihuana y se la fuma en las esquinas, por donde no se puede pasar porque no es “seguro”, mientras que el propio barrio sí lo es, porque es mejor estar dentro de su propio territorio, que fuera de él.

Como en todos los barrios y comunas populares de Cali, se ve reflejada la manera en que se construyeron las cuadras y casas, que son producto de posesiones, invasiones y terrenos de algunos terratenientes, barrios sin planeación, diferentes a los hoy barrios de interés social, barrios en los que los abuelos de los hoy habitantes de la comuna, llegaron en búsqueda de

un pedazo de tierra, donde construyeron a pulso y con sus propias manos estructuras vivibles para dar comodidad a sus familias, casas que existen todavía, o que han sido remplazadas y reformadas por las nuevas generaciones. Esta no es una realidad ajena a la comuna 12, donde la comunidad que la habita, es producto de los múltiples encuentros con otras comunidades y culturas, que se han configurado y reconfigurado en la construcción de estos barrios y comunas.

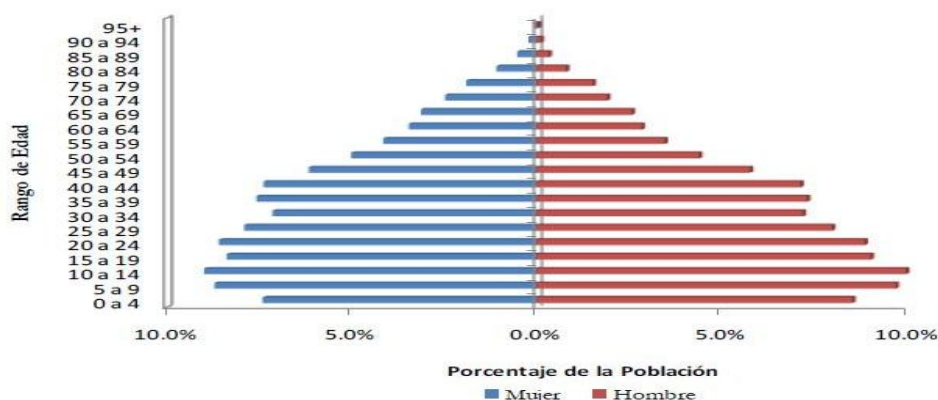
Los barrios que conforman la comuna 12 y sus habitantes, son el remanente de años de construcción, no solo de viviendas, sino también de vivencias, experiencias e identidad, reflejadas en sus calles de bullicio, en las rumbas de casa, en los atuendos de unos y las palabras de otros, en donde las familias son numerosas y en los cuales se escapa el grito de cuadra a cuadra, para dar una razón, en donde el silbido es una forma de comunicación para los “pelaos”, calles que se tornan de diferentes colores al transcurrir el día. Es común ver a los niños jugando en las calles, corriendo, saltando lazo, jugando a las escondidas o a la rayuela, mientras que los “pelaos parchados en las esquinas”³ soltando carcajadas. Por eso al caminar por la comuna 12, se puede observar que los niños, los adolescentes y los jóvenes son los protagonistas acentuados de este territorio.

Según el censo poblacional realizado por el DANE en el año 2005 (grafico 1-1) la mayor población concentrada en la comuna 12, que ocupa los picos más altos del gráfico, está entre las edades 5-9, 10-14, 15-19 y 20-24 años. Esta información afirma la importancia de los niños, preadolescentes, adolescentes y los jóvenes de la comuna 12.

³ Grupo de jóvenes reunidos en la esquina de una cuadra.

En cuanto a la cantidad de preadolescentes, adolescentes y jóvenes según el gráfico 1, los rangos de edad de 10-14 y 14-20 años, están dentro de los porcentajes más altos en la pirámide poblacional, es decir, es la mayor cantidad poblacional que ocupa la comuna 12, tanto hombres como mujeres.

Gráfico 1 . Pirámide poblacional de la Comuna 12



Fuente: DANE, Censo de Población de 2005

4.2 Eduardo Santos y El Paraíso

El barrio Eduardo Santos, según acotaciones de algunos de sus habitantes, es uno de los sectores de la comuna, con mayor problemática social, en donde es evidente la falta de programas y espacios que propendan al buen uso del tiempo libre. Es un barrio de estrato 2, con algunas viviendas en esterillas y en su mayoría en obra negra. Una de las problemáticas sociales que posee el barrio, es el expendio de drogas, que tiene como efecto, jóvenes consumidores y adictos a este tipo de alucinógenos, que incrementan las tasas de delincuencia y la violencia en el barrio, según informes del Cali 12.

El barrio Paraíso, es de estrato 3, con un aspecto físico diferente al barrio Eduardo Santos, a pesar de colindar con éste. Las viviendas están construidas en su mayoría, en obra blanca y con un porcentaje bajo de viviendas en obra negra. Cuenta con El Centro Recreativo Comfandi Paraíso, como un espacio de esparcimiento y diversión. No obstante conserva parte de la problemática que afecta al barrio Eduardo Santos, como el consumo de drogas y en algunos sectores del barrio, inseguridad.

4.3 . Centro Recreativo Urbano Comfandi Paraíso

Es uno de los Centros Recreativos Urbanos de la Caja de Compensación Familiar del Valle del Cauca “Comfandi”. Está ubicado en la comuna 12 de la Ciudad de Cali, en el barrio El Paraíso, en la dirección 28 C N° 33 H 04. Fundado el 1 de mayo de 1981.

El Centro Recreativo dentro de su estructura física y equipamiento, cuenta con dos piscinas, una semiolímpica , para adultos, y una pequeña, para niños, una cancha múltiple que funciona como cancha de voleibol, baloncesto, fútbol y microfútbol, una cafetería, un salón de juegos con una mesa de ping pong y un cajón de sapo, baños para hombres y mujeres con sus respectivas duchas y vestiers, una bodega usada para guardar los materiales e implementos de recreación, un guardarropas y la oficina de administración y registro de entradas al centro urbano.

El centro recreativo urbano Comfandi Paraíso ofrece programas en sus instalaciones, tales como natación para niños, vacaciones recreativas y presta los servicios de gimnasia, reacondicionamiento físico y ejercicios en piscina para adultos mayores. Eventualmente presta el servicio de alquiler de la cancha para torneos de fútbol, así como también, el alquiler de las instalaciones para eventos familiares y empresariales.

Por otro lado, el centro urbano tiene unas tarifas establecidas para el ingreso de los usuarios, llamadas categorías. Éstas varían dependiendo del rango salarial del usuario afiliado a la caja de compensación. Las categorías son: A, B, C y no afiliado.

4.4 Los Recreandos y su procedencia

Desde el inicio del programa Parche 12, hasta su culminación, asistieron sesenta y cuatro adolescentes, de los cuales catorce hicieron parte activa del programa, denominados grupo base. El grupo fue constituido por pre-adolescentes y adolescentes entre los 12 y 18 años, de los cuales ocho eran mujeres y seis hombres. La mayoría de las personas de este grupo se encontraba estudiando y algunos de ellos se habían graduado del bachillerato.

Los recreandos provenían de familias nucleares, en las que vivían con sus padres, hermanos y abuelos. El grupo base de recreandos pertenecían a los barrios Eduardo Santos y Paraíso. Las características que identificaban a los recreandos estaban marcadas y determinadas por diversos comportamientos, formas de vestir y por el lenguaje verbal.

El comportamiento de los recreandos estuvo marcado por conductas de cercanía y vínculos de amistad, que permitían un tipo de confianza entre los recreandos, mostrando conductas de desparpajo, de burla y ridiculización de sus propios amigos, alegría, conductas de conquista o interés frente al sexo opuesto, conversaciones eufóricas y risotadas. El saludo entre amigos, sobre todo en los hombres, significa confianza y pertenencia, es de un choque con la mano derecha que finaliza con el roce de los dedos pulgares. Las mujeres por su parte saludan de beso en la mejilla. Los recreandos mostraban afinidad por la música y el baile, sobre todo el reggaetón y el vallenato.

En cuanto a las formas de vestir, en el caso de las mujeres usaban jeans, faldas, licras, blusas de tiras de colores fluorescentes, camisetas ajustadas con un nudo en la espada, chancas o sandalias, el cabello suelto o recogido con moñas coloridas o ganchos grandes, las uñas de las manos y los pies con el esmalte a medio quitar o pintadas sobre un color anterior, aretes de aros o topes de colores, anillos metálicos, pulseras o manillas y en su mayoría no usaban maquillaje. En el caso de los hombres vestían jeans a la mitad de la cadera, dejando ver una pantaloneta, y entubados en la pantorrilla, pantalonetas, mochos, camisillas, camisetas ajustadas con cuello en V pronunciado, buzos, zapatillas o chancas, gorras, cortes de cabello a la moda, algunos con cejas depiladas, un topo o candonga que en una de las orejas, manillas alusivas a los equipos de fútbol del Cali o del América.

El lenguaje verbal que usaban contenía expresiones de la jerga de la calle, marcado por las experiencias y el contexto de los barrios, además tenían bastante influencia los programas de televisión que veían, porque de ellos adoptaban palabras de los personajes. Por ejemplo,

para referirse a una amigo: *parce o marica*, a una chica: *peluche*, a los padres: *cuchos* y a los enemigos *liebres*.

El grupo Parche 12, se convirtió en un espacio diverso, en el que para algunos fue un lugar de paso, porque no se ajustaba a sus objetivos, que iban en contravía de los pretendidos en el programa. Otros lo tomaron como un espacio de encuentro, de aprendizaje y cambio, encontrando en el grupo seguridad, confianza y respeto por sí mismos y por los demás.

4.5 Caja de Compensación Familiar del Valle del Cauca “Comfandi”

La Caja de Compensación Familiar del Valle del Cauca es una organización prestadora de servicios, creada en el año de 1957, como respuesta a la necesidad del trabajador, tiene por objeto elevar, liderar, y fortalecer condiciones socioeconómicas de la familia, a través de programas y proyectos que promuevan al mejoramiento de la calidad de vida del trabajador y su familia, promoviendo ayuda o auxilio extraordinario, sin perjuicio del salario justo y remunerador de su esfuerzo, mediante la aplicación de las mejores técnicas y herramientas gerenciales (Garcés, 1997).

La caja de compensación familiar Comfandi es una entidad encargada de brindar y prestar servicios a los empleados de empresas que se encuentran afiliadas a ésta. En la búsqueda del bienestar del trabajador, tiene como visión y misión:

Misión: Mejorar la calidad de vida de la comunidad, mediante la prestación de servicios sociales integrales propios o en alianza con diferentes actores y sectores, garantizando la sostenibilidad económica, social y ambiental.

Visión: Seremos el mejor aliado del trabajador, la familia, el empresario y la comunidad, con el propósito de mejorar la calidad de vida, desarrollar la responsabilidad social empresarial e incidir en políticas públicas, con recursos propios y de cooperación nacional e internacional, por una sociedad más incluyente, equitativa y solidaria. (Garcés, 1997, p 10).

Dentro de los servicios y gestión que presta la Caja de Compensación, desde sus diferentes departamentos, se encuentran: Salud, Recreación, Educación y Cultura, Vivienda, fomento al empleo y desarrollo empresarial.

El Departamento de Recreación de la Caja de Compensación del Valle del Cauca tiene como objetivo (Garcés 1997, p. 85) “generar el desarrollo de programas y actividades para la correcta utilización del tiempo libre, tanto del trabajador afiliado como de su familia”. Es decir, Tiene la finalidad de generar procesos de socialización y transformación de los trabajadores y su entorno, a través de programas recreativos que contribuyan al mejoramiento de la calidad de vida de los individuos.

El Departamento de Recreación es el encargado de los programas especiales, ofrecidos a través de la coordinación, de deportes, turismo, actividades socioculturales y de

pensionados. Cuenta con tres tipos de centros de recreación, que son los centros urbanos, centros campestres y centros vacacionales.

5 MARCO CONCEPTUAL

En este capítulo se desarrollarán los elementos conceptuales relacionados con el problema planteado, como son: la recreación dirigida, adolescencia y la construcción de imaginarios.

Los elementos conceptuales sobre la recreación dirigida que sustentan este trabajo de grado son tomados especialmente del desarrollo conceptual que ha realizado Mesa (2007), en el marco conceptual y metodológico de referencia para la elaboración del trabajo de grado en recreación, que se basa especialmente en Investigación Acción Participativa (I.A.P), en los referentes conceptuales del marco teórico y metodológico del modelo para el análisis de la Influencia Educativa y en el enfoque socio-histórico de Vygotsky.

La Investigación Acción Participativa (IAP) nace en los años 70, con base en la orientación sociológica de la teoría de la dependencia liberación, orientación que fue siendo asumida por las ciencias humanas, las ciencias de la educación, la pastoral y la misma teología (Park,1992).

La IAP dentro de su estructura metodológica combina dos procesos, que son conocer y actuar, en los que se involucra a la población o grupo de intervención. En este modelo de intervención se parte de la realidad o del contexto de las personas y las problemáticas sociales que poseen. Éstas son abordadas a partir de un proceso

crítico, en el que a manera de plenaria, se discute, debate y reflexiona, buscando generar propuestas propositivas y posibles soluciones a dicha problemática. El papel del educador, es el de hacer un reconocimiento de las problemáticas de la comunidad y partir de los intereses y experiencias de ellos, implementando acciones desde la base de la participación de los educandos, mejorando aquellas problemáticas identificadas.

La Influencia Educativa, nace del enfoque constructivista y el enfoque socio histórico. Busca identificar, comprender y descubrir los mecanismos educativos con los cuales un agente educador (profesor, madre, par) actúa como ayuda o mediación en la actividad constructiva entre los contenidos y el aprendiz (alumno, hijo, par), incidiendo en la construcción de nuevos significados y saberes de un contenido concreto (Mesa, 1997).

El enfoque Socio-histórico de Vygotsky, es abordado por Mesa (2008), quien considera la recreación como una actividad o práctica social que se realiza en tres dimensiones: la primera, es la recreación como actividad social general. La segunda dimensión, plantea la recreación como una práctica pedagógica y la tercera dimensión, propone que la actividad recreativa es interna e intersubjetiva y requiere de mediaciones semióticas para influir en procesos de enseñanza/aprendizaje.

A continuación se presenta una breve descripción que Mesa (1997) plantea sobre las dimensiones de la recreación dirigida.

5.1 LA RECREACION COMO ACTIVIDAD SOCIAL GENERAL

La recreación como actividad social general, es definida por Mesa (2004) como un producto mutante de las culturas a todo lo largo y ancho de la historia humana. Es decir, se ha dado forma y producido a través de la historia y en los diferentes contextos en los que el ser humano ha estado presente. Para la autora, corresponde al legado de las tradiciones festivas, desde las lúdicas y creativas, pasando por los juegos más elementales hasta las más recientes creaciones y prácticas sociales encontradas en el arte, la ciencia y la tecnología. Ha sido la historia de la humanidad, la que ha dado forma y cuerpo a la recreación, como una suma cultural de las tradiciones y el accionar de éstas, en complemento al trabajo y la educación.

En esta dimensión la autora identifica tres núcleos problemáticos, que son: lo contemplativo; lo festivo; lo lúdico o el juego y los lenguajes lúdicos creativos que son transversales a los otros núcleos.

Lo contemplativo

En este primer núcleo, importan las actividades que generan o producen placer y goce, como salir de paseo a un parque, ir a piscina, ver una película en el cine, ver una obra teatral o danzaría. Estas actividades permiten reafirmar la identidad de la persona, movilizandolos sentimientos, pensamientos, imaginación, deseos y sensibilidades.

El objetivo de este núcleo es analizar la relación que se da, entre el espectador y espectáculo, sus contextos y los motivos por los que decide acceder al espectáculo.

Lo lúdico

En el segundo núcleo problemático, se encuentran los juegos en sus distintas modalidades, como los son los funcionales y motores, juegos simbólicos o de representación, los juegos coreográficos o de rondas, los juegos reglados o deportivos y los juegos tecnológicos.

En este núcleo cobran importancia los actores del juego, desde los modos de interacción y socialización hasta sus desarrollos y potencialidades, que logran en el juego. Además esta relación con el juego varía en las edades, desarrollos, condiciones sociales, educativas y culturales de los participantes. Por otro lado, también es importante la manera en que se juega y el uso de los juguetes o los objetos lúdicos, que guardan fines socialmente determinados. Los espacios del juego, cobran importancia en el desarrollo de los mismos, porque dependiendo del contexto en el que se desarrollen, tendrán sus propias variaciones y fines. La narración oral es otra de las características de este núcleo, como las formas del arte vistas en el teatro, la danza o la pintura.

Lo festivo

Lo festivo desde la idea Bajtiniana, está centrado en conocer y revivir las fiestas populares, formas de organización, motivos, lenguajes, formas narrativas y formas de transmisión de las tradiciones, así como también los actores, momentos, consumos, etc. Es decir, en donde lo festivo actúa como mediación en la construcción y reconstrucción de los sentidos y significados. Por otra parte, es el escenario para externalización de las representaciones simbólicas que se generan en la fiesta. Por esta razón se convierte en una estrategia, junto con la recreación dirigida, que aporta al cambio, a la construcción, reconstrucción y transformación del tejido social de las comunidades (Bajtin1990, en Mesa 2008).

La importancia de este tercer núcleo radica en conocer las potencialidades de la recreación dirigida en la continuidad de la fiesta popular. En resumen lo que interesa es cómo esta práctica recreativa enmascara, se articula o se convierte en punto de fuga o retención de las memorias históricas y culturales, del dolor de los pueblos por la violencia o como conmemoración de la existencia y la resistencia. (Mesa, 2008, p.19)

Es decir, cómo a través de la fiesta o la preparación de un festival, la recreación logra construir e interiorizar memoria colectiva, partiendo de los saberes propios de los participantes y sus legados históricos, en la búsqueda de un objetivo compartido que fortalezca el tejido social y el aprendizaje de nuevos saberes colectivos.

5.2 LA RECREACION COMO ACTIVIDAD INTERNA

Esta dimensión de la recreación, nace del postulado según el cual, toda función (memoria, imaginación, cognición, afectividad, etc.) antes de ser interna ha sido externa, es decir social (Vygotsky 1982, en Mesa 2004). En otras palabras es necesario que antes que exista una influencia de la actividad interna, en una persona, primero debió existir una interacción social, externa, que fue mediada por el lenguaje verbal o no verbal.

Es en esta dimensión de la recreación, donde se define el cuarto núcleo problemático de la recreación social y cultural: los lenguajes lúdicos-creativos de origen socio-cultural. Los lenguajes lúdico-creativos actúan como instrumentos semióticos o mediaciones instrumentales en los procesos de enseñanza – aprendizaje y la re-significación de nuevos significados y sentidos, que permiten la interiorización de actividad recreativa, que inicialmente fue externa. Lo que interesa en el lenguaje lúdico-creativo, es el proceso y la potencialidad para influir en el educando y no el resultado de la técnica (Mesa, 2004).

En este sentido, sin un mediador que actué entre el educando y los contenidos, “ayudando” a ajustar el conocimiento de lo externo a lo interno, no existiría un aprendizaje y mucho menos un desarrollo.

Para esta dimensión, el juego y la imaginación creadora, tienen gran importancia, porque son objetos de estudio de la recreación, pues se trata de actividades que se transforman en

el curso del desarrollo humano, por lo tanto, ni las habilidades y capacidades humanas, ni las actividades recreativas son las mismas y pertinentes para las distintas edades.

