

**LA RECREACIÓN DIRIGIDA COMO MEDIADORA DE HABILIDADES
SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO 9-3 DE LA CIUDELA
EDUCATIVA NUEVO LATIR.**

CAROLAIN ESTEFANIA ARCOS HUERTAS



**UNIVERSIDAD DEL VALLE
INSTITUTO DE EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA
ÁREA DE EDUCACIÓN POPULAR
PROFESIONAL EN RECREACIÓN
SANTIAGO DE CALI**

2015

**LA RECREACIÓN DIRIGIDA COMO MEDIADORA DE HABILIDADES
SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO 9-3 DE LA CIUDADELA
EDUCATIVA NUEVO LATIR.**

CAROLAIN ESTEFANIA ARCOS HUERTAS

**TRABAJO PARA OPTAR AL TÍTULO DE PROFESIONAL EN
RECREACIÓN**

**DIRECTOR:
MAGDA ALEJANDRA PEÑA
PROFESIONAL EN COMUNICACIÓN SOCIAL.**



**UNIVERSIDAD DEL VALLE
INSTITUTO DE EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA
ÁREA DE EDUCACIÓN POPULAR
PROFESIONAL EN RECREACIÓN
SANTIAGO DE CALI**

2015

DEDICATORIA

“La sabiduría no es primariamente intelectual sino es en primer lugar un asunto del corazón, de la conciencia y del propósito moral.”

Gerald Nyenhuis

A Dios....

Te agradezco por darme la fortaleza necesaria Para superar

Cada obstáculo que se me presenta en el camino, por darme

Aliento cuando quería Desfallecer, por llenar mi camino de personas maravillosas.

A mi madre....

Te doy las gracias por ser mi amiga, por apoyarme en cada paso que di,

Por alegrarme cada día con tu presencia y por ser el motivo de mí esfuerzo

Te amo mami.

A mi familia....

Gracias Padre y hermanas por hacer parte de mi mundo,

Ustedes son una parte importante de mi vida y la vida no

Me alcanzaría para devolverles todo el amor que me han

Regalado, los amo mucho Carlos, Kathe y Tati.

A mi amor....

Te doy gracias chico AC por acompañarme durante todo este proceso,

Por aparecer en un momento tan difícil y ayudarme a levantar,

Por darme ánimos para seguir adelante y hacer de mi mundo algo hermoso.

RESUMEN

Este trabajo analiza la influencia que tiene la recreación dirigida en el desarrollo y mejoramiento de las habilidades sociales, en estudiantes de grado noveno de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir en Santiago de Cali. Este proceso de intervención permitió que los estudiantes, a partir de la realización de lenguajes lúdico creativos (juegos dramáticos, mural mosaico, macrosiluetas, bandas gráficas, entre otros) reconocieran problemáticas de la institución educativa para el mejoramiento de sus relaciones interpersonales.

Palabras claves: Habilidades sociales, recreación dirigida, influencia educativa, SARI, lenguajes lúdico creativos, Asertividad, empatía, autocontrol, participación.

LISTA DE GRÁFICAS

Figura 1: Mapa geográfico Cali	11
Figura 2: Fotografía de Juanita Cataño. (Cali. 2012). Archivos fotográficos caliescribe.com. Ciudadela Educativa Nuevo Latir, Cali, Valle del Cauca.....	14
Figura 3: Organigrama de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir. . Recuperado del PEI de la Ciudadela educativa Nuevo Latir	16
Figura 4: Fotografía Hellen Benavidez (Cali. 2012). Archivos fotográficos caliescribe.com. Ciudadela Educativa Nuevo Latir, Cali, Valle del Cauca.....	20
Figura 5: Fotografía Caroline Arcos (Cali. 2012). Archivos fotográficos. Práctica profesional: Recreando sueños. Grupo de recreandos. Ciudadela Educativa Nuevo Latir, Cali, Valle del Cauca.....	22
Figura 6: (Mesa & Manzano, 2009) Matriz General de la Secuencia De Actividad Recreativa (SAR). Recuperado de Informe proyecto "tejer desde adentro: la universidad imaginada" proceso de intervención mediado por la recreación dirigido a los estudiantes del programa "Plan de Nivelación Talentos" Santiago de Cali.	47
Figura 7: (Mesa G. , 2010). Esquema de la Organización de la Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva (SARI) Recuperado de Informe proyecto "tejer desde adentro: la universidad imaginada" proceso de intervención mediado por la recreación dirigido a los estudiantes del programa "Plan de Nivelación Talentos" Santiago de Cali.	52
Figura 8: Segmentos de interactividad proyecto “recreando sueños”	70
Figura 9: Fotografía Caroline Arcos (Cali. 2012). Archivos fotográficos. Práctica profesional: Recreando sueños. Recreandos realizando la macro mano. Ciudadela Educativa Nuevo Latir, Cali, Valle del Cauca	79
Figura 10: Fotografía Caroline Arcos (Cali. 2012). Archivos fotográficos. Práctica profesional: Recreando sueños. Recreandos durante la realización de los juegos dramáticos. Ciudadela Educativa Nuevo Latir, Cali, Valle del Cauca	81