5.3 LA RECREACION DIRIGIDA COMO PRÁCTICA PEDAGÓGICA

La actividad recreativa como práctica pedagógica, parte de los principios básicos del modelo de la influencia educativa, tomados por Mesa (2008) de los postulados de Coll y Cols (1995). Desde esta perspectiva la influencia educativa, es la ayuda prestada, por el educador, a la actividad constructiva del aprendiz -educando- desde la interactividad que se genera entre el recreador y el recreando, en donde se produce un proceso de enseñanza y aprendizaje. Es decir, se trata solo de una “ayuda” ejercida por el educador (recreador, profesor, madre, par), ya que la responsabilidad del proceso interno, recae sobre el educando (recreando, estudiante, hijo, par), en este sentido, no sería posible el aprendizaje, desarrollo y la construcción de nuevos significados y sentidos sin la guía pedagógica de que quien enseña, y actúa como un mediador entre los educandos y los contenidos (Mesa, 2004).

Desde la recreación dirigida, la influencia educativa que ejerce el recreador, hace parte de la educación no formal o contextos no escolares, es decir, mientras que en la escuela o en el colegio existen unos contenidos preestablecidos, diseñados y abordados para ser ejecutados en periodos, que cumplen un cronograma de tiempo y espacio, en la recreación se parte de las motivaciones, experiencias, necesidades y contextos de los recreandos, permitiendo en

el desarrollo de la actividad recreativa, nuevos direccionamientos que varían y se transforman en la interactividad entre los recreandos y el recreador.

El apelativo dirigida o guiada revela la presencia de “otro” que ayuda pedagógicamente a que se produzca un tipo de aprendizaje de la participación constructiva y creativa para la organización de un proyecto grupal compartido. (Mesa, 2008, p. 2)

La participación guiada, busca orientar al recreando hacia un objetivo claro, el recreador actúa como mediador, pero en este proceso se da una doble formación, el aprendizaje va en ambas direcciones, ya que no solo el recreador facilita una enseñanza, sino que también aprende en la interacción con el recreando. Aquí se acentúa la interactividad de las relaciones interpersonales entre los recreandos y el recreador, es decir, una vez el recreador da la ayuda pedagógica y se produce la interactividad, entre los recreandos frente a unos contenidos los cuales inicialmente son externos, pasan a ser apropiados e internalizados por los recreandos, en la interactividad, para más adelante ser redefinidos o reelaborados y externalizados por medio de la comunicación, produciéndose la construcción conjunta de nuevos significados y sentidos (Mesa, 2008).

Según Coll y colaboradores (en Mesa, 1997), existen dos mecanismos de ayuda pedagógica basados en el modelo de la influencia educativa, que se dan en un contexto de aprendizaje, de naturaleza participativa y colaborativa, en este caso la ayuda prestada por parte del recreador en la actividad recreativa.

El primer mecanismo de ayuda pedagógica, es la cesión y traspaso progresivo del control y la responsabilidad sobre las tareas o contenidos en torno a los cuales se organiza la actividad conjunta.

La idea que guía este proceso es que, para proporcionar ayuda pertinente a las necesidades del aprendiz, es necesario partir del reconocimiento de su nivel de competencia (...) la ayuda debe ser de carácter transitorio, de tal manera que acaba desapareciendo en la medida que el aprendiz pueda realizar autónomamente la tarea, es decir, cuando asuma la responsabilidad sobre la misma. (Mesa, 2008, p.4)

En este mecanismo, es importante que el recreador realice un diagnóstico, que le permita conocer las habilidades, competencias, conocimientos previos y necesidades del recreando, para poder brindarle una “ayuda” acertada. Esta ayuda debe ser transitoria a la medida que avanza el proceso, buscando que los recreandos asuman mayor control y responsabilidad sobre los objetivos y tareas compartidas.

La ayuda pedagógica que proporciona el recreador a los recreandos, a través de la actividad conjunta está reflejada en el apoyo, a través orientaciones en los temas que desarrollan, aclaraciones, explicación de las técnicas y en el desarrollo de las responsabilidades por parte de los recreandos.

El segundo mecanismo de ayuda pedagógica, es el proceso de construcción progresiva de sistemas de significados compartidos sobre las tareas o contenidos en torno a los cuales se organiza la actividad conjunta.

Este proceso implica que los participantes lleguen a un mínimo de acuerdos sobre la definición de la situación y las acciones que esta comporta, es decir, que puedan construir juntos un proyecto con base en negociaciones hasta lograr acuerdos sobre lo que quieren hacer, sin que se impongan argumentos o puntos de vista de unos y otros –formas de poder- (Wertsch en Mesa, 2008)

Es así como, la intención que se pretende en este mecanismo, es el acuerdo mínimo que deben alcanzar los participantes, con negociaciones que apunten hacia la construcción conjunta de un proyecto. Pero estas negociaciones implican no solo acuerdos, sino también, acciones reales y pertinentes que estén encaminadas, hacia el cumplimiento de dicho objetivo.

Para que los recreandos logren la construcción conjunta de nuevos significados y sentidos, el recreador debe valerse de herramientas pedagógicas para la intervención, en este caso, los lenguajes lúdico-creativos. Los lenguajes lúdico-creativos son empleados por la recreación ya que permiten un desplazamiento “transitorio” o baja dominancia del uso del discurso (habla) y su ejecución produce experiencias prácticas de negociación, debate de ideas y propuestas, la resolución de problemas conceptuales, creativos y de conflictos,

además la interiorización de nuevos conceptos y conocimientos a partir de la interactividad, en la actividad recreativa (Mesa, 2008).

5.4 LA ADOLESCENCIA

Este apartado estará dedicado al tema de la adolescencia, en donde serán abordados los subtemas, tales como, la procedencia etimológica de esta palabra, el desarrollo físico y mental que viven los jóvenes y el tránsito de la niñez a la adultez. Este tema es uno de los ejes fundamentales para la justificación del presente trabajo.

La procedencia etimológica de la palabra adolescencia

Según “elcastellano.org la página del idioma español” la palabra adolescencia proviene de la raíz indoeuropea ‘nutrir’, ‘crecer’, de la cual se derivó la voz latina *alere* ‘nutrir’, ‘alimentar’, que dio lugar a *alescere* ‘crecer’, ‘aumentar’. A partir de esta última, unida al prefijo *ad-*, se formó el verbo *adolescere* ‘crecer’, ‘desarrollarse’, y por último, del participio presente de este verbo, *adolescens*, *-entis* ‘el que está creciendo’, se formaron en el siglo XIII las palabras francesas *adolescent* y *adolescence*, que muy pronto llegaron al español como *adolescente* y *adolescencia*.

En este sentido se puede observar que el resultado final de la palabra adolescencia, ha sido un desglosamiento y la derivación de palabras que han estado ligadas al crecer, nutrir,

aumentar y desarrollar. Palabras que hacen referencia a pasar de un estado a otro, en el que el adolescente transita, en donde no hay un estado fijo, sino es el periodo en el que se encuentra, en un extremo la niñez y en el otro la adultez.

Cabe aclarar que algunos autores han tomado como la raíz etimológica de la adolescencia el término “**adolecer**” el cual contiene una carga negativa, que significa según el diccionario de la real academia española: faltante de algo, causante de dolencia y enfermedad. La palabra correcta sería entonces “**adolescere**” que significa ir creciendo, estar creciendo.

Desarrollo de la adolescencia

Según el Código de la Infancia y la Adolescencia, en Colombia, la adolescencia inicia a los 12 años y finaliza los 18 años de edad, Para Araujo (2000) la adolescencia comienza poco más o menos entre los doce y catorce años, en las niñas y entre los trece y quince años en los muchachos, y termina hacia los dieciocho años. Además la autora advierte que es difícil encasillarla en ciertas edades, porque las características que acompañan el desarrollo de la adolescencia, están ligadas a factores como la raza, la alimentación, la herencia y la maduración, además de circunstancias sociales y psicológicas.

A pesar de que en los países como Colombia la adolescencia está marcada entre unas edades específicas, esta etapa depende de las circunstancias en las que se desarrolle el ser humano, es decir, el desarrollo está ligado a circunstancias que proporciona el contexto

cultural, social y político que rodea al individuo. En este sentido no será igual el desarrollo de un niño indígena, que el de un niño que vive en la ciudad.

Entonces las etapas no están específicamente marcadas en edades, sino que dependen ampliamente de dónde, cómo, cuándo y con quiénes se desarrollan las personas. La etapa de la adolescencia trae consigo grandes cambios que se dan a nivel físico, en el cuerpo, y síquico, en la personalidad.

La adolescencia es el camino que debe recorrer el niño para convertirse en adulto, en donde el ser humano inicia un autodescubrimiento interno y externo “(...) va acompañada de cambios físicos y síquicos que, a su vez, constituyen descubrimiento de valores y discriminación entre el yo y su mundo circundante” (Araujo et al. 2000, p. 4).

En la adolescencia el ser humano empieza a definir su personalidad con juicios y cuestionamientos acerca del medio que lo rodea. Empiezan a haber preferencias marcadas de los gustos, así como la importancia del yo y de cómo me ven los demás, cobrando mayor valor la apariencia física. Las niñas se preocupan mucho más por ser femeninas y delicadas, los hombres en cambio buscan tener cuerpos esbeltos y fornidos.

En esta etapa, los adolescentes piensan que no son propensos a las desgracias como accidentes, enfermedades o muertes, dado a que son jóvenes. Este tipo de pensamiento hace que sean mucho más arriesgados, asumiendo aptitudes peligrosas en torno a las drogas y a la utilización de métodos anticonceptivos. También piensan que son los únicos que tienen

sensaciones intensas de amor, dolor, olvido, descontrol o de alegrías. Creen que son el punto atracción, y que el resto del mundo está pendiente de ellos.

Cambios Físicos

En cuanto a los aspectos físicos, inicia con la pubertad o adolescencia temprana, en la que se dan cambios fisiológicos. En las niñas cuando se presenta la primera menstruación y en los niños cuando inicia la capacidad de eyacular semen (Araujo, et al., 2000).

Esta etapa se caracteriza además, por la maduración de las funciones reproductivas en donde hay un crecimiento de los órganos sexuales, que en la mujer son: los ovarios, las trompas de Falopio, el útero y la vagina, en el hombre: los testículos, el pene, las vesículas seminales, la glándula prostática y el escroto.

En los hombres adolescentes la voz toma una entonación mucho más grave, hay aparición del bigote y la barba, crecen en estatura, se alargan las piernas y antebrazos, se ensanchan los hombros y se alarga la mandíbula inferior. En las niñas se ensancha la pelvis, crecen los senos y se forman capas de grasa en los glúteos. En ambos sexos hay aparición del vello púbico.

Cambios psicosociales

A nivel psíquico, los y las adolescentes adquieren un pensamiento lógico, es decir, desarrollan un análisis crítico sobre las cosas que los rodean, pueden llegar de lo general a lo particular y elaborar operaciones lógicas, del mundo exterior. Se preocupa por los temas sociales, analizando el mundo circundante y cobra importancia las opiniones que tienen los demás, de los temas que le interesan. El pensamiento lógico es el resultado integral de la maduración creciente, en diferentes aspectos, como experiencias físicas y sociales. (Araujo, et al., 2000).

El adolescente desarrolla conceptos e ideas abstractas sobre la religión, el amor o la moral. Pueden mirar el mundo, desde una perspectiva mucho más idealista y luchan por lo que ellos creen que es válido y correcto. Un cambio muy significativo del adolescente, es que puede deducir las consecuencias de una situación antes de que ésta suceda.

A medida que el ser humano va creciendo y pasa las diferentes etapas de desarrollo, va adquiriendo una serie de experiencias prácticas internas y externas que en la adolescencia empiezan a madurar, permitiendo tener una visión mucho más racional de la realidad.

En términos sociales, el adolescente se fija ampliamente en estereotipos culturales como personajes famosos de la televisión, modelos y los cuerpos que lucen, las modas que imponen, las marcas que usan- y su preocupación está centrada en la estatura, la apariencia

de la piel y el peso, para agradar y atraer al sexo opuesto con su figura (Araujo, et al., 2000).

Relación con la familia

La relación con la familia durante esta etapa, pasa por diversos conflictos que deben afrontar tanto padres como hijos. Si bien, los jóvenes buscan la libertad y la independencia de la familia, los padres como lo afirma Papalia, Wendkos y Duskin (2009), quieren que sus hijos sean independientes, pero les resulta difícil darles libertad. Los padres tienen que recorrer una delgada línea entre dar a los adolescentes suficiente independencia y protegerlos de los lapsos de juicio inmaduros. En este sentido, los padres pretenden otorgar a sus hijos ciertas responsabilidades o libertades, sin dejar que pasen los límites que están permitidos o acordados por ellos. Esta relación genera tensiones y discusiones por “asuntos cotidianos”, tales como, labores domésticas, trabajos escolares, vestimenta, dinero, comportamiento, vocabulario, hora de llegada a casa, citas y amigos.

Los adolescentes por su parte, buscan la independencia de sus padres sin perder los beneficios que la familia le brinda, como las mesadas, ropa, premios y permisos. Para ellos los amigos o pares sociales, constituyen una nueva familia, en la que pueden encontrar los mismos gustos, aficiones y comprensión. Para Papalia et al. (2009) el grupo de pares constituye una fuente de afecto, simpatía, comprensión y orientación moral; un lugar para la experimentación y un entorno para lograr la autonomía y la independencia de los padres.

Sin embargo Fuliigni (2001) advierte que la influencia de los pares es más fuerte en la adolescencia temprana y disminuye durante la adolescencia intermedia y tardía, a medida que se renegocian las relaciones con los padres.

Los grupos o pares sociales

La búsqueda por encontrar una identidad en la adolescencia, hace que los jóvenes se fijen en diferentes actores culturales y sociales. Esa misma búsqueda, ligada al deseo de encajar en los pequeños círculos sociales que los rodean y en la preocupación de verse bien frente a otros adolescentes, empuja a algunos de ellos a elegir modelos estereotipados socialmente, que terminan afectando la autoestima, al no poder alcanzar tales estados físicos que publicitan la televisión, las revistas de moda y la internet. Es importante resaltar que en la actualidad existe una gran preocupación en los adolescentes, por verse delgados, estéticos, con medidas perfectas. Para algunos adolescentes las marcas con las que visten son las que los identifican, porque éstas les dan un grado de estatus en medio sus pares sociales. Este tipo de comportamientos generan otros aspectos que rodean al adolescente, como las personas con las que se juntan, los grupos y las normas invisibles que deben cumplir para encajar dentro de ellos. Estas formas de encuentro ligadas a los gustos son denominadas tribus urbanas (Maffesoli, 2004), en donde los actores conforman tipos de grupos o pandillas, como los emos, metaleros, punqueros, entre otros. Estos grupos están identificados por formas de vestir, formas de actuar, por ideologías como en el caso de las barras bravas de los equipos de fútbol. Esta idea de grupos es abordada por Bauman (2003)

quien habla del concepto de comunidad, que es juntada por la mismidad que hay entre sus integrantes, es decir, aquellas cosas que me hacen igual a los demás, como una marca, una identidad dentro de la comunidad. Desde este concepto es importante resaltar que la conformación de grupos en los adolescentes está ligada a características de aceptación y similitud de las ideas que tienen los jóvenes, es decir, que para hacer parte de una comunidad o grupo, ésta debe tener ciertos aspectos que atraigan e identifiquen a sus futuros integrantes.

La atracción por el grupo se constata a través de la mayor o menor proximidad, y ésta se consigue y se mantiene mediante el afecto y la filiación, lo que proporciona estabilidad al grupo. Cuando alguien descubre que con otras personas puede satisfacer diversas actividades como realizar actividades en común, compartir sus recursos, darse mutua confianza y ánimo, es porque se ha establecido una relación emocional positiva. (Corbella, 1994, p. 26)

El grupo le da al adolescente seguridad, permitiéndole encajar en un mundo a la medida de sus objetivos, gustos, necesidades y dependencia. En el grupo de amigos encuentra los elementos necesarios para su maduración y la libertad que la familia no le brinda. “El núcleo familiar no facilita tener una ideología propia, por ello el adolescente necesita rechazar la ideología de sus padres, generalmente adoptando una postura opuesta, para poder establecer la suya propia” (Corbella, 1994, p. 29). Es decir, en la búsqueda de identidad, el adolescente va en contravía de las normas que lo rigen dentro de la familia, apoyándose en el grupo que se convierte en la nueva familia, en donde puede aumentar la

confianza en sí mismo, cuando se encuentra con otros individuos con ideas similares a las suyas.

Para Corbella (1994 p. 30). “En el grupo de amigos encuentra los elementos necesarios para su maduración, de ahí la importancia que para ellos tiene su pertenencia al mismo”. Esta cita que introduce el autor, hace referencia a que es importante la conformación de grupos durante la adolescencia, para la maduración del joven, en donde encuentra ideas similares a las propias y la búsqueda de la personalidad.

El grupo de amigos se convierte en punto de referencia, en él encuentran una nueva manera de vestir, de hablar, de relacionarse, de afrontar nuevas experiencias. Por otra parte, los compañeros de clase cobran gran importancia, dado que, con ellos pueden ayudarse, compartiendo las vivencias y cambios que van afrontando. La relación con el grupo de amigos, ayudará a encontrar el posible camino hacia búsqueda de la identidad.

5.5. LOS IMAGINARIOS

Para abordar el tema de los imaginarios, es importante retomar los conceptos planteados por algunos autores, que han desarrollado importantes aportes hacia la definición de este concepto.

Vygotsky (1986) define un concepto que aporta al desarrollo de la definición de imaginario. Para el autor, “la imaginación, como base de toda actividad creadora, se manifiesta por igual en todos los aspectos de la vida cultural haciendo posible la creación artística, científica y técnica” es decir, la imaginación ha sido importante en el desarrollo de toda actividad creadora, todas las cosas que conocemos hoy o lo que el hombre ha creado, primero fue gestado en su imaginación. En este sentido la imaginación, antes de ser una creación es representada a partir de los elementos de conocimiento del hombre, que parten de la experiencia. “Sería un milagro que la imaginación pudiese crear algo de la nada, o dispusiera de otras fuentes de conocimiento distinta de la experiencia pasada” (Vygotsky, 1986, p. 8)

Para Vygotsky (1986) la imaginación nace de las experiencias o vivencias que han adquirido los seres humanos durante toda su historia de vida, dado que, sería un milagro que alguna persona pudiera elaborar algo de la nada. En otras palabras, para que un niño elabore un juego de roles, como el de la mamá y el papá, tuvo que haberse fijado el comportamiento de los padres (en la forma en que hablan, en quien hace las labores del hogar y quien trabaja), para luego hacer su propia versión de la historia.

Vygotsky (1986) esboza: “Cuando yo, basándome en los estudios y relatos de los historiadores o de los viajeros, me imagino el cuadro de la gran Revolución francesa o del desierto del Sáhara, en ambos casos el panorama es fruto de la función creadora de la imaginación. No se limita ésta a reproducir lo que asimilé de pasadas experiencias, sino que partiendo de ellas, crea nuevas combinaciones” (p.10). Es decir, la imaginación no solo

crea y representa sucesos vividos, sino que también, puede tomar elementos de la experiencia y combinarlos para reproducir historias en las que no estuvo presente. Por ejemplo, cuando una persona cuenta a otra, algo que le sucedió, usando lugares, detalles, y acciones, el oyente se hace una imagen de cada cosa que escucha. Pero si el receptor no tuviera conocimiento de lo que le narran, sería imposible hacerse a la imagen de dicha narración.

Desde esta postura, la imaginación puede variar dependiendo de la cantidad de experiencias que tenga la persona. Por esa razón Vygotsky (1986) dice que la imaginación del niño es más pobre que la del adulto, dado que este último goza de mayor experiencia. A mayor experiencia, será mayor la capacidad de imaginar. Por otro lado, la imaginación no solo se limita a reproducir elementos del pasado, sino que también los combina para crear nuevas formas o partir de ellas, como imaginar experiencias ajenas.

Otro autor que retoma el tema de los imaginarios, es Baczkó (1999, p. 28) quien menciona en uno de sus apartados lo siguiente:

“Los imaginarios sociales son referencias específicas en el vasto sistema simbólico que produce toda colectividad y a través del cual ella “se percibe, se divide y elabora sus finalidades”. De este modo, a través de estos imaginarios sociales, una colectividad designa su identidad elaborando una representación de sí misma; marca la distribución de los papeles y las posiciones sociales; expresa e impone ciertas creencias comunes, fijando especialmente modelos formadores como el del “jefe”,

el del “buen súbdito”... Así es producida una representación totalmente de la sociedad como un “orden” según, el cual cada elemento tiene su lugar, su identidad y su razón de ser”.

Según esto, los imaginarios sociales se dan en un ámbito colectivo, que lo conforman las referencias simbólicas individuales y a su vez éstas parten del mundo social colectivo. Es decir, para que una persona tenga un imaginario social, antes tuvo que haber alimentado este referente con experiencias que se dan a través de lo social o lo colectivo. Una vez la persona hace una adaptación de esta experiencia, construye un referente y un imaginario, que luego se convierte en una representación social. Una vez existen estos imaginarios sociales colectivos, se estructuran modelos de identidad y comportamiento dentro de la sociedad.

Para Villa (2009) el concepto de imaginario social es definido “como aquellas representaciones simbólicas que desbordan el límite trazado por los testimonios de la experiencia y los encadenamientos deductivos que éstos autorizan.” Es decir, los imaginarios se codifican en símbolos que dan cuenta de la interpretación individual y colectiva de una sociedad. Estos imaginarios nacen de la experiencia de acontecimientos reales que vivencian las personas. Estas vivencias son la plataforma que da soporte a la posibilidad de tener elementos para construir un imaginario de acontecimientos propios o ajenos.

Desde la conceptualización abordada por los autores mencionados anteriormente, el tema

de imaginarios parte de la experiencia que posee cada individuo, de ahí la importancia que ésta tiene para el desarrollo de la imaginación y los imaginarios. Entre más rica sea la experiencia, mayor será la capacidad de imaginar. Los imaginarios están compuestos por representaciones simbólicas, que a su vez son símbolos a los que las personas dan cierta interpretación o significación de acuerdo al contexto en el que se encuentren.

Los imaginarios toman recuerdos de la memoria -que han sido adquiridos por la experiencia- como fuente primaria para la reconstrucción, reproducción, creación y combinación de nuevas formas. Si bien la experiencia que posee cada persona es diferente, en la forma en como la adquirió, existen valores comunes en estas experiencias que son identificados por cualquier persona, siempre y cuando ésta haya tenido una relación con el mismo objeto. Es decir, cuando a una persona le piden que realice una imagen sobre el amor, generalmente queda plasmada en una hoja, el retrato de un corazón rojo. Esto sucede porque la sociedad le ha otorgado un simbolismo a esta palabra, un valor común al que se remite inmediatamente el cerebro, al mencionar la palabra amor. En el proceso de pensamiento, el cerebro utiliza imágenes mentales que tiene de los objetos que lo rodea, creando un símbolo de dicha imagen mental, que es una indicación de la información que recibe, de la forma en que interpreta y comprende esa información.

Para finalizar, se puede afirmar que los imaginarios, son la imagen o presentaciones mentales que hace el cerebro, de los objetos que están en el medio en el que, el sujeto se desenvuelve, otorgándole valores y significado que pueden ser comunes a nivel social o diferenciales a nivel individual de cada persona.

6 RESULTADOS

En esta última fase de este enfoque metodológico, se presentan los resultados y logros obtenidos en cada una de las fases a analizar, articulando los objetivos propuestos en este trabajo de grado, para mostrar las debilidades, fortalezas, oportunidades, amenazas y conclusiones de todo el proceso realizado por los practicantes de recreación durante su intervención en el Centro Recreativo Comfandi Paraíso, en el marco de la propuesta recreativa “Parche 12”.

6.1 Organización de la actividad conjunta

A continuación se muestra la identificación principal de la estructura de organización de la actividad conjunta de manera completa y general, es decir, cómo el recreador secuenció la actividad conjunta en cada una de las sesiones de la SAR,

MAPA DE INTERACTIVIDAD									
IDENTIFICACIÓN DE LOS SEGMENTOS									
Sesión No.1	Sesión No.2	Sesión No.3	Sesión No.4	Sesión No.5	Sesión No.6	Sesión No.7	Sesión No.8	Sesión No.9	Sesión No.10
OG	OG	OG	OG	OG	OG	OG	OG	OG	OG
OT	OT	OT	OT	OT	OT	OT	OT	OT	OT
ET - I	ET - I	ET - I	ET - I	ET - I	ET	ET - I	ET	ET	ET
ET - II	INT	OG	EV	OG	EV	OG	EV	EV	EV
EV	ET - II	OT-II	OT-II	OT-II		OT			
	EV	ET - II	ET - II	ET - II		ET - II			
	OG	EV	EV	EV		EV			
	OT-II								
	ET - III								
	INT								
OG: Organización del Grupo OT: Organización de la Tarea ET: Ejecución de la Tarea EV: Evaluación INT: Interrupción									

6.2 Descripción de la Secuencia de la Actividad Recreativa SAR

Sesión 1

Tema: La llegada al parche

Organización del grupo (OG): los recreadores hicieron el recibimiento de los recreandos y conformaron un círculo, en donde cada uno dijo su nombre, su barrio, las cosas que le agradaban y las cosas que no le agradaban.

Organización de la tarea (OT): los recreadores presentaron y explicaron el objetivo del programa y su importancia para la comunidad. Ellos propusieron la actividad recreativa de la “foto palabra”, que consistía en mostrar una serie de imágenes, en donde los participantes

debían escoger dos láminas que representaran aspectos positivos y aspectos negativos de la sociedad. Finalmente se debe hacer una negociación, toma de decisiones y puesta en común de ideas a nivel de grupo.

Ejecución de la tarea I (ET-I): los recreadores invitaron a los recreandos a recorrer el espacio y escoger una imagen de su agrado y otra no. Se conformaron dos grupos por el color de manilla (que habían recibido a la entrada), en los que discutieron sobre la razón que motivó a cada uno, a elegir dicha imagen. A partir de la negociación y la concertación, cada grupo eligió una imagen que representaba lo positivo, y otra que representaba lo negativo.

Ejecución de la tarea II (ET-II): los recreadores dividieron los dos grupos en cuatro subgrupos. Con la técnica llamada “dáctilo pintura” -que consiste en pintar una superficie con vinilo, usando los dedos como pincel- los adolescentes dan respuesta a la pregunta ¿Qué significa ser adolescente?

Los recreadores proponen a los recreandos unir las cuatro pinturas.

Evaluación (EV): los recreadores realizaron una plenaria, en donde reflexionaron con los adolescentes sobre lo que significaba ser adolescente, la imagen que tenían los adultos de ellos y lo que era Parche 12. Para finalizar los recreadores hablaron sobre importancia del programa conjunto entre Comfandi y la Universidad del Valle.



(Fotografía No 1. Lenguaje lúdico pintura sobre lienzo)

Sesión 2,

Tema: ¡Y bueno! ¿Quién soy yo?

Organización del grupo (OG): los recreadores inician la sesión con los adolescentes, en un círculo en el que cada uno recordó su nombre a los demás. Finalmente todos se presentaron.

Organización de la tarea (OT): se dio paso a la actividad “Quién soy yo”, que consistía en que cada recreando tenía en su espalda, un cartel con el nombre de un personaje famoso, un animal o un objeto. La finalidad era descubrir quién era cada uno, y para lograrlo

preguntaban a otra recreando ¿quién soy yo?, ¿una animal o una persona?, ¿un personaje famoso?, ¿un objeto?, ¿grande o pequeño?

Ejecución de la tarea I (ET-I): los recreandos debían descubrir que personaje eran. Cada vez que preguntaban la otra persona, ésta solo podía contestar si o no. Cada uno de los recreandos se paseaba a través del espacio buscando resolver el enigma de quién era, hasta que finalmente lo lograba. Una vez esto pasaba iban en busca de un nuevo personaje a su espalda.

Interrupción de la tarea (INT): mientras que se desarrollaba la actividad recreativa, personas externas a la actividad (usuarios de centro recreativo) leían en voz alta los letreros que tenían los recreandos, interrumpiendo la actividad y generando molestia entre el grupo de trabajo.

Ejecución de la tarea II (ET-II): los recreadores entregaron a cada recreando un octavo de papel craft, crayolas, lápices y marcadores, con los que empezaron a construir una historieta por escenas, de los momentos más significativos de la vida de cada uno.

Evaluación (EV): al finalizar la actividad los recreandos hicieron una reflexión grupal sobre los temas que se abordaron con la actividad, en donde se retomaron las historietas, en las que plasmaron los momentos más importantes para ellos.

Organización de grupo (OG): los recreadores conformaron cuatro grupos, que fueron separados a diferentes espacios del salón de trabajo.

Organización de la tarea (OT): los recreadores explicaron a los recreandos la técnica del “recorte pegado”, que consistía en usar los colores de revistas como si ésta fuera una paleta de colores, para representar un símbolo o una imagen.

Ejecución de la tarea III (ET-III): una vez conformados los grupos por los recreandos, realizaron la técnica, rasgando y pegando los colores de la revista en pliegos de cartulina, con el objetivo de representar las semejanzas y diferencias de los adolescentes, llegando a acuerdos, concertaciones y negociaciones grupales de lo querían realizar.

Interrupción de la tarea (INT): iniciando la jornada, los recreadores habían prometido a los recreandos el ingreso a la piscina. Al ver que se reducía tiempo para estar en ella, los recreandos realizaron la ejecución de la tarea rápidamente y a medias, dejando esta inconclusa y sin una evaluación. Finalmente los recreadores dieron por terminada la actividad para dar cumplimiento a dicho compromiso, haciendo falta plenaria grupal.



(Fotografía No 2. Lenguaje lúdico recorte pegado)

Sesión 3,

Tema: Una historia común en el barrio

Organización del grupo (OG): al inicio de la actividad los recreadores hacen el recibimiento de los recreandos, retoman los temas trabajados en la sesión anterior y organizan al grupo en dos círculos para realizar una actividad recreativa.

Organización de la tarea (OT): los recreadores explican el juego de integración llamado “hermanos”, en el que se forman dos círculos con la misma cantidad de personas. Uno de los círculos debe entrar al otro.

Ejecución de la tarea I (ET-I): una vez los recreandos formaron los dos círculos, recibían las instrucciones del recreador, que explicaba paso a paso lo que debían hacer. El círculo que estaba hacia afuera giraba hacia la derecha y el que estaba hacia adentro giraba al contrario. Cuando el recreador decía, ¡hermanos! los dos círculos se desintegraban y cada persona debía buscar otro compañero, ponerle las manos en los hombros y agacharse. A esta persona debían hacerle una pregunta sobre un gusto, un género de música, la preferencia por un color, entre otros.

Organización de grupo (OG): una vez terminada la actividad de los “hermanos”, los recreadores dividen al grupo en 4 subgrupos de trabajo, que se organizan en círculos alrededor de una mesa.

Organización de la tarea II (OT-II): la tarea que deben realizar los recreandos, era construir un cuento que narrara la historia de un adolescente del barrio. Una vez la historia estuviera construida, los grupos debían elaborar los personajes de dicha historia, a partir de la técnica recreativa, títeres al parque, en la que éstos se fabrican con botellas plásticas; que hacen de cabeza, palos de escoba; que hacen de cuello y soporte y papel craft y colbón para cubrir con capas y dar relieves a los títeres.

Ejecución de la tarea II (ET-II): los grupos de trabajo discutieron y llegaron a acuerdos sobre ¿cómo es un adolescente en su barrio? Los recreandos elaboran historias de personajes característicos de sus barrios, además parten de sus propias situaciones y experiencias.

Cada uno de los grupos toma el material de trabajo y construye los personajes, partiendo de las explicaciones e instrucciones de los recreadores. Al finalizar la técnica, los grupos dramatizaron con sus títeres dándole un cuerpo físico a lo que habían escrito en el papel.

Evaluación (EV): una vez finalizada la sesión de trabajo y la puesta en escena de las historias, los recreandos junto con los recreadores hicieron una reflexión y una auto evaluación de los contenidos que se abordaron con la actividad recreativa acerca de lo que significa ser un adolescente del barrio.



(Fotografía No 3. Lenguaje lúdico títeres al parque)

Sesión 4,

Tema: Un ciego fuerte, débil, miedoso y soñador

Organización del grupo (OG): los recreadores dieron inicio a la actividad con la conformación de un círculo, en donde hicieron la reconstrucción de la sesión anterior junto con los recreandos. Propusieron un acuerdo para la entrada a la piscina, en el que debían decidir si lo harían una vez terminadas las actividades programadas o lo dejarían para el siguiente día. Los recreandos toman la decisión de hacerlo ese mismo día.

Organización de la Tarea (OT): los recreadores explican al grupo la actividad de expresión corporal, que buscaba generar el valor de la confianza individual y colectiva, la cual consistió en vendarse los ojos y seguir las instrucciones del recreador. Además advirtieron al grupo, que debían estar en silencio, mantener una postura respetuosa y atenta frente al desarrollo de la actividad recreativa.

Ejecución de la Tarea I (ET-I): los recreadores dieron la instrucción de vendarse los ojos, tomar una postura relajada y estar en silencio. Se invitó a que agudizaran los sentidos, dejando sentir el viento, escuchar el fondo del lugar, percibir el olor de donde se encontraban. Pidieron al grupo levantarse suave y lentamente a la medida de que el recreador contara hasta cinco, debían imaginar un lugar agradable, en que hubiesen estado antes y recordar qué sentimientos y sensaciones habían tenido en aquel lugar. Simultáneamente debían desplazarse por el espacio de manera lenta, sin usar las manos, solo dejando percibir el roce de los otros cuerpos y evitando quedarse estancados en un

cruce de cuerpos. La siguiente orden sugirió que los recreandos debían hacer un pare, y juntarse con la persona más cercana solo haciendo contacto con las palmas de las manos. Debían explorar las manos de esa pareja, saber si eran grandes o pequeñas, largas o cortas, si tenían anillos, si eran suaves o toscas, intentando reconocer al otro. Se pidió que continuaran desplazándose por el espacio, detenerse y darse a la búsqueda de la persona con la que habían hecho contacto inicialmente, solo usando las manos. Una vez que cada uno de los recreandos encontró a su pareja, se pasó a la actividad del lazarillo, en la que uno de los dos continuaría con los ojos vendados mientras el otro lo guiaría evitando algunos obstáculos.

Evaluación (EV): los recreadores juntaron al grupo, en un círculo, para recoger las experiencias de los recreandos frente a la actividad. Cada uno de los participantes estaba al lado de la pareja con la que habían trabajado. En la evaluación se abordaron preguntas de ¿Cómo se habían sentido? ¿Qué fue lo más difícil de estar ciegos? Y ¿Cómo hicieron para encontrar a la pareja?

Organización de la Tarea II (OT-II): los recreadores explicaron al grupo la actividad de la silueta -que consiste en trabajar con el bosquejo de la figura humana, el reconocimiento de los sueños, miedos, riesgos, habilidades y metas del participante que ejecuta la actividad- y dan la instrucción de dibujar en una tira de papel craft, ubicada en el suelo, el contorno de la pareja con la que venían trabajando, plasmando así la silueta del compañero y viceversa.

Ejecución de la tarea II (ET-II): mientras uno de los recreandos se acostaba boca arriba en la tira de papel craft, el otro con un marcador resaltaba el contorno del cuerpo de su compañero. Una vez que cada uno tuvo su silueta, dibujó sobre ella, la ropa, los zapatos, los ojos, la nariz, la boca y los rasgos que los caracterizaban. Los recreadores dieron la instrucción de escribir en la cabeza los sueños y metas, en la barriga miedos, en las manos sus cualidades y fortalezas, y en los pies los peligros o riesgos a los que están expuestos como adolescentes.

Evaluación (EV): los recreandos fueron organizados, en forma de media luna, con la intención de dejar un espacio que funcionara como frente, en el que cada uno expuso el resultado de lo que había hecho en la actividad de la silueta. Los recreadores preguntaban a los recreandos ¿Cómo se habían sentido con la actividad? A manera de indagar las dificultades que habían tenido. Además intervenían en las exposiciones, para realizar aportes complementarios, de lo que salía por parte de los recreandos, invitando al resto del grupo a participar en la reflexión. Algunos de los recreandos se notaron temerosos a la hora de exponer sus ideas, por miedo a la burla de los demás participantes.

y Marge. Los dos grupos debían resolver el problema, recreando la segunda parte del capítulo con una representación, donde ellos asumirían los roles de los personajes.

Ejecución de la tarea I (ET-I): cada grupo discutió sobre la solución al problema que afrontaban los dos personajes y plantearon el montaje de la representación con un juego dramático, construyendo los vestuarios con periódico, cinta, tijeras, grapas y pegamento.

Organización de grupo (OG): finalizada la actividad de la puesta en común, los recreadores organizan al grupo en un círculo.

Organización de la tarea II (OT-II): los recreadores entregan a cada adolescente un globo sin inflar, que contenía en su interior una pregunta respecto a la familia.

Ejecución de la tarea II (ET-II): en un círculo los recreadores dan la señal a los recreandos, de inflar los globos, amarrarlos y lanzarlos hacia arriba sin dejarlos caer. El grupo no permite que esto suceda, dando golpes a los globos con las manos, la cabeza y los pies, como si se tratara de vida o muerte. Finalmente cada uno tomó un globo en sus manos. Los recreadores piden, que uno a uno y en orden, revienten su globo, lean la pregunta que contiene y den una solución.

Evaluación (EV): al terminar la actividad los recreadores realizan una plenaria en donde, junto con los recreandos recogen lo trabajado a lo largo de la jornada, reflexionando y dando aportes positivos de lo que habían aprendido.



(Fotografía No 5. Lenguaje lúdico construcción de trajes)

Sesión 6,

Tema: Un lugar diferente, como ningún otro.

Organización del grupo (OG): la sesión inicia con la conformación de dos grupos. Los recreadores para esta vez no equilibran los grupos entre hombres y mujeres, sino que los forman por género, uno de hombres y otro de mujeres.

Organización de la tarea (OT): los recreadores explican la técnica del “recorte pegado” - que consiste en usar los colores de revistas como si ésta fuera una paleta de colores, para representar un símbolo o una imagen- para trabajar en torno a dos preguntas: ¿Qué creen

que les está ofreciendo Comfandi y la Universidad del Valle? Si queremos que el programa continúe ¿qué estarían dispuestos a ofrecer?