Figura 11: Fotografía Caroline Arcos (Cali. 2012). Archivos fotográficos. Práctica profesional: Recreando sueños. Recreandos elaborando el mural mosaico. Ciudadela Educativa Nuevo Latir, Cali, Valle del Cauca	83
Figura 12: Mesa (1998) El Triángulo interactivo. Recuperado de http://www.redcreacion.org/documentos/simposio4vg/FCarrillo.html	84
Figura 13: Fotografía Caroline Arcos (Cali. 2012). Archivos fotográficos. Práctica profesional: Recreando sueños. Recreandos en medio de una socialización. Ciudadela Educativa Nuevo Latir, Cali, Valle del Cauca	86
Figura 14: Fotografía Caroline Arcos (Cali. 2012). Archivos fotográficos. Práctica profesional: Recreando sueños. Recreandos en medio de la ejecución de la tarea. Ciudadela Educativa Nuevo Latir, Cali, Valle del Cauca.	89
Figura 15: Fotografía Caroline Arcos (Cali. 2012). Archivos fotográficos. Práctica profesional: Recreando sueños. Recreadora realizando la apertura de la sesión de juegos dramáticos. Ciudadela Educativa Nuevo Latir, Cali, Valle del Cauca.	92
Figura 16: Fotografía Caroline Arcos (Cali. 2012). Archivos fotográficos. Práctica profesional: Recreando sueños. Recreandos expresando inconformidades hacia el grupo. Ciudadela educativa Nuevo Latir, Cali, Valle del Cauca.	94
Figura 17: Fotografía Caroline Arcos (Cali. 2012). Archivos fotográficos. Práctica profesional: Recreando sueños. Trabajo colaborativo en la elaboración de bandas gráficas. Ciudadela Educativa Nuevo Latir, Cali, Valle del Cauca.	96
Figura 18: Fotografía Caroline Arcos (Cali. 2012). Archivos fotográficos. Práctica profesional: Recreando sueños. Recreandos participando de la socialización del mural mosaico. Ciudadela Educativa Nuevo Latir, Cali, Valle del Cauca.	97

LISTA DE TABLAS

Tabla 1: Avances en las habilidades sociales.....	75
---	----

TABLA DE CONTENIDO

LISTA DE GRÁFICAS.....	5
LISTA DE TABLAS	6
INTRODUCCIÓN.....	9
1. MARCO CONTEXTUAL.....	10
5.1 CONTEXTO GEOGRÁFICO.....	10
5.2 CONTEXTO INSTITUCIONAL.....	15
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	24
3. OBJETIVOS.....	28
3.1. OBJETIVO GENERAL	28
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	28
4. MARCO CONCEPTUAL.....	29
4.1 LA RECREACIÓN	29
4.1.1 Recreación como actividad social general	31
4.1.2 Recreación como práctica pedagógica.	32
4.1.3 La actividad interna y los lenguajes lúdicos	33
4.2 LA RECREACIÓN DIRIGIDA COMO PRÁCTICA PEDAGÓGICA	34
4.2.1 Cesión y traspaso de la responsabilidad y del control en el aprendizaje	35
4.2.2 Construcción conjunta de significados y sentidos en situaciones de actividad conjunta.	35
4.3 HABILIDADES SOCIALES.	36
4.3.1. Habilidades sociales en el contexto escolar.....	41
4.3.2. Habilidades sociales en relación a la recreación dirigida.	43
4.4 ACERCAMIENTO A LA METODOLOGÍA DE INTERVENCIÓN ...	46
4.4.1. Secuencia de actividad recreativa (SAR).....	46
4.4.2. Secuencia de actividad recreativa intensiva (SARI)	51

5. METODOLOGIA	56
5.1 FASE PROCESO DE INTERVENCIÓN	56
5.1.1 Diagnóstico global	57
5.1.2 Diseño global del proyecto de intervención.....	59
5.1.3 Evaluación institucional.....	60
5.1.4 Diagnóstico participativo	61
5.1.5 Ejecución participativa del proyecto	64
5.1.6 Culminación del proyecto y evaluación del proceso.....	65
5.2 PROCESO DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.....	65
5.2.1 Fase 1: estructura de la organización y participación de la actividad conjunta recreador/recreandos.	65
5.2.2. Fase 2: contenidos y/o tareas desarrolladas por los participantes en la SAR.	67
5.2.3. Fase 3: de análisis de la interactividad.....	67
6. RESULTADOS.....	69
6.1 FASE 1 DE ANÁLISIS: estructura de la organización y participación de la actividad conjunta recreador/recreandos.	69
6.2 FASE 2 DE ANÁLISIS: contenidos y/o tareas desarrolladas por los participantes en la SAR.	76
6.3 FASE 3 DE ANÁLISIS: la interactividad.....	83
6.3.1 Recreadora-contenidos:.....	84
6.3.2 Recreandos-contenidos:	86
6.3.3 Recreadora-recreandos:.....	90
6.4 HABILIDADES SOCIALES QUE EMERGIERON A PARTIR DE LA INTERACTIVIDAD.	92
7. CONCLUSIONES.....	98
BIBLIOGRAFÍA.....	102
ANEXOS	105
GALERIA DE IMÁGENES.....	110