Ejecución de la tarea (ET): se entrega el material correspondiente a la actividad. El grupo femenino asume la tarea con mayor disposición. Una de las recreandos asume el liderazgo del grupo, organizándolo y delegando funciones. En el caso del grupo masculino, el recreador debe reforzar las instrucciones para que puedan organizarse e iniciar el trabajo.

Evaluación (EV): al finalizar la actividad, los recreadores hacen la plenaria sobre los aportes que habían realizado cada uno de los grupos, acerca de los temas que habían desarrollado y el alcance y apropiación de los grupos.



(Fotografía No 6. Lenguaje lúdico recorte pegado)

Sesión 7,

Tema: La amistad, la familia y alegría Vs violencia, drogas y armas.

Organización de Grupo (OG): los recreadores recibieron a los recreandos en la puerta del Centro Recreativo, para agruparlos e ingresar con ellos al espacio que se había acondicionado, organizándolos en dos hileras de sillas, una frente a la otra.

Organización de la Tarea (OT): los recreadores forman un círculo tomándose de las manos, con los recreandos, proponiendo una actividad para romper el hielo. El objetivo era pasar por debajo de las manos de los integrantes del grupo para hacer un nudo, sin soltarse de las manos.

Ejecución de la Tarea (EJT): uno de los recreadores inicia la actividad pasándose por debajo de las manos, hasta formar un nudo. Sin soltarse de las manos, los recreandos debían deshacerlo de la misma manera en que se había formado.

Organización del Grupo (OG): terminada la actividad, los recreadores dividen el grupo en dos, para trabajar la actividad central de la jornada.

Organización de la Tarea (OT): una vez organizados los grupos, los recreadores explican a los recreandos la técnica del “mosaico tipo mural”, que consiste en construir con pequeños cuadros de papel silueta de colores, pegados en una cartulina, una imagen como si se tratara de un vitral. A partir de esta técnica los grupos debían trabajar, cuáles eran los

aspectos negativos y los aspectos positivos de ser adolescentes. Los recreadores plantearon a los dos grupos, encontrar una respuesta a estos dos aspectos, escuchando la opinión de cada uno de los integrantes de su grupo, para llegar a un acuerdo colectivo y a partir de esto concluir la elaboración del mosaico tipo mural.

Ejecución de la Tarea (ET): en los grupos de trabajo discutieron sobre cómo desarrollarían la respuesta a las preguntas planteadas. A la hora de realizar la técnica del recorte pegado, fue necesaria la intervención de los recreadores en los grupos, para aclarar dudas y resolver inquietudes. Algunos integrantes de los grupos hacían sus aportes al grupo, dando ideas para la elaboración de la técnica.

Evaluación (EV): en una plenaria los grupos expusieron el resultado de lo que habían hecho, respondiendo a la pregunta ¿Cuáles son los aspectos positivos de ser adolescentes? Con la respuesta, es la amistad que existe con otros adolescentes, la compañía de los padres, la adquisición de algunas responsabilidades, la alegría, los gustos, los sentimientos que se tienen por otras personas. En cuanto a la pregunta ¿Cuáles son los aspectos negativos de ser adolescente? La respuesta tuvo una fuerte tendencia hacia las de drogas, tales como la coca, la marihuana, armas, como cuchillos y pistolas.



(Fotografía No 7. Lenguaje lúdico mural tipo mosaico)

Sesión 8,

Tema: Treinta y uno de octubre, ¡Una fiesta divertida!

Organización del grupo (OG): los recreadores dieron inicio a la actividad, ubicando a los recreandos alrededor de la mesa de trabajo para hablar, reflexionar y retroalimentarse de la sesión anterior. Se acordó que el ingreso a piscina sería para el día siguiente. Todos estuvieron de acuerdo.

Organización de la Tarea (OT): organizado el grupo, los recreadores explican la importancia de realizar la actividad con seriedad y compromiso, se enfatizó en el máximo aprovechamiento de los materiales, ya que la idea era trabajar con los recreandos en base a una fiesta de disfraces. La propuesta estaría basada en temáticas que los mismos

recreandos propusieran para sus grupos. Los recreadores pintaron sus rostros con figuras alusivas a carnaval, para motivar a los recreandos hacia un ambiente de fiesta. Los recreadores dieron una explicación de lo festivo desde la antigüedad y su connotación en las culturas, mostraron una serie de imágenes con disfraces alegóricos concernientes a los carnavales y un disfraz hecho a mano en papel periódico. Se divide el grupo en dos.

Ejecución de la Tarea (EJT): después de la división del grupo, cada subgrupo quedó conformado por seis recreandos, empezando a proponer ideas sobre lo que podrían trabajar. Uno de los grupos planteó el colegio como escenario de encuentro de los adolescentes donde se reagrupan por sus gustos, tales como los gomelos, las simpáticas, las feas, los inteligentes y los pandilleros. El otro grupo se decidió a trabajar en base a los temas del sexo y las drogas planteadas por medio de una canción de reggaetón. De acuerdo a la temática escogida, los grupos dieron inicio a la elaboración de los atuendos o disfraces en papel craft, uno de los grupos trabajó en su totalidad los vestuarios con el material, mientras que el otro grupo decidió usar parte de ello, enfatizándose en el maquillaje artístico que utilizaron para caracterizar a los personajes. Luego de haber construido sus atuendos, cada grupo organizó una puesta en común de la temática que quiso representar a través de los vestuarios.

Evaluación (EV): después de efectuar la puesta en común, los recreadores realizaron una plenaria donde se discutió sobre los temas representados con los vestuarios y sobre los juegos dramáticos que realizaron. Los recreandos tuvieron en cuenta las recomendaciones que hicieron en su momento los recreadores, participando con seriedad, compromiso,

entusiasmo y alegría, lo cual se evidenció en la puesta en escena de los juegos coreográficos.



(Fotografía No 8. Lenguaje lúdico construcción de trajes)

Sesión 9,

Tema: La preparación de un rico sancocho de ideas.

Organización del grupo (OG): los recreadores inician con la reconstrucción de la jornada anterior, preguntando a los adolescentes, qué recordaban y que significaba para ellos el carnaval. El grupo es dividido en cuatro subgrupos.

Organización de la tarea (OT): los recreadores exponen a los grupos la importancia de construir una propuesta que surja de ellos como integrantes del parche, en la que se pueda mostrar a la comunidad lo que son los adolescentes de su comuna. Para organizar este evento se formulan cuatro preguntas generadoras a los grupos de trabajo. ¿Qué vamos hacer?, ¿A quién vamos a invitar?, ¿Con qué sentido se va hacer? Y ¿Cómo lo vamos hacer?

Ejecución de la tarea (ET): la primera propuesta que surge, es hacer una comparsa por el barrio. La segunda propuesta, es un juego dramático, en el que todos participen. La tercera propuesta fue hacer una actividad con los padres. Pero de ninguna de las anteriores se llega a un acuerdo en común. Finalmente nace la propuesta de realizar un evento con otros jóvenes o adolescentes, en donde se invitaría y socializaría lo que significa el Parche.

Los recreadores propusieron conformar comisiones de trabajo, a partir de lo que se había planteado. Cada participante debía elegir una comisión en la que se desempeñaran con mayor facilidad y responsabilidad. Las comisiones que se conformaron fueron: logística, divulgación, programación y financiera.

Evaluación (EV): terminada la sesión, los recreadores hicieron una retroalimentación con el grupo, se resolvieron preguntas e inquietudes y se delegaron funciones a cada una de las comisiones de trabajo que se conformaron.



(Fotografía No 9. Construcción de acuerdos con los recreandos)

Sesión 10,

Tema: El gran evento festivo

Organización del grupo (OG): los recreandos junto con los recreadores hicieron la bienvenida a los invitados del evento festivo, entregándoles una escarapela y unas manillas. Fueron organizados en un espacio con sillas y una carpa frente a la tarima. Se hizo la presentación oficial del evento y presentaciones artísticas.

Al finalizar la presentación, los recreadores plantearon una actividad de integración con los asistentes. Se organizaron grupos de trabajo por edades, en éstos se ubicaron adolescentes del Parche, para que orientaran, contaran y transmitieran las experiencias que habían tenido en el proceso de parche 12.

Organización de la tarea (OT): los grupos trabajaron en torno a dos preguntas generadoras: ¿Cómo son los jóvenes de la comuna 12? Y ¿Qué están dispuestos a ofrecer a su comuna? Para ello, se planteó resolver estas preguntas a partir de la técnica del mosaico tipo mural, que consistió en representar -con pequeños cuadros de papel silueta de colores, pegados en un pliego de cartulina- figuras simbólicas representativas en torno a la pregunta.

Ejecución de la tarea (ET): los grupos iniciaron el trabajo colectivo frente a las preguntas generadoras. En primer lugar se dieron a la tarea de socializar entre ellos. En segundo lugar, hablaron acerca de lo que para cada uno significaban las dos preguntas. A partir los conceptos que daba cada participante, se construyó una propuesta común de lo que para el grupo era ser un adolescente o joven y que estaban dispuestos a entregar a su comunidad.

Evaluación (EV): los recreandos hicieron una plenaria entre los subgrupos y posteriormente se hizo una en general sobre la tarima. Cada grupo de trabajo expuso el resultado que había desarrollado en la actividad recreativa. El líder de cada grupo de trabajo, explicó lo que significaba para ellos estar en el evento y hacer parte de la actividad. Se generaron compromisos por parte de los participantes para continuar con el proceso del parche 12.



(Fotografía No 10. Socialización de los recreandos)

6.3. Análisis de la Interactividad

En este apartado se tomarán únicamente las sesiones 4, 7 y 8. Estas sesiones son tomadas, porque en ellas se evidenciaron procesos significativos para la reflexión y análisis de la secuencia de la actividad recreativa. Estos procesos serán mostrados y analizados más adelante.

SESION 4 - Estructura temática: contenidos y/o tareas desarrolladas por los participantes durante el proceso de la secuencia de actividad recreativa SAR

Contenidos conceptuales: los contenidos conceptuales que se abordaron en esta fase fueron los sueños, miedos, cualidades y riesgos, los cuales se elaboraron y se fundamentaron mediante la vivencia de una actividad lúdica creativa, en la cual los recreandos hicieron su propia silueta de figura humana, donde lograron plasmar el resultado de todas las sensaciones, emociones, habilidades, y situaciones que fueron internalizadas y expresadas mediante la pregunta generadora.

La manera como se secuenció la actividad partió primero, de que cada recreando ya con su figura elaborada, pudiera expresar mediante el ejercicio de la argumentación y la palabra la descripción de emociones, sentimientos y percepciones que tienen como adolescentes. Estas argumentaciones y descripciones son tenidas en cuenta para pasar a la fase final de la actividad que es la reflexión.

Los contenidos abordados en esta actividad fueron planteados por los recreadores y complementados por los saberes propios, culturales, sociales, etc., de los recreandos. Sobre estos saberes y conocimientos adquiridos, los recreandos se basaron para lograr los objetivos propuestos de la sesión. En la actividad de expresión corporal, cuando los recreandos tenían los ojos vendados, y en el momento que el recreador dio instrucciones sobre lo que ellos debían hacer e imaginarse, lo pudieron lograr a partir del conocimiento previo que cada recreando tenía, a su vez, estos fueron suficientes para los retos que se plantearon en la

actividad como fue la de permanecer en silencio, escuchando, percibiendo con el tacto, y dejándose guiar solamente por la voz del recreador. En la actividad lúdica creativa que fue la elaboración de la silueta, los recreadores tuvieron como eje central la pregunta generadora ¿Cuáles son sus sueños, miedos, cualidades y/o fortalezas, y los riesgos a que están expuestos? Esta pregunta sirvió de guía para cada uno de los momentos de la actividad, los recreandos desarrollaron la sesión a medida que fueron contestando ellos mismos la pregunta, indagando, preguntándose, explorando sus habilidades, sueños, miedos, cualidades y riesgos para luego plasmarlo de manera simbólica en la silueta, es decir, lograron establecer una conexión y una perspectiva general de las capacidades y habilidades que de manera individual y grupal se pudieron evidenciar con el grupo, consiguiendo así el despliegue de significados y sentidos y la definición del objetivo compartido.

A continuación se definen los conceptos básicos de la pregunta generadora

El diccionario de la real academia define el concepto de miedo como “Perturbación angustiosa del ánimo por un riesgo o daño real o imaginario. En el primero, existe un peligro real, verdadero ante el cual, corre riesgo la integridad de la persona.” Es decir, es una emoción que se puede caracterizar por un sentimiento desagradable ante algo que nos asusta o que creemos que nos puede hacer daño, es causado por percibir un peligro real. Se puede decir que es un miedo racional, de alerta, que pone al individuo en actitud de huida. En el otro miedo, el imaginario, no hay peligro real que pueda suponer una amenaza para la vida. Se siente ante algo que no existe, y es del orden de la sensación.

De acuerdo al párrafo anterior, durante el ejercicio de la socialización de sus emociones de miedo se pudieron evidenciar varias emociones racionales que tienen una estrecha relación y similitud entre los recreandos, entre ellas están el miedo al morir, el miedo a la soledad, el miedo a caer en cosas que no están bien vistas por la sociedad como son las drogas, la delincuencia, el miedo a quedarse sin padres. Del mismo modo se evidencian otras emociones de miedo de manera individual como lo son: miedo a rendirse ante algo, miedo al salir de la casa, miedo a la separación de los padres, y miedo a algunos animales como cucarachas, ratones etc.

En la actividad recreativa de la silueta, este concepto es abordado a partir de la noción de sueños que se utiliza para nombrar a los deseos o proyectos que son difíciles de concretar, es decir, a los deseos, anhelos, metas, que son importantes en la vida del ser humano y que se proyectan hacia el futuro, y cuya realización permite plenitud y felicidad. Por ejemplo: en la socialización o plenaria en grupo, uno los recreandos expresa que su sueño es formar una familia unida y feliz, haciendo referencia a encontrar en el futuro, una estabilidad emocional reflejada en la familia.

Las cualidades, son las características que distinguen y definen a las personas, es decir, aquellas cosas que marcan la diferencia de una persona a otra, sea por un rasgo físico o por la forma de ser, de actuar, de hacer y sus habilidades sociales. En el desarrollo de la técnica de la silueta, los recreandos dieron solución a la pregunta: ¿cuáles son sus cualidades?, resolviendo esta desde una postura del ser. Por ejemplo:

- Recreando 1: me reconocen por ser recochero, humilde, servicial, amigable y sincero
- Recreando 2: mi forma de ser, es que no soy grosero, soy amable y alegre.

Es decir, dieron mayor importancia a sus características personales tales como: la amabilidad, el compañerismo, la lealtad, el trabajo en equipo, el liderazgo, alegría, respeto, honestidad, humildad, colaboración, sinceridad, amistad, la recocha, el estudio, la responsabilidad, la honradez, el cariño, el amor y el ser divertido.

El concepto que se abordó en la última pregunta generadora fue el riesgo, para este caso el riesgo o los riesgos a los que están expuestos los adolescentes, según Dorsch (2002) hay riesgo en una situación cuando la previsibilidad es deficiente y hay amenaza para el que se encuentra en tal situación, es decir, cuando un individuo se encuentra en situación de peligro en algún aspecto de su vida o cuando existen factores externos en el medio que atentan contra la integridad física y mental de la persona, como por ejemplo: En la actividad de la silueta, los recreandos manifestaron que los principales riesgos a los que estaban expuestos eran las drogas, la delincuencia, el vandalismo, la violación, el maltrato, las riñas, la deserción escolar y el abandono del hogar. La falta de construcción de cultura, organización, participación, la mala utilización del tiempo libre y el desinterés en la comuna, ha provocado la carencia de políticas, programas, proyectos y eventos que nutran el desarrollo de la cultura. Todos estos factores han influido en el aumento de las pandillas,

vandalismo y delincuencia por la falta de estímulos, generando la pérdida de valores e incrementado la intolerancia, deteniendo así, el desarrollo de la cultura en la comuna 12 (Alonso, Arcos, Solano, Vera y Gallego, 2007). Además, algunos de los recreandos manifestaron (en conversaciones informales dentro del grupo) que se daban tiroteos dentro del barrio, así como, en alguna ocasión les habían ofrecido fumar marihuana. Conocían las calles por las que no podían pasar a ciertas horas del día y narraban historias de jóvenes que habían muerto a causa de la delincuencia.

Contenido procedimental: una vez los recreadores explicaron al grupo la técnica de la silueta, que buscaba generar la confianza y la colaboración entre los recreandos, no se evidenció un grado alto de dificultad en la elaboración y desarrollo de la técnica. Los recreandos, en parejas, trazaron el contorno de la silueta de su compañero. Esta parte de la técnica requería de la motricidad fina, dado a la manipulación del marcador y el trazado en el papel craft, además del cuidado, evitando rayar la ropa del compañero. En el momento de elaborar los detalles, que representaban a cada recreando en la silueta, dibujaron los ojos, la boca, la nariz, cejas, cabello, orejas en la cabeza. En las manos; las uñas, en los pies; los zapatos, sandalias y chanclas, y en el cuerpo; la ropa, como blusas, camisetas, pantalones, pantalonetas y camisillas. Algunos adolescentes, colocaron marcas comerciales en la ropa, como Nike, Adidas y DG. Evidenciando la importancia que tienen para ellos, las marcas, como un sinónimo de estatus. Uno de los adolescentes colocó sobre la pantaloneta que dibujó, el escudo del Deportivo Cali⁴.

⁴ Equipo de fútbol, perteneciente a la ciudad de Cali-Colombia

Los recreandos debían seguir un conjunto de acciones y procedimientos para realizar la técnica de la silueta. Ésta requería de habilidades motoras, como la motricidad fina. El grupo de recreandos, desarrolló la técnica sin ninguna dificultad, evidenciándose en la realización de ésta y sus detalles.

Los contenidos de actitudes, valores y normas: durante el desarrollo de la

actividad de expresión corporal y la actividad de la silueta, los recreandos trabajaron el valor de la confianza y la responsabilidad. A continuación se definirán estos conceptos tomados del diccionario de la real academia de la lengua española.

La confianza es la seguridad o esperanza firme que alguien tiene de otro individuo o de algo. También se trata de la presunción de uno mismo y del ánimo o vigor para obrar, es decir, cuando una persona cree que puede predecir sus acciones y comportamientos. Por ejemplo: cuando los recreandos estaban realizando la actividad de las vendas (lazarillo), uno de ellos estaba con los ojos vendados mientras que el otro lo guiaba, depositando su confianza en él, quien ese momento se había convertido en sus ojos.

La responsabilidad es definida como un valor que está en la conciencia de la persona, que le permite reflexionar, administrar, orientar y valorar las consecuencias de sus actos, siempre en el plano de lo moral, es decir, cuando una persona cumple con unas tareas o acciones que se le han asignado y las asume de manera consiente, por ejemplo: En la actividad mencionada en el párrafo anterior (Lazarillo), el recreando que guiaba a su compañero (quien estaba con los ojos

vendados), tenía como responsabilidad o tarea cuidarlo de los obstáculos y de los demás compañeros.

Para situar a los recreandos con una actitud responsable con las actividades, fue necesario que al inicio de la primera actividad, los recreadores colocaran algunas reglas.