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo los lectores podrán encontrar el análisis de un proceso de intervención en recreación dirigida, que se realizó con estudiantes de grado noveno de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir, desde el mes de noviembre de 2013 hasta junio de 2014. Este proceso, se llevó a cabo en el marco de la práctica profesional de 3 estudiantes del Programa Académico de Recreación, la cual se denominó “*Recreando sueños*” y fue propuesta teniendo en cuenta el proyecto “Habitancia” de la institución educativa.

La finalidad de este trabajo, es el análisis de la influencia que tiene la recreación dirigida en el desarrollo y mejoramiento de las habilidades sociales en estudiantes, que hicieron parte del proceso de intervención. Durante el trascurso del proyecto se implementaron lenguajes lúdico creativos (Mesa G. , 2010) que permitieron mediar los contenidos entre el recreador y los recreandos. A partir de estos lenguajes, se logró la construcción de significados y sentidos acerca de: la manera de relacionarse con los otros, la forma de expresar sentimientos, el ponerse en el lugar del otro y el cómo trabajar en colectivo, lo cual posteriormente incidió en las habilidades sociales de los participantes.

Este trabajo de alguna manera, aporta una idea del porque hoy en día es necesario vincular la recreación a los espacios educativos, pues a partir de una enseñanza que permita a las personas expresarse abiertamente y jugar con su creatividad, el aprendizaje se presenta de una manera más dinámica. (Benavides, 1998).

Por tanto, la recreación puede permitir el desarrollo de habilidades sociales en el contexto escolar, ya que moviliza el reconocimiento y mejoramiento de destrezas y potencialidades en las personas, las cuales son importantes para el buen desempeño del individuo en la sociedad.

1. MARCO CONTEXTUAL

5.1 CONTEXTO GEOGRÁFICO

- **Santiago de Cali una ciudad de matices.**

Cali es una ciudad que se encuentra ubicada al suroccidente del país, distribuida por comunas que en total son 22 y cada una cuenta con sus propias particularidades. Santiago de Cali se caracteriza por ser una ciudad amable, educada y llena de bellas mujeres que hacen que visitantes de todo el país se enamoren de la llamada sucursal del cielo, también se puede decir que Santiago de Cali tiene paisajes hermosos, la alegría de todas las personas desde niños, jóvenes y adultos hacen de esta una ciudad multicultural y llena de matices.

Por otro lado, desde una mirada desconocida por muchas personas se debe mencionar también que Cali cuenta con problemáticas que se incrementan día a día y que son situaciones difíciles de controlar, entre las cuales se pueden encontrar: muertes violentas, agresiones físicas, robos, pobreza, consumo y expendio de sustancias psicoactivas, entre otras problemáticas que generan un ambiente de inseguridad y temor para los habitantes de esta ciudad.

La ciudad de Cali desde los años 70 en adelante ha tenido un crecimiento elevado en su población, siendo una de las ciudades más grandes del país y actualmente afronta problemáticas de asentamientos humanos que en su gran mayoría se presentan de forma ilegal en los sectores marginados de la ciudad, las personas que migraron a Cali, por lo general, se establecieron en áreas periféricas conformando nuevos vecindarios donde las condiciones de vida no eran las

mejores ya que no contaban con los recursos necesarios en cuanto a salud, vivienda y educación.

Durante este periodo se dió el surgimiento del distrito de Aguablanca, uno de los asentamientos más grandes de Colombia; muy probablemente impulsado, por un lado, por fenómenos alternos como los desastres naturales ocurridos en la década de los 70 en adelante en los que cabe mencionar el terremoto de Popayán y por otro lado, diversos fenómenos de violencia que generaron una alta tasa de desplazamiento en el país; además hubo migración de las personas del área rural hacia el área urbana. Ambas situaciones mencionadas pueden ayudar a explicar el crecimiento elevado en poco tiempo de la ciudad.¹

Con este panorama mencionado, la ciudad de Santiago de Cali se encuentra organizada por comunas conformando el sector norte, sur, oriente y occidente. En el siguiente mapa se puede ver además las comunas que conforman el distrito de Aguablanca en color rojo:

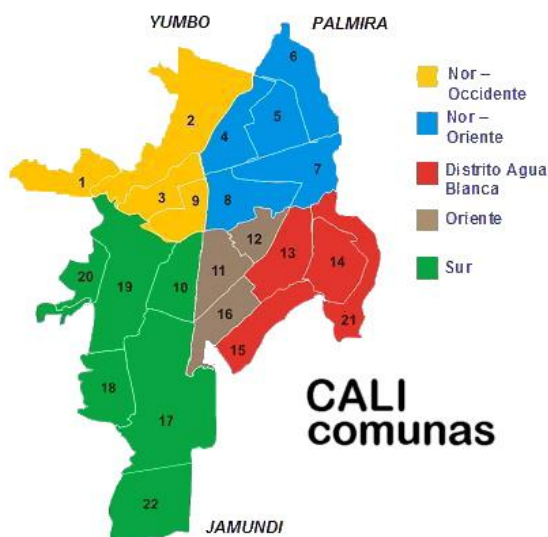


Figura 1: Mapa geográfico Cali Recuperado de <http://megaobrax.host22.com/images/mapcali1.jpg>
Octubre de 2014 octubre 2014

¹ Para hablar sobre el contexto geográfico caleño y del distrito de Aguablanca se tomó como base un estudio realizado por la Fundación Carvajal en Santiago de Cali. (Roldan, 2004)

- **El distrito de Aguablanca.**

El distrito de Aguablanca ubicado en el oriente de Santiago de Cali ocupa una gran parte de la ciudad y está conformado por las comunas 13, 14, 15 ,21.

Se puede decir que desde los años 70 Cali vivió un proceso de población acelerada en la que los nuevos habitantes de este sector, en su gran mayoría fueron personas en condición de desplazamiento que no contaban con recursos suficientes para subsistir, esta problemática continuó durante los años 70' y ya para los años 80 llegaron poblaciones desplazadas de la costa pacífica, conformando rápidamente barrios como Comuneros, Retiro y Poblado que tenían alrededor de 31.000 habitantes.

Se puede decir que al distrito llegaron personas provenientes de muchos sectores del país: entre ellos del Huila y Tolima a causa de problemas en la zona rural; del Cauca afectados por el terremoto de Popayán. Entre otros casos se puede mencionar también la reubicación de personas que habitaban asentamientos en zonas de alto riesgo. (Roldan, 2004)

Actualmente el distrito de Aguablanca cuenta con mejores condiciones de vida gracias a la gran cantidad de entidades que intervienen el oriente de Cali, además cuenta con el apoyo de líderes comunitarios que cumplen un rol importante en el mejoramiento de la calidad de vida de los habitantes de este sector, razones por las cuales se han hecho reconocimientos a proyectos sociales de gran impacto que se llevan a cabo, entre ellos el proyecto de la construcción de miles de viviendas gratuitas para personas de escasos recursos económicos.

Aunque las intervenciones que se realizan dejan un impacto en una parte de la población, existen muchas personas que aún no cuentan con beneficios para el mejoramiento de su calidad de vida, ya que existen pocos centros de salud, muchos jóvenes desertan de la escuela, se presentan embarazos a temprana edad, según la caracterización que realiza el Plan de Desarrollo de las comunas las

mayores problemáticas que se presentan en el distrito de Aguablanca son el incremento de pandillas, la violencia intrafamiliar y las altas tasas de desempleo en el sector, por consiguiente, existe poco apoyo por parte del estado frente a estas problemáticas.

- **El barrio Mojica ¿cómo se constituyó?**

Según el estudio realizado por AFROMOJICA El barrio Mojica se encuentra ubicado en la comuna 15 de la ciudad de Cali en un sector que ocupa gran parte de la ciudad llamado el distrito de Aguablanca.

Hace mucho tiempo Mojica era un lugar donde se sembraban cultivos de arroz y soya, aunque poco tiempo después los funcionarios de la empresa de INVICALI le compraron los terrenos a un señor al que llamaban “Mojica”; y fueron habitados por personas de distintas zonas como las laderas y se conformaron barrios como Vergel, Retiro y Poblado, muchos de los habitantes de estos sectores llegaron como consecuencia del desplazamiento forzoso que se mencionó anteriormente.

Además, una gran cantidad de habitantes del barrio Mojica llegaron a causa del Tsunami que afectó a Tumaco y la adaptación para los habitantes de la zona pacífica a estos nuevos terrenos fue bastante compleja ya que estaban acostumbrados a vivir en casas que tenían solares² donde podían depositar sus basuras. Ahora en las pequeñas casas que habitan no existen solares por lo cual depositan sus basuras en el caño que atraviesa la Avenida ciudad de Cali, lo cual podría ser una posible consecuencia de la falta de adaptación a un nuevo estilo de vida.