Recreador explicando la actividad: ... no está permitido levantarse la venda de los ojos, burlarse de algún compañero o golpearse en forma de recocha. Si alguno de ustedes no quiere hacer parte de la actividad, se puede sentar en las sillas de allá (junto al guarda ropas), el que no tome la actividad con respeto, lo siento bien lejos hasta que terminemos. Diario de campo.

Esta aclaración por parte del recreador, generó en el grupo de recreandos una actitud de “seriedad” frente a lo que se les estaba planteando, dado que el ejercicio implicaba un grado de intimidad e individualidad en la primera parte. En el momento de realizar la actividad del lazarillo, fue en donde se empezó a dar la confianza en el otro. Uno de los recreandos seguiría con los ojos vendados, mientras el otro, lo guiaría a través del espacio, ayudándole a evadir los obstáculos que proponían los recreadores. En la realización del ejercicio emergió otro valor: la responsabilidad. Cada recreando que llevaba a su compañero con los ojos vendados, tenía la responsabilidad de guiarlo evitando que se lastimara, tropezara o golpeara con otro cuerpo.

En el momento de realizar la actividad de la silueta, los recreandos debían trazar la silueta de su compañero. Mientras uno estaba acostado, el otro (en cuclillas, sentado o arrodillado)

contorneaba, con un marcador, a su compañero. Esta acción implicaba cierto grado de confianza, dado que estar muy cerca, en un nivel superior o altura implicaba cierta desventaja para el que estaba abajo, además de la intimidación y la invasión del espacio personal.

En el desarrollo de la sesión, los recreandos no mostraron rechazos o resistencias con las actividades, ni al trabajo colectivo con sus compañeros, generando aceptación, responsabilidad y confianza.

Análisis de la interactividad

Recreador – Contenidos: para que el recreador lograra tener éxito en la transmisión de los contenidos, fue necesario que antes, existiera un proceso de aprendizaje interno, tanto del concepto y temas a trabajar, como también del procedimiento a ejecutar (el cómo hacerlo) o los pasos que se deben seguir, para realizar y culminar la actividad recreativa. De ahí en adelante, dependió de la forma y la manera que el recreador transmitió los contenidos, esto es algo que tiene que ver con la personalidad y el tipo de formación pedagógica y metodológica que posee el recreador. De esta manera, se logró establecer una conexión entre el recreador y los contenidos, teniendo una relevancia importante en todo el proceso de la actividad recreativa.

En la relación recreador - contenidos de esta sesión, el agente educativo, o sea, el recreador contaba con la experiencia práctica de conocer las actividades que se realizaron, en términos

procedimentales. Este conocimiento previo, de la forma en que se debía hacer la actividad, facilitó la transmisión y desarrollo de la misma, a lo largo de toda la sesión, a los recreandos.

En términos de la apropiación de los contenidos teóricos para el abordaje grupal, los recreadores partieron de los conocimientos propios que tenían de los temas, como los sueños, los miedos, los riesgos, las metas y las habilidades.

En el momento de realizar la plenaria grupal, los recreadores complementaban las exposiciones de los recreandos con posturas personales, haciendo falta una argumentación teórica de los temas trabajados. Hizo falta una mayor investigación de los contenidos conceptuales por parte de los recreadores, evidenciado en que solo se partía de la experiencia y conocimientos propios que tenían los recreandos y los recreadores.

Recreandos – Contenidos: los conocimientos previos con los que llegaron los recreandos, actuaron como mediadores, entre ellos y los contenidos propuestos. Este conocimiento tiene que ver con todo el remanente de aprendizajes que poseen de manera experiencial, adquiridos en los diferentes escenarios educativos, sociales y culturales. En este sentido los contenidos propuestos de la actividad recreativa frente a los conocimientos de los recreandos, fueron acordes para la realización y ejecución de la tarea. Por otra parte los contenidos apuntaban hacia las vivencias y experiencias de los recreandos, logrando gran aceptación al sentirse identificados con éstos.

Los contenidos abordados en la sesión, generaron en los recreandos un estado de reflexión, dado que preguntarse acerca de sus sueños, miedos, cualidades y riesgos, colocó en evidencia aspectos de sus vidas, como preguntarse a qué le tienen miedo o cuáles son sus cualidades y destrezas.

Recreador- Recreandos: en esta relación se pretende mostrar una reflexión sobre la experiencia y la calidad pedagógica de las interacciones con los recreandos.

En términos de la relación establecida entre recreador y recreandos, es oportuno acentuar en diferentes factores que tiene repercusión en la dicha interacción. Por un lado la organización de materiales y planeación de las actividades previas al encuentro con el grupo de recreandos, permitió tener una relación guiada, en donde la preparación de la tarea, supone una relación “jerárquica” en el sentido de que no hay improvisación en los contenidos (aunque se presentan ciertas cosas, sobre las que hay que hacerlo) y donde el recreador actúa como guía. Por otro lado, las indicaciones establecidas en la organización de la tarea hacia el grupo, genera una relación de respeto y “seriedad” en el desarrollo de la tarea y en las formas de interacción entre los recreandos.

La enfatización del valor de la responsabilidad durante toda la sesión de trabajo, por parte de los recreadores hacia los recreandos, los motiva a encontrar nuevas formas de reconocer al otro (interpsicológico), como el lenguaje corporal o kinestésico, en el que se afirma este valor gradualmente en los recreandos (intrapsicológico).

La relación que suscita, la primera parte del ejercicio entre recreador-recreandos está ceñida a las instrucciones de los recreadores, mientras que en la segunda parte es, la construcción individual de los recreandos, desde sus referentes personales y conocimientos previos, acerca del tema planteado.

La confianza y la construcción de vínculos afectivos construido en diferentes sesiones, entre recreador-recreandos ha permitido tener una idea de los contextos en los que se desenvuelven los recreandos y ha mostrado cuáles son sus relaciones y motivaciones.

SESION 7 - Estructura temática: contenidos y/o tareas desarrolladas por los participantes durante el proceso de la secuencia de actividad recreativa SAR

Contenidos conceptuales: los contenidos conceptuales que se abordaron en la sesión 7, fueron la percepción de ser adolescente, expresada en aspectos positivos y negativos. Estos se elaboraron y se fundamentaron mediante la participación de una actividad lúdica creativa, basada en la elaboración de un mosaico tipo mural, donde los recreandos plasmaron los aspectos más relevantes y significativos de la adolescencia. Los recreandos se dieron a la tarea de la discusión, de pensarse en los beneficios y “maléficios” de la adolescencia como tal, dando claras muestras del conocimiento previo, las cuales fueron basadas por experiencias cotidianas de sus barrios, con sus amigos y las vivencias personales. Formalizando así la externalización de los acuerdos e ideas construidas, logrando la culminación del objetivo compartido.

De acuerdo a los aspectos que emergieron sobre el ser adolescente, en las respuestas que dieron los dos grupos de recreandos, lo positivo (en lo que enfatizan) es la amistad que existe con otros adolescentes, además, del valor que le dan a tener los padres vivos, la adquisición de algunas responsabilidades, la alegría y los sentimientos que se tienen por otras personas.

Es muy importante anotar que la amistad es un aspecto, que los recreandos

destacan de manera constante, ya que para ellos son significativos los vínculos que establecen con los pares. Corbella (1994) afirma “En el grupo de amigos encuentra los elementos necesarios para su maduración, de ahí la importancia que para ellos tiene su pertenencia al mismo”. Los grupos de amigos se convierten en un punto de referencia para los recreandos, porque es en ellos, en donde encuentran aceptación, afinidad e identidad, reflejada en las nuevas formas de vestir, hablar, relacionarse e interactuar con el otro. Los adolescentes establecen relaciones duraderas con los amigos, basadas en la confianza, la intimidad, la comunicación, el afecto y el conocimiento mutuo, haciendo de los amigos personas ideales para compartir y en ocasiones son la ayuda para resolver problemas de soledad, tristeza y depresión.

En cuanto al valor que los adolescentes dan a los padres, está enfocado al afecto y la necesidad.

A pesar de que esta, es una etapa en la que la relación del adolescente con la familia, es tensa como lo esboza Rocheblave (1975): “el adolescente puede defenderse por un mecanismo parecido a las formaciones reaccionales: transforma los afectos dirigidos a los padres en su contrario, es decir, que su amor se transforma en odio, el respeto y la admiración que sentía por ellos en desprecio y burla. Se imagina, en cierta medida, que es libre e independiente, pero en realidad esto es algo muy superficial, pues permanece vinculado a sus padres y dependiendo de ellos” (p.53). Es evidente que los sentimientos que existían hacia la familia han cambiado en esta etapa, pero esta relación no es igual en todos los casos, dado a que existen factores externos, como la cultura, la raza, el estrato, etc., que determinan otras formas de comportamiento. En el caso de los recreandos, sienten que la relación con sus padres es importante, pero hace parte exclusiva de la casa, es decir, solo es necesario relacionarse con ellos en casa, mientras que los otros espacios, que están por fuera de ésta, son para los amigos, donde los padres no son bienvenidos. Ejemplo de ello, se vio reflejado en sesión 9, en la que los recreadores junto con los recreandos, estaban en la construcción de una propuesta, para la realización de un evento festivo.

Otra propuesta fue, hacer una actividad con los padres, en la que el grupo participaría. Esta propuesta también fue descartada, dado a que la idea de hacer cualquier tipo de actividad con sus padres era descabellada, porque esto era un “oso” o una “boleta” para los recreandos. Diario de campo.

Para lo recreandos, la responsabilidad es tomada en términos de la confianza que los padres puedan tener hacia ellos. Como salir a algún lugar con los amigos. Para otros, la responsabilidad es la posibilidad de trabajar para comprar sus propias pertenencias.

La alegría es tomada como un aspecto que identifica a los recreandos, se describen como personas divertidas, extrovertidas, recocheras, que disfrutan de la vida. En uno de los grupos, elaboraron una cara feliz, con colores vivos que para ellos representaba la alegría, dándole una carga simbólica a los colores y la forma de su creación.

Los sentimientos que se tienen por otras personas, para el grupo, están referidos a aquellos que son del tipo de atracción hacia el sexo opuesto. Para ellos es importante verse bien para llamar la atención de la persona que es de su agrado. Tener una relación de noviazgo es importante, porque en ésta, se suscitan sentimientos de amor, confianza y cariño en los que la pareja otorga prioridad y necesidad de estar con el otro. En resumen, el noviazgo permite experimentar sentimientos y sensaciones que no se dan en la amistad.

En cuanto a los aspectos negativos de ser adolescente, uno de los grupos representó una hoja de marihuana, mientras que el otro, muñecos con armas y una frase que decía, la coca y la marihuana matan. Para los recreandos, por un lado, la representación de la hoja de marihuana como la frase, significa que están expuestos al consumo de drogas, que no solo pueden encontrar en sus barrios, sino también, en las rumbas. Tienen conocimiento del efecto que puede causar en ellos, así como sus consecuencias. Por otro lado, el tema de las

armas, es otro referente del contexto en el que se desenvuelven, el cual es reforzado por los programas de televisión que consumen, como el capo⁵ y las muñecas de la mafia⁶.

Estas representaciones son aspectos que están marcados por el contexto en el que viven los recreandos. Es importante mencionar, que la mayoría provienen del barrio Eduardo Santos, barrio en el que según historias de los recreandos, existen expendios de drogas, muertes violentas, robos y violencia. Estos factores ponen en evidencia, cómo incide el territorio en el que se vive sobre la percepción de los recreandos.

Contenido procedimental: los contenidos procedimentales designan un conjunto de acciones y formas de actuar en pro de metas o de objetivos compartidos que se trazan de forma en una S.A.R.⁷ Se trata de unos conocimientos con los cuales nos referimos al saber hacer cosas y su aprendizaje supondrá, en último término, que se sabrán usar y aplicar en otras situaciones de persecución de metas. Este tipo de contenidos también comprende las habilidades o capacidades básicas para actuar de alguna manera, las estrategias que uno aprende para solucionar problemas o a las técnicas y actividades sistematizadas relacionadas con aprendizajes concretos. (Mesa, 2007, p. 29-30).

Los recreadores imparten las instrucciones, en la organización de la tarea, explicando la técnica del recorte pegado. Al inicio de la actividad, en uno de los dos grupos los recreandos estaban bloqueados para dar inicio a la tarea, mientras que en el otro, no llegaban a un acuerdo conjunto en las ideas que tenían. Por estas razones es necesaria la

⁵ Serie de televisión, que representa la historia de un hombre adquiere poder por medio de la violencia y el tráfico de drogas. Transmitido en el año 2009, por el canal RCN.

⁶ Serie de televisión, que narra la historia de mujeres inmersas en el narcotráfico, la prostitución y la posición social. Transmitido en el año 2009, por el canal Caracol.

⁷ Término usado como abreviatura que significa, Secuencia de la Actividad Recreativa (SAR)

intervención de los recreadores, que actúan como una ayuda pedagógica, en el acercamiento a los dos grupos. Para ello, en el primer caso los recreadores orientan al grupo, explicando con ejemplos cómo pueden relacionar los aspectos positivos y negativos de ser adolescente, con los colores y las formas del material que tienen a mano. Esta “ayuda” permite que el grupo empiece la construcción de su mural. En el otro grupo, el problema está volcado a las posturas que hay entre los recreandos (dado a que en este grupo están las chicas nuevas). Mientras que una parte del grupo quiere imponer sus ideas, la otra parte se siente vulnerada y no cede a éstas. Los recreadores conciertan con el grupo acerca de lo que pasa, haciendo énfasis en el trabajo colectivo y el objetivo de la tarea, que busca acuerdos grupales y no individuales. En este caso el grupo finalmente llega a una idea conjunta para la elaboración de la tarea.

El resultado procedimental en ambos grupos fue diferente. Un grupo realizó la técnica, recortando y haciendo dobles con los cuadros de papel silueta, dando forma a letras, símbolos y muñecos con armas. En el otro grupo, los cuadros de papel silueta fueron usados para dar forma a lo que representaba para ellos, la droga (una hoja de cannabis) y lo positivo de ser adolescente, en una cara feliz.

Si bien, en términos generales los dos grupos de recreandos desarrollaron la tarea conjunta, de expresar sus ideas de los aspectos positivos y negativos de ser adolescente, el desarrollo procedimental tuvo alteraciones y versiones distintas en ambos grupos, que además, si analizamos esta relación, se visualizan varios aspectos que habrían influido en estos resultados. En primer lugar, la explicación que impartieron los recreadores hacia los

recreandos no fue lo suficientemente descriptiva, dejando vacíos a la hora de ejecutar la técnica. En segundo lugar, la falta de un referente visual de la técnica, que ejemplificara el resultado procedimental al que debían llegar, hubiera aclarado y direccionado efectivamente a los grupos hacia la construcción correcta de la técnica. Por último, la influencia que ejercieron las chicas nuevas sobre el grupo, pudo desenfocar al grupo de la metodología con la que venían trabajando, dado a que, ingresaron a en una etapa avanzada del proceso.

Los contenidos de actitudes, valores y normas: en el desarrollo de la sesión, se generaron diversos comportamientos frente al proceso de las actividades y las relaciones interpersonales que se gestaron. El grupo de recreandos asumió la actividad planteada por los recreandos, con responsabilidad y compromiso. Esto, se evidencia en la construcción de los grupos y la actitud de encontrar una solución al problema creativo planteado. En uno de los grupos, una de las recreandos mantuvo una postura alejada, mostrando poco compromiso frente a la actividad, ella era una de las adolescentes que estaban por primera vez en el proceso, mientras que una de sus compañeras, que también estaba por primera vez, mantuvo una actitud propositiva y participativa, demostrando empatía con los demás miembros del grupo y motivándolos a la realización de la tarea compartida. Durante el desarrollo de la tarea, los recreandos buscaron dar respuesta a ésta, manteniendo la iniciativa, hasta su culminación.

En la puesta en común de los grupos, los recreandos demostraron tener claro cuáles son los objetivos de la actividad. Ambos grupos llegaron a las mismas conclusiones, en las que

reconocen que las armas y la droga son factores que les afectan. Mientras que la amistad, el compañerismo, el amor por los padres, la responsabilidad, la alegría, los gustos, y el enamoramiento, hacen parte de las cosas que están bien para ellos. En la exposición que hicieron los recreandos, demuestran tener criterios valorativos claros sobre las cosas buenas y malas, como evitar el consumo de droga o el robar, relacionándolo con un camino que no tomarían, como otros adolescentes del barrio.

Análisis de la interactividad

Recreador – Contenidos: la relación de los recreadores con los contenidos está reflejada la mediación que existe entre los contenidos y los recreandos. Al inicio de la actividad fue necesaria una actividad de integración, en la que los nuevos recreandos entraran en relación con el grupo, para ello los recreadores realizaron una actividad que apuntaba al contacto, a la distensión de las barreras que se generan cuando una persona es nueva en un grupo. En ese momento el contenido era “integrar”.

En la técnica del “mural tipo mosaico”, la indicación que dieron los recreadores a los recreandos, no fue suficientemente clara, evidenciándose una ruptura entre la instrucción de recreador y la elaboración final de la técnica, del recreando. Es decir, una vez los recreadores hicieron la organización de tarea, en donde explicaron cómo debía elaborarse la técnica, hicieron falta detalles mucho más minuciosos, dar ejemplos de qué es un mosaico, mostrar un referente visual o una imagen que ilustrar, el resultado final de la técnica, en

términos gráficos. Cabe aclarar, que lo más importante no es la técnica, sino, el proceso. A pesar de que se cumplió con el objetivo planeado, porque la actividad logró la externalización de los contenidos a través de la técnica, la mediación pedagógica usada por los recreadores no fue la más acertada. Uno de los puntos que produjo una distorsión de la técnica, fue la no rectificación en los grupos por parte de los recreadores, hacia la elaboración de la técnica.

Recreandos – Contenidos: en esta interacción importa la relación que establecen los recreandos con los contenidos de aprendizaje.

La elaboración de la técnica del mosaico tipo mural y la definición de la puesta en común, generó un reto nuevo para los recreandos, ya que era una actividad diferente a la del currículo escolar. Para lograr desarrollar la técnica, se parte de las habilidades cognitivas y de las múltiples experiencias que les permitieron afrontar la tarea propuesta por los recreadores. Los recreandos lograron desarrollar la actividad, porque se dieron a la tarea de discutir y pensar sobre lo positivo y lo negativo de ser adolescente. Ejemplo: en uno de los grupos, donde estaban las nuevas integrantes, la discusión surgió en términos de compartir ideas, donde cada recreando realizó su aporte. En el otro grupo, mientras que unos querían imponer sus ideas, otros no estaban de acuerdo, tornándose lenta la discusión. Los recreandos culminan la tarea porque llegan a la negociación, a la concertación y a los acuerdos de lo que querían realizar, teniendo en cuenta los colores que usarían y del cómo plasmarían las ideas de cada grupo como tal. La mayor dificultad que se presentó, fue que al momento de dar una forma o color a lo que querían representar con la técnica, no

pudieron plasmarla con facilidad, porque no les surgían ideas al grupo, entrando a un estado de bloqueo, siendo necesaria la intervención del recreador para dar nuevamente una orientación.

Recreador- Recreandos: en esta relación interesa mostrar una reflexión autocrítica sobre la experiencia y la calidad pedagógica de la interacción recreador-recreando.