² En términos urbanos, solar es un terreno que reúne unas condiciones mínimas para ser edificado y en el que posteriormente su uso pueda desarrollarse adecuadamente. Estas condiciones se refieren fundamentalmente a las dotaciones de agua y energía eléctrica, la evacuación o depuración de aguas residuales. (Wikipedia). http://es.wikipedia.org/wiki/Solar_edificable

El barrio Mojica se ha extendido a varios sectores convirtiéndose actualmente en un barrio donde opera el comercio en su gran mayoría. Las casas que existen son viviendas de interés social y está catalogado en un estrato socioeconómico 1 y 2. Se puede observar chicos sentados en la esquinas de las cuadras, incluso se dice que hay algunos sectores de Mojica que son de difícil acceso porque presentan barreras invisibles, en cambio otros espacios son muy tranquilos. El cambio del barrio Mojica a través del tiempo ha sido grande ya que pasar de constituirse como una zona de asentamiento con casas de esterilla a ser unos años después un barrio con mejores condiciones de vida es una muestra del mejoramiento de las condiciones de vida de las personas. (AFROMOJICA, 1999-2002)



*Figura 2: Fotografía de Juanita Cataño. (Cali. 2012). Archivos fotográficos caliescribe.com.
Ciudadela Educativa Nuevo Latir, Cali, Valle del Cauca.*

5.2 CONTEXTO INSTITUCIONAL

- **El Nuevo Latir un oasis en el desierto**

El colegio se construye como una Ciudadela Educativa que a diferencia de los colegios tradicionales, es un espacio que le permite al individuo formarse de manera integral, y está constituida por un conjunto de edificaciones entre las que se encuentran, un colegio, Cariño que es un CDI para la primera infancia, una moderna biblioteca, un coliseo cubierto, canchas múltiples, teatrino, auditorios, todo esto en pro de la recuperación de un espacio creado para el distrito de Aguablanca ya que se encuentra ubicado en una zona central para el fácil acceso de toda la comunidad. La Ciudadela inicia como una de las 21 Mega obras propuestas en la alcaldía del señor Jorge Iván Ospina razón por la cual, se convierte en un espacio para desarrollar proyectos pertenecientes a las diferentes secretarías de la ciudad.

La Ciudadela Educativa se encuentra ubicada en la carrera 28 con calle 76 sobre la Avenida ciudad de Cali, La institución educativa cuenta con una población estudiantil de 1400 estudiantes, distribuidos en 4 ciclos, el *ciclo uno* está conformado por los niños de grado transición, primero y segundo, el *ciclo dos* está conformado por los niños de grado tercero, cuarto y quinto, el *ciclo tres* está formado por los estudiantes de los grados sexto a octavo y el *ciclo cuatro* de grados noveno a once. La jornada educativa está organizada en el horario de la mañana para todos los estudiantes. La orientación escolar está a cargo de la junta directiva de la Ciudadela Nuevo Latir quien es el máximo estamento administrativo y el compromiso e idoneidad de los docentes cuyos perfiles son de licenciados en distintas áreas de la educación como las ciencias sociales, ciencias naturales, también hay arquitectos, artistas visuales, entre otros.

En el siguiente organigrama (Ver figura 3) muestra de qué manera se encuentran organizadas las relaciones dentro de la Ciudadela Educativa.

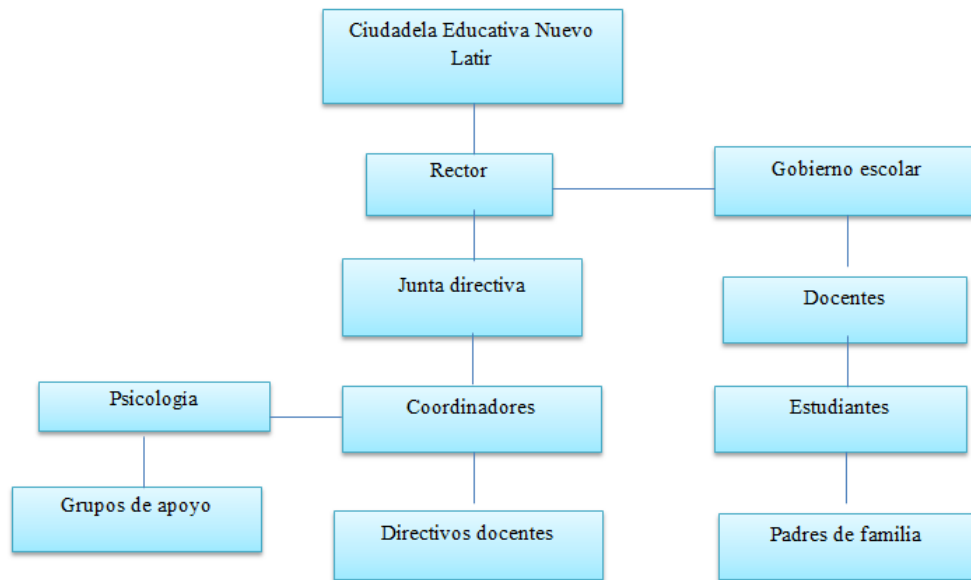


Figura 3: Organigrama de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir. . Recuperado del PEI de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir

El Proyecto Educativo Institucional de la Ciudadela reconoce la diversidad étnica y pluricultural, dándole importancia al arte y sus manifestaciones de manera transversal, puesto que a través de este se puede lograr una reconstrucción del tejido social, para el bienestar de todos. Es por esto, que dentro de los campos de estudio en la Ciudadela se encuentra *arte y cultura*, debido a la importancia de las expresiones de los estudiantes mediante las actividades artísticas. (Lozano, 2011)

Para establecer una diferenciación entre la pedagogía tradicional y la pedagogía de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir, se puede decir que en cuanto a la Pedagogía Tradicional, ésta se construye de forma unilateral, es decir que no se tiene en cuenta

los pensamientos y necesidades de los otros. Además, se centra en el colegio pero no se vincula a la comunidad, por lo cual no promueve acciones colectivas y sociales.

En cambio, la nueva pedagogía de la Ciudadela Nuevo Latir, se construye teniendo en cuenta los intereses de la comunidad educativa. Además, la ciudadela promueve la organización social por medio de acciones políticas, tecnológicas y científicas. La comunidad está comprometida de manera activa de acuerdo con lo establecido.

Esta filosofía de la institución apunta a disminuir las diferencias sociales, económicas y educativas, viendo al estudiante como un ser integral que puede ser un actor en la transformación de su contexto y de la sociedad; el colegio reconoce las diferencias, la diversidad y las diferentes condiciones, las cuales potencia para la formación de mejores ciudadanos.

Para muchos miembros de la institución la adaptación a este nuevo modelo pedagógico es difícil ya que muchos docentes y estudiantes estaban acostumbrados a la Pedagogía Tradicional, por eso la primera promoción de grado once de la institución termina su bachillerato con los métodos clásicos de enseñanza y deciden empezar un proceso con estudiantes más pequeños para generar una mejor adaptación, en cuanto a los campos de estudio son nuevas alternativas ante una educación que es fragmentada por asignaturas, por lo tanto existen 4 campos de estudio, campo de ciencias, humanidades, integrador y arte y cultura. En cada uno de estos campos existe un docente quien enseña varias asignaturas, por lo tanto cada grupo tiene 4 docentes en total desde ciclo 1 hasta ciclo 4. Adicionalmente, los grados superiores cuentan con la opción de estudiar carreras media técnicas en jornada de la tarde.

La propuesta pedagógica que se implementa en el Colegio va encaminada al proyecto Habitancia que consiste en formar ciudadanos para la comunidad con valores y principios pero sobretodo seres que tengan respeto por sí mismos y por los otros.

Cabe resaltar que en la Ciudadela Nuevo Latir se construyó el manual de convivencia en el año 2012 a partir de unos diálogos que se realizaron con estudiantes, padres y directivos de la institución. Este fue llamado “acuerdos para la Habitancia”, y se hizo con el fin de apropiar las normas básicas de cuidado de la Ciudadela y una buena convivencia en la institución.

Los acuerdos para la Habitancia se construyeron por categorías, las cuales son³:

- 1) *Me veo, me reconozco, me merezco*: en esta categoría se le da importancia a los comportamientos, actitudes y valores que cada individuo debe tener para un buen desarrollo de las relaciones que construye con los otros en la Institución educativa.
- 2) *Me relaciono con los otros*: aquí el manual de convivencia fija la importancia en lo colectivo y habla de las relaciones que se construyen con todas las personas, tanto niños como adultos.
- 3) *Me relaciono con el mundo material*: la siguiente categoría habla acerca de las relaciones que establecen la comunidad educativa con las sillas, los salones, los baños, etc. y el cuidado de estos elementos del mundo material de la institución.
- 4) *La acción de dar a mi comunidad y al mundo*: aquí se habla acerca del rol que tiene cada persona frente al mundo y como pueden contribuir con buenas acciones a la comunidad que habita.
- 5) *Mi responsabilidad con mi formación cognitiva, emocional y social*: en esta categoría se habla de las proyecciones y los sueños de cada individuo que hace parte de la Ciudadela Educativa.

Para cerrar, el documento se preocupa por las normas que se deben tener en cuenta para el ingreso a los distintos salones de la institución, los horarios de la biblioteca, salas de música y sistemas; finaliza con los derechos y deberes que tienen los

³ La relación de estas categorías se hizo tomando como referencia un documento llamado acuerdos para la Habitancia (Gutierrez, 2012)

distintos actores de la ciudadela y por consiguiente los debidos correctivos ante el incumplimiento de las normas.