En el transcurso de la sesión fue necesario que los recreadores recordaran las reglas básicas de convivencia, porque algunos recreandos faltaban al respeto a otros compañeros, llamándolos con sobrenombres o apodos a manera de burla, provocando peleas verbales dentro del grupo. A este tipo de discusiones, los recreadores intervienen promoviendo mecanismos de resolución de conflictos, como lo fue la negociación y la concertación con todo el grupo, en donde se resaltan las cualidades y habilidades, por las que se diferencia cada uno de ellos.

En la organización de la tarea, mientras uno de los recreadores explicaba la técnica y el objetivo de la sesión, algunos de los recreandos interrumpían, con charlas en pareja y carcajadas, dispersando al grupo frente a la explicación. Ante estas interrupciones los recreandos recurren a llamados de atención verbales, para situar a todo el grupo en camino al objetivo principal de la actividad.

En el desarrollo de la técnica se presentan dos dificultades en la que intervienen los recreadores. Uno de los grupos se encontraba bloqueado para dar inicio a la actividad, no

sabían cómo relacionar los cuadros de papel silueta y los colores con la finalidad de la tarea. Los recreadores intervienen en el grupo, motivándolos con ejemplos que parten de sus experiencias previas, capacidades y sus habilidades. Los recreadores realizan preguntas generadoras que ayuden a encaminar al grupo hacia el objetivo compartido.

- Recreador: ¿para ustedes de qué color es ser un adolescente?
- Recreando: amarillo
- Recreador: ¿Por qué dices que es amarillo?
- Recreando: porque somos alegres y divertidos

Estas preguntas permiten aclarar dudas, frente a la técnica y su objetivo. Los recreadores actúan como agentes educativos, que median entre los contenidos y los conocimientos de los recreandos, que desemboca en la construcción conjunta de la tarea.

La otra dificultad, con la que se encuentran los recreadores, es a la hora de concertar las ideas para la elaboración de la tarea, en el otro grupo. En el momento en el que los recreadores dan la instrucción de la técnica, el grupo se divide en dos posturas a la hora de elaborarla, pero esta división se debe a la falta de confianza y comunicación dentro del grupo, dado a que está conformado en su mayoría por mujeres, tres de ellas, que estaban por primera vez, y el resto por las que siempre asistían al proceso. Esta situación provocó barreras entre los dos grupos de mujeres. Los recreadores intervienen, motivando al grupo al trabajo en equipo, motivándolo a conocerse e interactuar en la construcción del objetivo

compartido. Finalmente el grupo de las chicas “antiguas” cedió a las ideas de las chicas “nuevas”.

SESION 8 - Estructura temática: contenidos y/o tareas desarrolladas por los participantes durante el proceso de la secuencia de actividad recreativa SAR

Contenidos conceptuales: los contenidos abordados en esta sesión se fundamentaron a partir de la elaboración de una fiesta de disfraces, la cual fue elaborada desde una temática adolescente; donde los recreadores logran compenetrar e integrar al grupo y fortalecerlo de acuerdo a los aportes que cada recreando realizó para luego consolidarlo en la puesta en escena, mostrando y evidenciando una comprensión de los distintos escenarios en los que se desenvuelven como son la rumba, el colegio, la calle, etc. Se logró cumplir con el objetivo compartido de la sesión, dado que en varias ocasiones los recreadores tuvieron que intervenir para orientar a los recreandos.

La actividad partió de los aportes que cada recreando propuso, para luego consolidarlos en los grupos conformados. Los recreandos debían elaborar un disfraz y a su vez llegar a acuerdos sobre la temática a trabajar. Los recreandos expresaron sus emociones, sentimientos y percepciones que tienen como adolescentes, mediante el ejercicio del juego dramático. Los elementos y herramientas que usaron para crear la ilusión de lugar, tiempo y los diferentes personajes, lograron enfatizar una cualidad especial de la representación y una evidencia de la experiencia cotidiana de los recreandos. Estas representaciones y argumentaciones fueron

tenidas en cuenta para abordar la reflexión de la actividad. Los contenidos abordados en la sesión fueron encaminados por los recreadores y propuestos y apropiados por los recreandos, donde tuvieron en cuenta sus conocimientos. Sobre estos conocimientos adquiridos los recreandos se basaron para lograr el objetivo de la sesión. - Con la puesta en escena de dos escenarios diferentes, en los que se desenvuelven diariamente, de forma directa o indirectamente. Los adolescentes lograron poner en escena los acuerdos a los que llegaron, basados en los conocimientos adquiridos con anterioridad, es decir, los recreandos lograron interiorizar la actividad para luego externalizarla por medio del juego coreográfico y el juego dramático, además se logró poner a prueba la capacidad de concertación y de negociación del grupo.

Los contenidos conceptuales, que abordaron los recreandos están enfocados en los riesgos de las rumbas y lo propensos que pueden estar al sexo y la drogadicción. Haciendo una reflexión de la importancia de los amigos en la influencia positiva o negativa para sí mismos. Además, dan importancia al autocontrol y el libre albedrío que tienen para decidir qué está bien y qué no lo está. El robo, la violencia y las pandillas también hicieron parte de los temas que están involucrados en la adolescencia.

En cuanto al sexo, los recreandos lo toman como el riesgo de contraer enfermedades, embarazos no deseados y las relaciones ocasionales sin trascendencia.

Guardia (citada por Araujo, et al., 2000) define el concepto de droga o sustancia psicoactiva como: “Se entiende por droga toda sustancia, farmacológicamente activa sobre el sistema

nervioso que, introducida en un organismo vivo, puede llegar a producir un estado de dependencia. A partir de esta definición, determinados medicamentos, con efectos sobre el sistema nervioso, o determinadas sustancias de uso legal, como el tabaco o las bebidas alcohólicas, entran también en el concepto de droga. En efecto, son sustancias activas sobre el sistema nervioso, y son capaces de producir dependencia”. Para los recreandos, el peligro que tienen las drogas radica en que un adolescente al probarlas (por quedar bien ante sus amigos o en una rumba), puede convertirse en un consumidor casual o convertirse en un adicto a éstas.

El concepto de autocontrol y libre albedrío está relacionado con la libertad que tienen los recreandos de medir sus acciones y la toma de decisiones frente a situaciones determinadas. Araujo, et al. (2000) afirman que “la capacidad de elegir ha de estar iluminada por la inteligencia y por la voluntad, para que en la escogencia que el muchacho o la muchacha hace, triunfe, realmente la libertad”. Es decir, cuando un adolescente toma una decisión, ésta le puede llevar a encontrar un camino hacia triunfos o derrotas. En esta relación entrarán en juego los valores que fueron aprendidos desde casa, para dar paso a otros que sentirá suyos, de ahí dependerá la toma de decisiones y el autocontrol en dichas situaciones que se presenten.

En cuanto a los conceptos de robo, violencia y pandillas, están ligados al entorno en el que se encuentran los recreandos. Para ellos, estos temas son importantes, dado a que, es normal ver en sus barrios, pandillas que ejercen la violencia y los robos. Formando parte de los peligros, porque son los jóvenes y adolescentes los que conforman estos grupos, que a su vez generan violencia.

Contenido procedimental: Para el desarrollo de la sesión los recreadores dan una introducción sobre lo festivo y lo carnavalesco, desde la idea Bajtiniana (2001), para contextualizar a los recreandos sobre la importancia de la fiesta, donde el rico y el pobre son iguales. El contenido procedimental que se aborda, es la construcción de atuendos con material reciclable y la caracterización de personajes a partir un juego dramático.

Los recreadores propusieron a los recreandos, realizar un juego dramático a partir de una temática adolescente, definida por ellos mismos, teniendo en cuenta sus habilidades y capacidades con el uso de material reciclable y maquillaje artístico.

A partir de la negociación los recreandos propusieron en sus grupos, los temas que trabajarían. Uno de ellos, planteó el colegio como escenario de encuentro de los adolescentes, en el cual se agrupaban por gustos. Para ello discutieron sobre los personajes, el tema que abordarían, el escenario y como lo dramatizarían. Este grupo realizó un ensayo, el cual evidenció las habilidades que tenían algunos recreandos, para llevar la historia a escena, otorgaron roles a cada uno de los integrantes del grupo. Partiendo de los conocimientos propios y las vivencias de cada uno de los recreandos tenía, lograron la construcción de un libreto, en el que el lenguaje de la expresión corporal se convierte en el lenguaje lúdico de este grupo. En esta construcción, algunos de los recreandos se muestran apasionados y dispuestos a la representación, mostrando habilidades teatrales, mientras que otros, se muestran tímidos e introvertidos frente al juego dramático. A pesar de que estos recreandos, no demostraron tener las mismas habilidades y capacidades teatrales de sus compañeros, logran integrarse a la actividad, asumiendo sus personajes en la construcción del objetivo compartido.

El otro grupo decidió realizar un juego coreográfico con una canción de reggaetón, elaborando los vestuarios con periódico, papel craft, tijeras, cinta y colbón. Una de las integrantes de este grupo mostró habilidades en la construcción de su traje, dedicándole tiempo y fijándose en cada uno de los detalles. Los recreandos demostraron tener habilidad del manejo de las tijeras y en la utilización del material reciclable, partiendo de los conocimientos previos que otorgan las diferentes etapas escolares. Mientras que algunos de los chicos les es fácil iniciar la construcción del vestuario, de forma creativa, a otros chicos les costó trabajo familiarizarse con el material, pero a medida que observaron a sus compañeros, se apropiaron paulatinamente de la tarea, lograron hacer uso de sus habilidades y experiencias. Este grupo logró vestir a sus integrantes, haciendo uso de las herramientas y el material, logrando el objetivo procedimental planteado por los recreadores.

En la puesta en común, los recreandos expresaron sus sentimientos y conocimientos sobre los temas planteados, logrando identificar y mostrar los riesgos de la rumba y lo expuestos que están al sexo y la drogadicción. Con la elaboración de los atuendos se evidencia la integración y la socialización de los vínculos que emergieron a través de los procesos internos y colectivos del trabajo en grupo.

Los contenidos de actitudes, valores y normas: en el desarrollo de la actividad los recreandos demostraron actitudes en la capacidad de negociación, compromiso, cooperación y trabajo en equipo reflejando los contenidos de actitudes, valores y normas.

La capacidad de negociación se da cuando los recreandos aportan las ideas, de las posibles temáticas a trabajar en grupo. En esta etapa, los recreandos socializaron a través de la argumentación de la palabra, partiendo de sus experiencias y vivencias para aportar, llegar a acuerdos o entrar en controversia sobre tema que finalmente trabajaron en grupo. Por ejemplo, en uno de los grupos, uno de los integrantes propone hacer una obra de teatro, argumentando que le gusta actuar, a pesar de que le daba pena, sus compañeros responden con un no, entonces otro recreando propone hacer una coreografía, a lo que nuevamente el resto del grupo contesta que no. El recreando que había propuesto la obra de teatro, propuso una canción de reggaetón, en la que se hablaba de las rumbas, el sexo y las drogas. Esta propuesta es aceptada por el grupo, porque el género musical hacía parte de sus gustos. Además, podían representar corporalmente la letra de la canción sin tener que hablar o montar una coreografía.

El compromiso es asumido por los recreandos, en el momento que se sienten identificados con los contenidos que propusieron ellos mismos. Es decir, cuando los recreandos proponen la temática que trabajarán, inicia una etapa de negociación en la que las ideas que fluyen como iniciativa del grupo, van generando una identidad con la temática y la propuesta. Estos aspectos, en los que están involucrados las vivencias y los conocimientos de los recreandos, finalmente desembocan en un compromiso individual y colectivo, sintiendo suyos y de su autoría lo que desarrollaron durante toda la sesión.

La cooperación y trabajo en equipo, se da en el momento en que asumen el compromiso frente a al objetivo compartido de la tarea. Es decir, cuando los recreandos dan inicio a la elaboración de la tarea, uno de momentos que se da, es la relación interpersonal o social, en la

que los recreandos convergen con sus ideas, formas de ser y de actuar. En esta relación fue importante la manera en que asumieron el compromiso del trabajo en equipo, en relación con la tarea. Esto se vio reflejado en la colaboración entre los integrantes de los grupos, la capacidad de escuchar al otro y sus opiniones, la negociación de las ideas, en los acuerdos a los que llegaron los grupos y la comunicación. En términos de cooperación, cuando un integrante terminaba con la elaboración de su parte de la tarea, daba apoyo a sus compañeros sobre lo que estaban haciendo, demostrando iniciativa en la colaboración. Por ejemplo, una de las recreandos, estaba realizando un vestido en papel craft y periódico, ella estaba motivada con lo que hacía, al ver esto otros recreandos que ya habían terminado sus tareas, le ofrecieron ayuda, con aportes, ideas y acciones sobre la terminación del traje. La cooperación del grupo sobre uno de sus integrantes, permitió un mejor resultado de la tarea.

Análisis de la interactividad

Recreador – Contenidos: en esta relación los recreadores abordan los contenidos, motivando a los recreandos, con la evocación y explicación de lo festivo y carnavalesco, contextualizando a los recreandos en un ambiente de jolgorio y diversión. Esta explicación, permite que el grupo de adolescentes adquiriera conocimientos referentes a la fiesta y el carnaval. Los recreadores dieron referentes visuales de trajes elaborados con material reciclable e impartieron instrucciones procedimentales de la elaboración del lenguaje lúdico y el objetivo compartido. Éste consistió en elaborar atuendos a partir de material reciclable y la construcción de una puesta en escena, con un juego dramático o un juego coreográfico.

La temática abordada por los grupos, nace de las reflexiones y las ideas que se gestan en el proceso de socialización que tienen los recreandos en sus grupos. Además el acompañamiento de los recreadores, orienta el proceso hacia el aprendizaje de nuevos contenidos, actuando como mediadores entre los conocimientos de los recreandos y los contenidos problemáticos de lo que es ser un adolescente.

Los recreadores enfrentan la técnica de una forma distinta, para esta sesión. El enfoque de realizar una fiesta temática con los recreandos, parte de la celebración del día de las brujas que se celebraba ese día. Los recreadores preparan una serie de elementos que faciliten el aprendizaje de la técnica y la temática. Por un lado, elaboran vestuario con material reciclable que permita desde el hacer, tener mucho más conocimiento de la técnica, que permita a su vez ilustrar a los recreandos y prever o anticipar posibles inconvenientes en el desarrollo de la misma. Por otra parte los recreadores maquillan sus rostros y acondicionan el lugar con música carnavalesca, para romper las barreras frente al maquillaje, sobre todo en los hombres, y contextualizar a los recreandos en un ambiente festivo.

Recreandos – Contenidos: en esta relación interesa la influencia educativa que ejercen interna y externamente estos contenidos en los recreandos.

Los contenidos que se abordaron en la sesión, surgieron de los aportes de los recreandos y la negociación que realizaron en los grupos. Estos contenidos son producto de las experiencias y vivencia adquiridas por los recreandos. Mediante los lenguajes lúdico creativos, estas experiencias se resignifican para dar paso a nuevos significados y sentidos.

En las tareas trabajadas, los recreandos dan muestra de sus habilidades sociales, motoras y cognitivas, evidenciándose en el logro de los objetivos, en los relatos y la puesta en escena de los juegos coreográficos. Los recreandos se mostraron participativos, colaborativos y receptivos con el contenido propuesto. En el transcurso de la sesión se pudo notar el compromiso y la responsabilidad que fueron asumiendo los recreandos a medida que la tarea les generaba motivación.

En la elaboración del lenguaje lúdico-creativo, de los atuendos elaborados con material reciclable, interesa resaltar y destacar el proceso de socialización y construcción de vínculos sociales a través de los procesos externos e internos de los recreandos, en donde los lenguajes lúdico-creativos generaron cambios significativos en aspectos comportamentales en algunos recreandos. En este punto, se quiere resaltar, cómo un contenido influye de manera positiva en el ser y el hacer de los recreandos frente a la técnica y a sus compañeros de trabajo.

En el desarrollo de la sesión, en la organización de la tarea (OT), en la división de grupo, una de las chicas que venía por segunda vez con sus amigas, fue separada de ellas, tomando una actitud apática y molesta frente a la actividad que se le planteaba, a tal punto de decir en voz baja “*que mamera, me tocó con lo más bobos*”. Según Corbella (1994):

La persona que no está muy segura de lo que piensa se siente más segura, y aumenta la confianza en sí misma, cuando se encuentra con otros individuos con ideas similares a las suyas. En estas situaciones, no necesita discutir sus creencias y de

esta forma no hay peligro de que sean cuestionadas y tener la sensación de que se desmoronan o tambalean. (p. 26-27)

Para ella, estar con sus amigas en un lugar nuevo, era una forma de estar “segura”, porque ellas compartían “sus mismas ideas”, con ellas no tendría que discutir sus pensamientos o ideas, porque se conocían. En el momento en que es separada de ellas, entra en conflicto con esta “seguridad”, como afirma el autor, entra en peligro de ser cuestionada en donde se puede desmoronar su estabilidad y confianza en sí misma.

En la ejecución de la tarea (ET), cuando los grupos discutían la propuesta, la recreando aportó algunas ideas al grupo sobre lo que podrían hacer. Una vez concretaron la idea, cada integrante empezó a trabajar sobre su atuendo. Ella, a medida que se involucraba con el desarrollo de la tarea, se fue apropiando de ésta, hasta ser más interesada y detallista del grupo. Se veía comprometida con lo que hacía. Ejemplo de ello fue, lo minuciosa y delicada en hacer el vestido que tomaba forma, como los que usan las princesas en los cuentos de hadas, otorgándole a este trabajo tiempo, dedicación y mucho empeño. El encuentro de la recreando con el lenguaje lúdico-creativo, de elaborar un traje con material reciclable, activó toda su capacidad creativa, combinando sus saberes propios, con los contenidos planteados en la tarea hasta cristalizarlos en un producto, que permitió que emergieran nuevos significados y sentidos. Mesa (2007) afirma sobre los lenguajes lúdico-creativos:

Para un observador la actividad predominantemente desde el punto de vista externo puede ser exclusivamente motora. Sin embargo esta actividad motora es solo efecto de la percepción de quien observa, puesto que en el nivel interno de cada participante se está modelando una forma de pensamiento, quizá un pensamiento verbal que da soporte a un pensamiento recreativo. Pensamiento en la medida que se resuelven problemas creativos, conceptuales, afectivos, emocionales, etc. mediante la puesta en combinación de la imaginación creadora con otras funciones psicológicas de las cuales depende (memoria voluntaria, emoción, conocimientos previos, afectividad, experiencias, etc.). (p. 14)

En el caso concreto de la recreando, el desarrollo del lenguaje lúdico-creativo, movilizó a nivel interno un cambio de actitud y de pensamiento frente a su grupo de trabajo. Se podría decir, que este cambio se da en el momento, en que la recreando se siente identificada con la técnica y la temática de la tarea, encontrando una afinidad entre sus habilidades y saberes propios en contraste al trabajo propuesto por su grupo. En efecto, esta movilización cambia la visión que tenía de grupo, comentando al final en la puesta en común: *me gustó haber trabajado con este grupo.*

Recreador- Recreandos: “en esta relación, interesa que el recreador o recreadora, autocriticamente, reflexione y analice a la luz del marco conceptual de referencia y de su propia experiencia la calidad pedagógica de sus interacciones con los recreandos” (Mesa, 2007, p. 24).