Por lo anterior el proyecto Habitancia transversaliza a las clases, proyectos de convivencia, mediación escolar, jornadas complementarias escolares, el servicio social obligatorio para los estudiantes de grado décimo y once , la buena utilización del tiempo libre, la recreación, grupos de terapia de escucha a cargo de las psicólogas; además de grupos conformados por los mismos estudiantes, por ejemplo: grupos de baile, teatro y emisora escolar; todas estas enseñanzas se transversalizan con el currículo basado en la nueva pedagogía propuesta en la institución y el proyecto Habitancia de formar ciudadanos para la comunidad.

Teniendo en cuenta que la comunidad es un todo que debe estar organizado por partes y cada uno debe cumplir distintas funciones dentro de la misma se puede decir que en la Ciudadela se tejen relaciones con la comunidad puesto que cada uno de los miembros de la institución generan aportes a la misma. El PEI dice respecto a la comunidad que: *“Las relaciones que se entretajan entre el sujeto, el equipo y la comunidad son una unidad que el modelo educativo pretende fortalecer e incluir en un proceso de participación que se verá reflejado a mediano y largo plazo. Se trata de construir prospectivamente los ideales de la sociedad caleña con todos los actores que intervienen en el proceso educativo. No es tarea fácil, es movilizar las miradas colectivas en una dirección concertada sobre una nueva visión de mundo.”* (Lozano, 2011)

Por lo anterior, en la Ciudadela Nuevo Latir existen actividades recreativas todo el tiempo, como los grupos de baile urbanos y de salsa , grupo de teatro, grupo de música, también tienen acceso a internet en las salas de informática con equipos avanzados, una moderna biblioteca dotada de una gran cantidad de volúmenes, software y sistema de catalogación de todos los libros; clases para personas con discapacidad de lectura y baile, videoteca, internet para todos los usuarios de la

Ciudadela Nuevo Latir y la comunidad en general, salas de consulta y sala de lectura, en horarios de Lunes a sábado.

La institución por tener una cobertura tan grande de acceso a la educación, se ve enfrentada a controlar de una manera constructiva las múltiples diferencias de los integrantes, pues la población que abarca esta institución son comunas que diagnostican muchas problemáticas como la drogadicción, conformación de pandillas, delincuencia por la búsqueda económica y, una de las más notorias es el reintegro de comunidades desplazadas pertenecientes a la Ciudadela Educativa. Esto genera que la convivencia en la institución se torne más difícil puesto que cada persona tiene su forma de vivir (cultura) y adaptarse a la permanencia de un lugar catalogado como multicultural, es un proceso individual que le exige cambios a los cuales no están acostumbrados, por eso los estudiantes presentan problemas de agresividad, intolerancia, no aceptación de la norma.⁴ Según el diagnóstico institucional realizado en noviembre de 2013.



*Figura 4: Fotografía Hellen Benavidez (Cali. 2012). Archivos fotográficos caliescribe.com.
Ciudadela Educativa Nuevo Latir, Cali, Valle del Cauca.*

⁴ Tomado de: Diagnóstico institucional. Noviembre de 2013. Profesionales practicantes en recreación.

El diagnóstico institucional, también permitió indagar que en algunos espacios de la institución, se asigna a docentes la vigilancia desde puntos estratégicos a los estudiantes del coliseo y la cancha sintética. Sin embargo, en otros lugares los estudiantes no tenían un acompañamiento docente en las horas de descanso. Por ejemplo: los baños y pasillos no cuentan con buena seguridad, lo cual generó ambientes propicios para fomentar acciones agresivas o conflictivas. En el espacio de los baños, por ejemplo se presentó el consumo de sustancias psicoactivas, porque no había un mayor control de la situación. En los pasillos del colegio grupos de estudiantes sentados durante los horarios de clase sin la orientación de ningún docente, propiciaron conflictos que en algunas ocasiones terminaron en peleas.

A manera general, se puede decir que la infraestructura de la institución por ser en su mayoría abierta, permite una apropiación de los espacios y los estudiantes pasan mucho tiempo dentro de la institución, lo cual también se presta para el fomento de actividades y conductas conflictivas en los estudiantes. Por tanto, en los aspectos a mejorar se debe implementar estrategias para disminuir la violencia y el mal uso de algunos espacios.

- **Los actores sociales de la propuesta de intervención**

Se trabajó principalmente con los estudiantes del grado 9-3 quienes fueron personas enérgicas, dinámicas, propositivas y llenas de habilidades para el baile, el teatro, la narración, además contaban con una capacidad crítica y altos niveles de participación. El grupo en su mayoría venía de un proceso desde el grado sexto bajo la dirección de grupo de Carlos Arturo Arias quien luego pasó a la coordinación del bachillerato.