Durante el desarrollo de la sesión, los contenidos y los procesos pedagógicos que se establecieron entre los recreadores y los recreandos, estuvieron mediados por diferentes actitudes. En el caso de los recreadores, mantuvieron un papel pedagógico y una actitud motivante frente al grupo y los objetivos compartidos que se pretendían cumplir. En esta relación, los recreadores alentaban al grupo, hacia la búsqueda de herramientas creativas, que impulsaran su imaginación creadora, partiendo de sus habilidades, capacidades y experiencias previas, que estimularan la cristalización de la tarea en el hacer. Por otra parte, los recreandos mostraron actitudes diferentes frente a la realización de la tarea, al principio de la actividad hubo algunos que fueron receptivos, participativos y dispuestos, otros tímidos, con temor al ridículo y el caso de la recreando que se molestó en el momento que fue separada de sus amigas. En él durante y después del desarrollo de la tarea, todos los recreandos se mostraron motivados y entusiasmados, generando vínculos con otros recreandos con los que no habían interactuado, fortaleciendo lazos de amistad, confianza y compañerismo.

Las habilidades que más se destacaron en esta interacción, fueron la capacidad de generar vínculos afectivos, desde el trato, la empatía, las conversaciones informales sobre las historias de vidas y el interés que demostraban los recreadores hacia los recreandos, otorgándoles importancia, como por ejemplo, en la socialización y evaluación de la tarea, los recreadores preguntaban, ¿de dónde habían nacido esas historias? Ellos contestaban, narrando vivencias personales o ajenas, de tal cosa, expresando sentimientos de momentos difíciles, alegres, tensos, buenos y malos que tuvieron que enfrentar. Estas conversaciones acercaban cada vez más a los recreandos y los recreadores hacia un vínculo de amistad y afecto.

La interacción entre los recreandos, era dada a la burla entre ellos en los momentos iniciales de la sesión, pero a la hora de realizar la tarea, este tipo de relación pasaba a segundo plano, tomando protagonismo la elaboración de la tarea. Los recreadores inducían al grupo hacia el respeto y la tolerancia, buscando potenciar y aprovechar el trabajo colectivo en la construcción conjunta de nuevos significados y sentidos. En este aprovechamiento, los recreadores proponían problemas creativos, que debían ser resueltos en grupo, en los que, los recreandos construían progresivamente sistemas de significados compartidos (Mesa, 2007) partiendo de sus experiencias, habilidades y destrezas, es decir, se buscaba que los recreandos pudieran construir acuerdos, definiendo la situación y las acciones que deben seguir, acerca de lo que iban a realizar. La ayuda pedagógica de los recreadores en este caso se da a través de los lenguajes lúdicos y del discurso educativo que se desplegó en la interactividad.

7 IMAGINARIOS SOBRE ADOLESCENCIA, QUE SE EXPRESARON Y ACTUALIZARON DURANTE EL PROGRAMA DE RECREACIÓN DIRIGIDA, EN LAS SESIONES.

En este capítulo se abordarán los imaginarios que expresaron y actualizaron los recreandos, a través de las sesiones en el proceso de intervención de la secuencia de la actividad recreativa (SAR), durante las sesiones 4, 7 y 8.

Durante todo el proceso de intervención, los recreandos elaboraban conceptos o respuestas a las preguntas generadoras de cada sesión, en las que por medio de lenguajes lúdico-creativos, externalizaron los imaginarios que tenían frente al tema.

Como lo menciona el título de este capítulo, se mostrarán al lector, los imaginarios que emergieron durante las tres sesiones.

Lo imaginario puede definirse como un conjunto de representaciones y referencias – en gran medida inconscientes- a través de las cuales una colectividad (una sociedad, una cultura) se percibe, se piensa e incluso se sueña, y obtiene de este modo una imagen de sí misma que da cuenta de su coherencia y hace posible su funcionamiento. (Belinsky, 2000, p.25)

Según lo que plantea el Belinsky (2000), los imaginarios dan cuenta de las representaciones sociales que un grupo de personas crea de su entorno o cotidianidad. El imaginario

generalmente se da de manera inconsciente, las personas lo van generando a través de las vivencias, experiencias y relaciones sociales. A través de él, se construyen, consolidan y transforman constantemente conceptos sociales y culturales. Estas creaciones dan soporte y constancia al funcionamiento social.

En el caso de los recreandos, interesa resaltar los imaginarios que construyeron, acerca de lo que para ellos representa ser adolescente. Estas representaciones, finalmente son la traducción mental de una realidad percibida y ajustada por ellos. “la representación de algo es transformada en la idea que tiene el individuo acerca de ese algo” (Belinsky, 2000, p.24). Es decir, las representaciones que han expresado los recreandos de la adolescencia, son ideas transformadas de cómo se perciben o perciben otros adolescentes, ideas que se han dado en el plano social y simbólico, para ser transformadas y adaptadas individualmente, desde lo interno, y externalizadas nuevamente en el plano social.

En el desarrollo de toda la intervención con los recreandos, se abordaron temas sobre adolescencia, con preguntas generadoras que buscaron conocer cuáles eran los imaginarios que tenían sobre dichos temas. En cada una de las sesiones se propuso al grupo de recreandos, una serie de lenguajes lúdico-creativos o técnicas recreativas, que generaban una representación y externalización simbólica de los imaginarios que tenían de los temas trabajados.

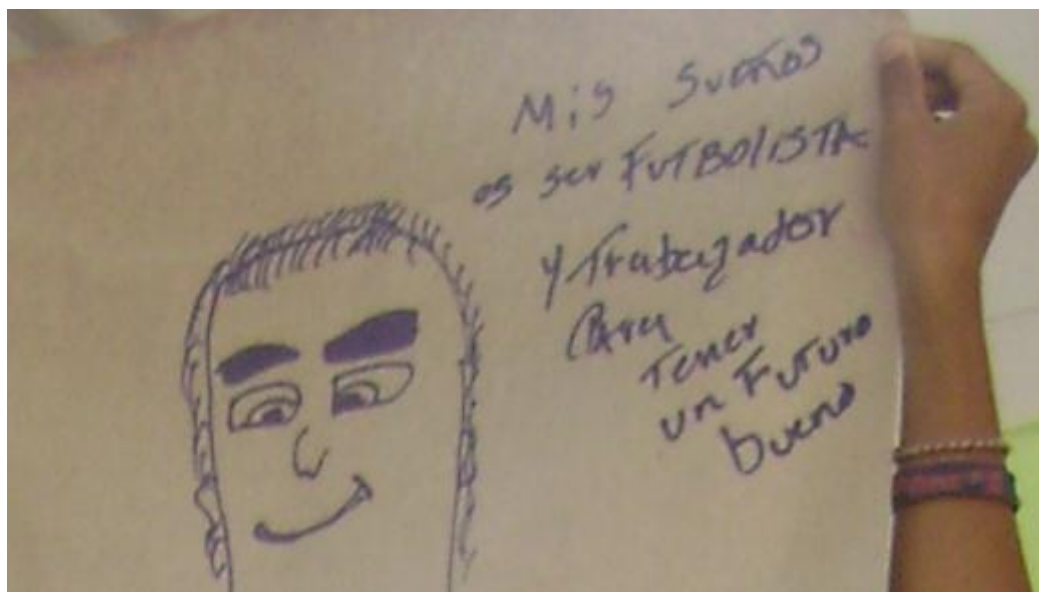
A continuación se resaltan los resultados sobre imaginarios, de los temas que se abordaron en el proceso de intervención SAR.

Imaginarios sobre los sueños, miedos, cualidades y riesgos de los adolescentes

En la sesión 4, el tema planteado con los recreandos fueron los sueños, miedos, cualidades y riesgos a los que están expuestos los adolescentes. En esta sesión, se usó como herramienta semiótica o lenguaje lúdico-creativo, la técnica de la silueta. En ella, los recreandos construyeron una representación simbólica, de cómo se percibían, emergiendo los imaginarios de estos temas, a través de la escritura sobre diferentes partes de la silueta. La cabeza representaba los sueños, el estómago los miedos, las cualidades las manos y los riesgos los pies.

- Imaginarios sobre los sueños, que tienen los adolescentes

Sueños: terminar y graduarse del bachillerato, estudiar una carrera universitaria, ser estilista, ser modelo, ser criminalista, ser profesora, ser futbolista, ser taxista, tener casa propia, trabajar, tener un negocio propio, tener casa propia, tener una familia, sacar a la familia adelante, ayudar a los padres, cambiar de barrio y ser alguien en la vida. (Diario de campo).



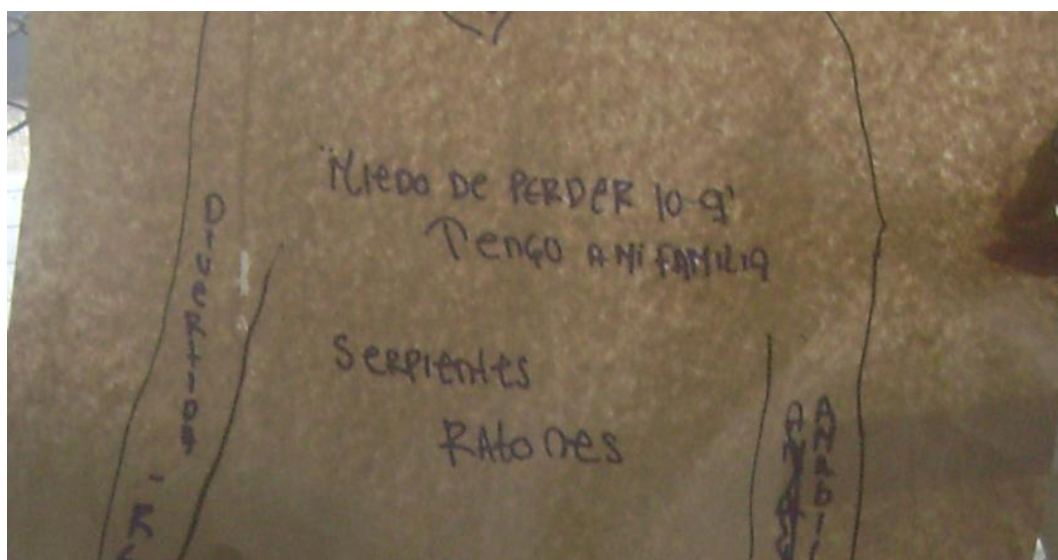
(Fotografía No 11. Mis sueños es ser futbolista y trabajador para tener un futuro bueno)

Los imaginarios que salieron a flote, acerca de los sueños, son producto de las relaciones sociales y el contexto en el que convergen estos jóvenes. Para los recreandos el hecho de terminar el bachillerato y graduarse, es un sinónimo de superación y estatus, en una comunidad en que la mayoría de los padres solo estudió la primaria. En consecuencia con lo anterior, la aspiración a una carrera universitaria se constituye en una necesidad y una meta mucho mayor, que puede traer consigo, una mejor calidad de vida y posicionamiento social. Las profesiones que nombraron los recreandos son producto de las aficiones, habilidades, modelos comerciales e incluso de proyecciones de los padres, sobre aspectos que no pudieron concluir. Tener una familia y una casa propia es importante, porque ellos provienen de familias compuestas, donde los referentes nacen de la relación de los padres, la relación de algún familiar, la relación de los vecinos u otros agentes sociales. Ayudar a los padres o sacar la familia adelante, hace parte del deseo de brindar a su familia una vida

más digna, en otras palabras es un sinónimo de retribución al esfuerzo que han hecho y hacen por ellos.

- Imaginarios sobre los miedos, que tienen los adolescentes.

- Miedos: a la soledad, a la pobreza, a la muerte, a caer en las drogas, a ser expulsados de la casa, a perder la familia, al perder los amigos, a que los amigos no les hablen, a no tener amigos, perder las personas que más se quieren, a los animales rastreros y a los insectos.
(Diario de campo).

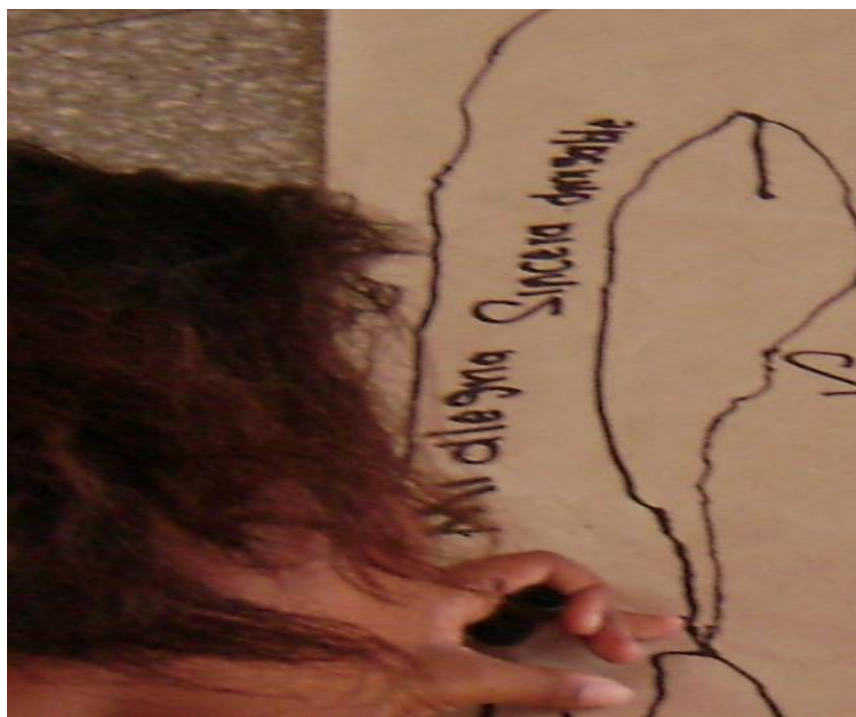


(Fotografía No 12. Miedo de perder lo que tengo, a mi familia. Serpientes, ratones)

En términos de los imaginarios sobre miedos, los recreandos asociaban este término con diferentes aspectos o posibilidades, que podrían afectarlos afectiva o físicamente. La soledad era tomada como la pérdida o muerte de los padres, también la falta de amigos o el hecho de no encontrar una persona idónea como pareja. Existe también miedo a la muerte, dentro de una balacera “una bala perdida” o por la limpieza social que existe en el barrio. La pobreza, es clasificada en este rango, porque desean mejorar la calidad de vida y poder obtener aquellas cosas, que no les pueden dar sus padres y que en algunos casos solo se ven en la televisión. Reconocen que el consumo de la droga, conduce a la calle y a la muerte, además de la pérdida de la familia y los amigos. Por otra parte, dentro del imaginario adolescente prevalecen o existe una apatía a los bichos y a los animales rastreros, ya que para ellos estos animales son sucios y desagradables.

- Imaginarios sobre las cualidades de los adolescentes.

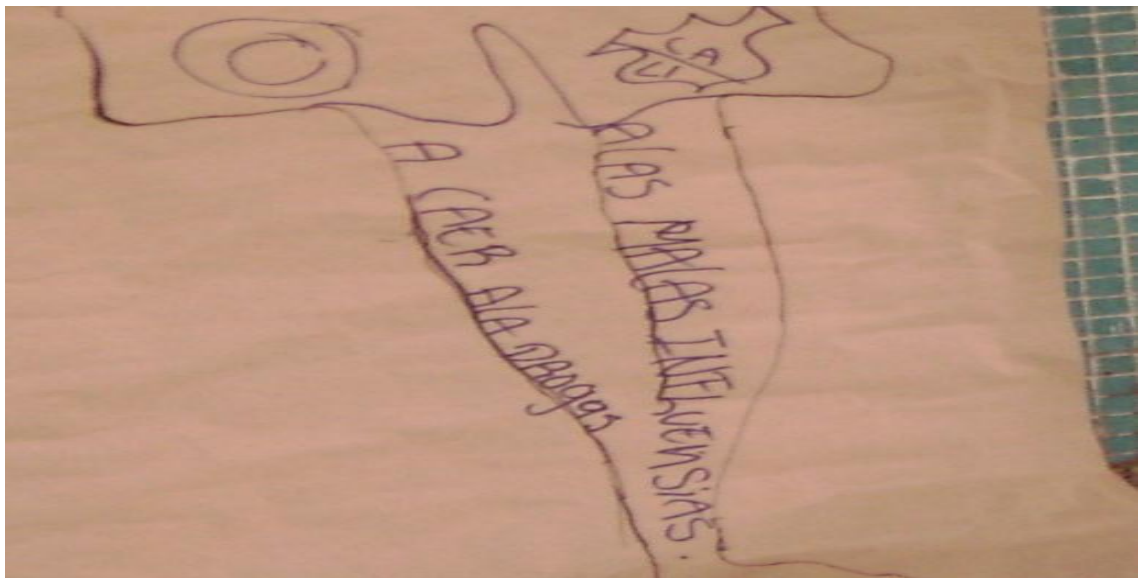
- Cualidades: la sinceridad, la lealtad, la honestidad, el compañerismo, el respeto, la amabilidad, la colaboración, el trabajo en equipo, el liderazgo y la alegría a través de la recocha. (Diario de campo).



(Fotografía No 13. Mi alegría, sincera, amable)

El imaginario sobre cualidades que tenían los recreandos, fue asumido por valores que identificaban en sí mismos, inculcados por sus padres. Reconocían, que a pesar de ser jóvenes con algunos conflictos y diferencias con sus padres y el mundo que los rodea, también poseían valores que los identificaban en el trato con otras personas, en las relaciones sociales y en el comportamiento que debían asumir, en los diferentes espacios en los que pudieran estar. En secuencia con lo anterior se visualizan como agentes sociales positivos y alegres, que buscan el bienestar propio y de las personas que los rodean.

- Los imaginarios sobre riesgos son:
 - A lo que están expuestos: a la delincuencia, el maltrato, la droga, el vicio, el robo, las riñas, el vandalismo, la violación, el maltrato, las peleas, la muerte, el abandono del hogar y la deserción escolar. (Diario de campo)



(Fotografía No 14. A las malas influencias, a caer a la drogas)

En cuanto al imaginario que tenían sobre los riesgos, los conceptos que emergieron, estuvieron ligados al contexto territorial en el que vivían. Si bien, los imaginarios parten de la realidad vivida, estos riesgos que identificaron los recreandos eran situaciones que se daban en sus barrios, comunidades y familias como parte del diario vivir.

Imaginarios sobre lo positivo vs lo negativo de la adolescencia

En la sesión 7, los temas abordados fueron los aspectos positivos y negativos de ser adolescente. El medio utilizado para plasmar el imaginario de estos temas, fue la técnica recreativa del recorte pegado, en la que los recreandos representaron con símbolos, figuras y colores. Los grupos de trabajo, representaron lo positivo de ser adolescente con colores vivos y lo negativo con colores oscuros. Para los recreandos la adolescencia es una etapa de alegría, de ahí el color amarillo, azul, naranja y rojo, que significaban sentimientos de amor, amistad, unión, compañerismo y lealtad. Por otro lado, los colores oscuros representaban, la droga, las armas y el peligro, al que podrían estar expuestos, colores como el negro y café.

- Imaginarios de los aspectos positivos de ser adolescente:

Lo positivo:

- Es la amistad y los gustos que existen con otros adolescentes, que está simbolizada con dos muñecos tomados de las manos y la imagen de media naranja.
- La compañía de los padres, que está simbolizada en una casa.
- La adquisición de algunas responsabilidades, que está simbolizada en una llave y un reloj.
- La alegría, que está simbolizada en una cara feliz con la lengua afuera.

(Diario de campo)



(Fotografía No 15. Lo positivo de ser adolescente)

El imaginario que surge aquí sobre los aspectos positivos de la adolescencia, da muestra de la importancia de las relaciones sociales, con los amigos y los padres. A pesar de que ésta es una etapa en la que cambia el comportamiento hacia la familia y hay una búsqueda y refugio en los pares, los adolescentes conservan sentimientos profundos, que no son demostrados a menudo hacia sus padres. Por esta razón la compañía de los padres hace parte del imaginario que los recreandos tienen, sobre lo positivo, en ellos encuentren protección y bienestar. Si bien, la adolescencia es una etapa de pocas responsabilidades, adquirir algunas, es clasificada como positivo, como asear la casa, hacer las tareas, llegar a la hora indicada por los padres, cuidar los hermanos, porque éstas generan confianza, ayuda y compromiso con sus padres, para poder acceder a futuros permisos, recompensas y una autonomía vigilada. La alegría, es uno de los rasgos más significativos que los recreandos

entienden como positivo de la adolescencia, la encasillan como divertida, alegre, descomplicada, de goce y disfrute.

- Imaginarios sobre lo negativo de ser adolescente:

Lo negativo:

- Las drogas, que están representadas con una hoja de marihuana y una flor de amapola.
- Las armas, que están representadas con muñecos que tienen cuchillos y pistolas.



(Fotografía No 16. Lo negativo de ser adolescente)

El imaginario de los aspectos negativos, representa una visión alimentada por el entorno y experiencias propias o ajenas que se dan en el barrio. Estas expresiones que simbolizaron los recreandos, guardan un significado importante porque algunos de ellos conocen las drogas y las armas, en algunos casos les han ofrecido el consumo de estas sustancias y en otros, familiares tienen en sus casas armas de fuego. Por otro lado, ellos cuentan historias de jóvenes que conocieron y que en este momento están en la cárcel o muertos, a causa de estos factores.

Imaginarios sobre los riesgos y los grupos adolescentes

En la sesión 8, el tema fue propuesto por los mismos recreandos. Ellos trabajaron el tema de los grupos urbanos, las pandillas y los riesgos de las rumbas. La herramienta semiótica mediadora, fueron los juegos dramáticos y coreográficos. A través de estos juegos, los grupos dieron cuerpo y forma a lo que deseaban transmitir, simbolizando las problemáticas de los grupos urbanos, a través de escenas y de la palabra. Los riesgos de las rumbas, fueron aterrizados por medio de la música, la representación corporal y el baile.

Después de la simbolización que los grupos dieron a los temas que propusieron, expresaron una síntesis del por qué y el significado de lo que habían elaborado, así:

- Los riesgos de las rumbas: en ellas los adolescentes están expuestos al sexo y la drogadicción. En este tipo de riesgos los amigos generan una influencia positiva o negativa,

en donde cada persona tiene la capacidad de tener autocontrol y el libre albedrío, permitiendo que puedan decidir qué está bien y qué no es debido hacer. (Diario de campo).



(Fotografía No 17. Juego coreográfico)

El reconocimiento de un factor de riesgo y la propuesta autocrítica de los recreandos acerca de la rumba, permite examinar cuales son los imaginarios que ellos tienen sobre este tema. Si bien la fiesta o la rumba contienen diversión y disfrute, también en ellas se dan factores de riesgo, en los que los adolescentes pueden ser influenciados en el consumo de droga, que altera los estados de conciencia, y que a su vez, puede provocar sexo sin protección, violación, promiscuidad y enfermedades de transmisión sexual. Los recreandos reconocen, que la complacencia hacia amigos y la falta de seguridad en sí mismos es también un factor de riesgo.

- Grupos urbanos: en este tema, los recreandos resaltan los grupos de adolescentes que son conformados por gustos o ideologías. A su vez colocan como escenario de encuentro el colegio y las confrontaciones que se dan entre grupos, que no aceptan la diferencia.



(Fotografía No 18. Juego dramático)

Los grupos o tribus urbanas son también objeto de importancia para los recreandos, el imaginario que existe de éstos, es el de adolescentes que se identifican con cierta ideología, pensamiento, estilos o modas. Entre los grupos que representaron, estaban los emos, jóvenes tristes y aburridos, que visten de negro y tienen un corte de cabello que les cubre un lado del rostro. Por otro lado los pandilleros, jóvenes conflictivos, busca pleitos, que no miden las consecuencias de sus actos, como robar, herir o matar. La diferencia, para los recreandos era el punto central de este tema. A pesar de los gustos que pueden tener unos u

otros adolescentes, aprender a aceptar a los demás con sus diferencias, hacía parte de la tolerancia y el respeto. La adolescencia es una etapa de experimentación y la búsqueda de identidad, que puede ser encontrada en un grupo que contiene las expectativas del joven, pero también un lugar de paso que brinda experiencia que fortalecen la personalidad y empujan a la continua búsqueda de una identidad definida.

Los sueños, los miedos, las cualidades, los riesgos, los aspectos positivos y negativos de ser adolescente, además, de los riesgos de las rumbas, y la diferencia de los grupos o tribus urbanas, son imaginarios adolescentes, que hacen parte del auto concepto que tienen los recreandos de si mismos y de las experiencias adquiridas a través del accionar social.

En resumen, partiendo de los resultados expuestos anteriormente, sobre los imaginarios que los recreandos tienen acerca de la adolescencia, se puede afirmar que los referentes contextuales, como el barrio, la familia, los amigos, el colegio y los diferentes actores sociales, juegan un papel importante en la creación de símbolos, imágenes y representaciones sociales. Estos referentes nutren y orientan el posible camino y las decisiones que los adolescentes puedan tomar, en la búsqueda de una propia identidad.

8. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

A continuación se presentan las conclusiones y recomendaciones del presente estudio, producto del análisis y reflexión de la experiencia realizada en el proceso de intervención de recreación dirigida con el grupo Parche 12:

- El programa permitió que los recreandos lograran avances significativos, en la autorregulación, para llegar a la capacidad de establecer acuerdos, en la visualización de las habilidades prácticas adquiridas a través de la experiencia, en la identificación y propuestas de las posibles soluciones a las problemáticas más sentidas del barrio y de la comuna, a desarrollar la imaginación creadora a partir de herramientas semióticas, al fortalecimiento de los vínculos sociales entre ellos, a la búsqueda de sentimientos y valores que los unen como grupo, a la identificación de sus proyectos de vida, la configuración de una familia futura a partir de la concepción que tienen de sus núcleos familiares, y a la internalización, apropiación y redefinición de las tareas propuestas por sus objetivos compartidos. No cabe duda que todo esto ha provocado un cambio sustancial y satisfactorio, ya que el programa contribuyó al fortalecimiento de la calidad de vida de los participantes del programa.
- Los imaginarios que los recreandos expresaron y actualizaron acerca de los diferentes temas concernientes a la adolescencia, son producto las experiencias propias y ajenas, del contexto, las relaciones sociales y la realidad tangible de lo que sucede en su

entorno. Si no existiera el conocimiento estos aspectos el imaginario no sería posible, pues no tendría soporte en que sostenerse.

- La recreación dirigida es un proceso educativo en el que se enseña y se aprende, en donde el recreador es un agente educativo y los recreandos no solo son receptores o aprendices, sino también, individuos dotados de conocimientos diferenciales, quienes también enseñan. En este proceso de aprendizaje, la mediación semiótica de los lenguajes lúdico-creativos, permitía que los recreandos partieran de sus conocimientos previos, habilidades y destrezas, construyendo y dando como resultado, la cristalización de la imaginación creadora, plasmada en un mosaico, una silueta, un recorte pegado, un títere o una puesta en escena, donde se externalizaban sentimientos, pensamientos, imaginarios o conceptos acerca de lo significa para ellos la adolescencia. El resultado final, fue la búsqueda conjunta de objetivos compartidos, vínculos sociales y afectivos, y la concientización del papel que quieren asumir dentro de sus comunidades.
- Desde la experiencia propia como practicantes, el proceso con el grupo Parche 12, la Universidad, el Centro Recreativo y los recreandos, nos permitieron alcanzar y conocer varios aspectos que esperábamos y otros no. Por un lado, la confrontación de la teoría con la práctica, para comprobar si todas las clases en la universidad, los profesores, los capítulos de los libros, los trabajos de campo, los talleres y los parciales habían hecho efecto en brindar herramientas para la intervención en comunidad. Pero solo esta

respuesta la dio la práctica misma, a partir de la corrección de las falencias y la potencialización de los aciertos. Por otra parte, a nivel personal nos brindó la satisfacción de contribuir con nuestros conocimientos académicos y personales a la construcción del tejido social y aportar herramientas para el mejoramiento de la calidad de vida de los integrantes del Parche 12. También debemos decir, que no solo ellos aprendieron, nosotros fuimos contruidos y recreados en este proceso, en donde re-significamos los aprendizajes de la vida y la academia. Hoy no somos iguales, somos diferentes.

- Para futuras intervenciones en la comuna 12 de Cali con adolescentes, es necesario el acercamiento con la comunidad, a partir de los líderes comunitarios que tienen el conocimiento tangible de las problemáticas de sus barrios. Este acercamiento debe buscar la vinculación de grupos culturales, que ofrezcan a los recreandos alternativas desde el arte para la canalización y potencialización de sus habilidades sociales.
- Recomendamos la vinculación de población cautiva al programa, como estudiantes de colegios aledaños al centro recreativo, que pueden beneficiarse del programa y que a su vez puedan cumplir con el servicio social obligatorio, a través de convenios entre los colegios y el centro recreativo. Esto facilitaría al estudiante en práctica profesional un proceso más acentuado y amarrado los objetivos propuestos en la práctica. Por otro lado evitaría la población flotante o asistencia intermitente de los recreandos, que pasa por el proceso por uno o dos días y no regresa más.

- Recomendamos vincular a los recreandos a programas técnicos, talleres o cursos por niveles que ofrece el SENA y Comfandi, a los que ellos puedan acceder de manera gratuita o a un bajo costo. Esto aportaría a la inversión social dentro de la Comuna12 y brindaría a los recreandos una mejor calidad de vida, les daría un mejor uso del tiempo libre, contribuiría a ampliar las expectativas personales y sociales.

9. BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, J. C., Arcos M. A., Solano, J. A., Llanos, R. V. & Gallego, A. I. (2007). *Una mirada descriptiva a las comunas de Cali*. Cali: Feriva S.A.
- Araujo, A., García, M., Arteaga, J., Sierra, A., Abadía, I., Gálvez, A. (2000). *Adolescencia*. Bogotá: La aventura de educar.
- Baczko, B. (1999). *Los imaginarios sociales. Memorias y esperanzas colectivas*. Buenos Aires: Nueva visión.
- Bajtin, M. (1990). *La cultura popular en la edad media y el renacimiento. El contexto de Francois Rebeláis*. Madrid: Alianza Universidad.
- Bauman, Z. (2003). *Comunidad en busca de seguridad en un mundo hostil*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Belinsky, J. (2000), *Lo imaginario: Un estudio, aproximación indirecta: Lo imaginario en la perspectiva de Jacques Le Goff*. Buenos Aires: Editorial Nueva Visión.

- Coll, C. (1995). *La Interacción Social en Contextos Educativos*. Madrid: Editorial Siglo, XXI.
- Corbella, J. (1994). *Descubrir la psicología: la adolescencia*. Barcelona: Folio
- Dorsch, E. T. (2002). *Riesgos sociales*. Recuperado de <http://en.wikipedia.org>
- Fierro, A. (1991). *Desarrollo psicologico y educacion I: desarrollo de la personalidad en la adolescencia*. Madrid: Alianza.
- Fuliigni, A. (2001). *Psicologia del desarrollo*. Barcelona: Universidad del Barcelona
- Garcés, N. (1997). *Palabra y Obra, Comfandi*. Cali: Comfandi.
- Maffesoli, M. (2004). *El tiempo de las tribus*. México: Siglo XXI Editores.
- Mesa, G. (1997). *La recreación como proceso educativo. Tesis doctoral*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Mesa, G. (2004). *La recreación dirigida: ¿mediación semiótica y práctica pedagógica?, Una pregunta para el debate*. Cali: 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. (2008). *La recreación dirigida como práctica pedagógica*. Cali: Universidad del Valle.
- Ocampo, A. M. (2005). *Jóvenes y adultos una pedagogía del encuentro*. Cali: Pensar.
- Papalia, D., Wendkos, S., Doskin, R. (2009). *Psicología del desarrollo de la infancia y la adolescencia*. México DF: Mc Graw Hill.
- Park, P. (1992). *¿Qué es la investigación-acción participativa? Perspectivas teóricas*. Madrid: Editorial popular.
- Rocheblave, A. (1975). *El adolescente y su mundo*. Barcelona: Herder
- Villa, M. E. (2009). *Los imaginarios sociales*. Recuperado de <http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/indes.php/issue/current>
- Vygotsky, I. (1986). *La imaginación y el arte de la infancia*. Madrid: Akal.

10. Anexos

Diario de campo

CONVENIO DE COOPERACIÓN INTERINSTITUCIONAL COMFANDI-UNIVERSIDAD DEL VALLE
PROGRAMA DE RECREACIÓN DIRIGIDA "PARCHE 12"
DIARIO DE CAMPO

Fecha: _____
Tema: _____
Objetivo específico: _____

HORA	DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	OBSERVACIONES

INTERACTIVIDAD

Recreador-Recreandos:
Recreador-Contenidos:
Recreandos-Recreandos:
Recreandos-Contenidos:

Cronograma de actividades

CONVENIO DE COOPERACIÓN INTERINSTITUCIONAL COMFANDI-
UNIVERSIDAD DEL VALLE
PROGRAMA DE RECREACIÓN DIRIGIDA "PARCHE 12"
PROGRAMACIÓN DE LA SESIÓN NRO: _____

Fecha: _____

Tema: _____

Objetivo específico: _____

HORA	DURACIÓN	ACTIVIDAD	MATERIALES	RESPONSABLE	OBSERVACIONES

Encuesta evento festivo

COMFANDI UNIVERSIDAD DEL VALLE				
PROGRAMA DE RECREACIÓN "PARCHE 12"				
Comentarios				
ENCUENTRO DE JOVENES: Evento festivo				
1.Cual de las actividades te gusto más y por que ?	2.Que aprendiste de ti mismo en este encuentro?	3.Que aprendiste de tus compañeros en este encuentro	4.Que piensas que puedes tú como joven hacer para mejorar el barrio donde vives?	5.Tu calificación de este encuentro es: excelente, bueno, regular, malo, muy malo
La actividad del mosaico de hicimos el primer día que entramos al parche, en la que representabamos lo bueno y lo malo de un joven	Aprendi a conocer y asocializarme con los demás, a conocer gente de diferentes construmbres o estratos , que eso no me hace menos y más que nadie	A prendi de ellos el valor de la unión, a que con ellos se hace posible lo que queramo, el valor de la amistad, enseñandonos el respeto y el amor por el otro.	Pues hacer campañas de que en ser negativo nada se logra.	excelente
la integración ya que me pude conectar con el joven del lado, cosa que nunca hago con personas desconocidas	convivir y compartir con los otros pelaos un rato agradable, con personas que nunca habia simpatizado	Que son bobos, pero vacanos porque me enseñaron que podemos estar juntos asi pensemos diferente.	convivir con los vecinos hacemos amigos no enemigos.	bueno
La actividad que más me guto fue el compartir en la sede comunal de E. Santos porque fue cunado me relacione más con otros chicos.	yo aprendi a mejorar mi genio y a estar con otras personas	Aprendi a soportar y atolerar a otras personas tal y como son.	No se pues yo creo que no ser igual como otros jovenes que son adictos a las drogas o peleas	excelente
El mural tipo mosaico por que expresamos lo que queriamos	A respetar a los demás y a valorarlos	Que son muy creativos y graciosos	campañas para que el barrio este limpio y fuera de drogas	excelente
lo que más me guto del evento fue estar con otros chicos haciendo actividades y juegos	Aprendi que he cambiado mucho y que he dejado de ser tan malgeniada	Aprendi de ellos que uno tiene que ser tolerante con los demás e interactuar con todo mundo	Pues yo creo que ayudar a personas a que salgan de las drogas o a que cambien	bueno
La del mosaico, la que le preguntamos a los niños, que era para ellos ser joven de la comuna, ellos como tal en su imaginación aun es inocentey con sus respuestas obtuvimos cosas inimaginativas	Aprendi que el integrarse con quente diferente no daña a nadie, que con eventos como este nos podrian ayudar a ser mejor persona	Aprendi el valor de la unión, a que cuando uno quiere algo con ganas todo se puede, y gracias a ellos logramos lo que logramos en el evento.	Nose, talvez otro encuentro como este ayude poco a poco q ue siempre no puede ser rumba, recocha o algo asi, a veces pensar como grande nos hace cambiar	excelente
El Bile, el grupo porque la gente despegaba la mente, la actividad de pegar me gusto.	Que hay que ser mejor persona y colaboramos los unos con los otros	Que hay que ser más unidos y comunicarnos más.	No por que no soy de cali y nono soy de esas personas, pero me gustaria promover el cambio del no a la violencia y sí a la alegría	bueno
En la actividad el canto de los pelaos por que estamos relacionando el regeton	A que tenemos que ser mucho mejor gente para que asi demostrales que valemos por lo que somos	Que hay que ser unidos	Dialogar con los vecinos y hacer campañas para que se acaben el vandalismo	bueno
Me gusto más el evento por que me senti muy bien conoci otras cosas y personas	Aprendi de mi que era más centrada en el contacto con los demás, es decir, no me da pena ya	Aprendi que son muy cheves y amistosos y recocheros de ves en cuando	Habair con ellos los chicos y mostrale que todo lo que hacen osea fumar es malo para la salud y que tambien afecta a la comunidad.	Regular
La de los disfraces porque que hay se centra lo mejor y nos creamos trajes	Aprendi a respetar y saber tratar la gente	Que hay que estar más unidos	Con ayuda de Comfandi poder hacer capacitaciones sobre convivencia	bueno
Me gusto el cuento del parche por que conoci más gente y la pase chevre y me gusto las opiniones de los otros chicos que participaron en el evento	Aprendi a ser más espontanea y alegre	Que son peronas muy unidas y muy cheves la unión hace la fuerza	Comunicarme con los chicos que estan en las drogas	excelente
La de la Familia porque aprendimos todas las cosas y hacer muchas cosas	A respetar a todos y hacer mucho amigos	No pues todos ya nos conociamos porque son del barrio, pero la tolerancia y el compañerismo	Dar el ejemplo a los más pequeños a que no se metan a las drogas ni a robar.	excelente
Las que hicieron en el evento porque lo entretienen mucho a uno y se aprenden cosas vitales sobre lo que queremos	A convivir con los otros y a no jugar a la gente todos somos iguales	Que todos unidos podemos hacer muchas cosas	Enseñarles a convivir a todos juntos	Malo
no contestaron	Como hacer amigos	su ritmo de vida y sus formas de pensar	No contesto	excelente
El mosaico, por que era algo sobre la vida del joven	Respetar y no pemsar ni hablar ml de los demás	cosasa muy buenas y cosas malas, compañerismo, amistad, egoismo y chisme	que ubiera paz y no existieran las armas en las casas	excelente