Aunque se notó que algunos estudiantes tenían carencias para relacionarse con sus compañeros, también se pudo observar conductas agresivas dentro del salón de clases, por otro lado se pudo ver una regulación del grupo por parte de algunos

estudiantes que ejercían liderazgo y también contaban con una excelente directora de grupo que todo el tiempo acompañó el proceso de intervención en recreación.

Es difícil comprender las razones por las cuales se generaron tensiones entre estudiantes que conllevaron a la agresividad, aunque a partir de la intervención con el grado noveno se pudo indagar que los estudiantes tenían diferencias y conflictos entre compañeros generados por el rechazo a las preferencias de género, por chismes entre los miembros del grupo, por condiciones económicas, entre otras. Esto impedía que existiera una armonía dentro del salón de clases y que las tensiones dentro del grupo fueran frecuentes, puesto que pocas veces dentro del mismo grupo se buscaba solución a las problemáticas que se presentaban. Por tanto, el proceso con los estudiantes desde la recreación dirigida, permitió reconocer estas situaciones y la manera de resolver los conflictos de manera interna.

La elección de este grupo para realizar el proceso de intervención fue decisión de Carlos Arturo Arias, Coordinador de bachillerato en ese entonces y de María Alejandra Gutiérrez Psicóloga de la institución, porque para ellos este grupo tenía un gran potencial para este tipo de procesos. Teniendo en cuenta las sugerencias de los directivos se procedió a realizar la propuesta de intervención.



Figura 5: Fotografía Caroline Arcos (Cali. 2012). Archivos fotográficos. Práctica profesional: Recreando sueños. Grupo de recreandos. Ciudadela Educativa Nuevo Latir, Cali, Valle del Cauca.

En cuanto a las posturas de los docentes frente a las problemáticas generalizadas en la Ciudadela Educativa Nuevo Latir, se puede decir que muchos profesores de la institución se vinculan en actividades extracurriculares que permiten generar procesos con los estudiantes, algunos hacen parte de grupos de danzas y teatro, lo que les permite crear vínculos con los estudiantes. También, hay otros que hacen parte del grupo de gobierno escolar que se mencionó anteriormente, los cuales son de los máximos estamentos y pueden tomar decisiones en el colegio.

Por otra parte, están los docentes que son ajenos a las situaciones de la institución, porque la condición de contratistas sólo los lo lleva a realizar sus actividades laborales de enseñanza y no se preocupan mucho por la situación de la convivencia y las relaciones en el colegio. Por último, se puede decir que los docentes, al ser en su mayoría de la planta educativa contribuyen en gran parte al mejoramiento de las relaciones institucionales y a la Habitancia de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El presente trabajo fue realizado en la Ciudadela Educativa Nuevo Latir dentro del marco de la práctica profesional que realizaron tres estudiantes de la Universidad del Valle, en la cual se intervino a un grupo de estudiantes de grado 9-3, por medio de un proyecto de intervención en recreación dirigida “*Recreando Sueños*”. La metodología de intervención que se implementó fue la SAR⁵ al mismo tiempo que la metodología SARI⁶ la cual se utilizó en la fase de diagnóstico participativo. Por medio de las metodologías se buscó enfatizar en la importancia que tiene la recreación dirigida para el desarrollo y mejoramiento de habilidades sociales⁷.

Para la propuesta de intervención en recreación, se contó con un grupo de profesionales en psicología que venían trabajando en un proyecto institucional llamado HABITANCIA⁸, el cual estuvo enfocado en las relaciones del sujeto su hábitat y pretendió incidir en las relaciones interpersonales, pero también en las relaciones con los espacios; trascendiendo la convivencia (Gutierrez, 2012). Para este objetivo el proyecto Habitancia trabajó a partir de estrategias como: la *Alteridad* que se entendió como el reconocimiento del otro, el *Hábitat* como el lugar en el que vive una población, la *mediación cultural* que se entendió como un recurso que contribuye para una mejor comunicación y por último la *cultura material* que se entendió como las relaciones de los seres humanos con los objetos.

Con el equipo interdisciplinar de la institución y por medio de la recreación dirigida se buscó brindar con la propuesta de intervención, herramientas de socialización a

⁵ SAR: secuencia de actividad recreativa (Mesa G. , 1997)

⁶ SARI: Secuencia de actividad recreativa intensiva (Mesa G. , 2010)

⁷ Habilidades sociales son un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa sentimientos, actitudes o deseos de ese individuo de un modo adecuado a la situación respetando esas conductas en los demás. (Caballo, 1993)

⁸ Habitancia es un conjunto de acuerdos y estrategias lúdicas, artísticas y culturales establecidas por los diferentes actores de la comunidad educativa que benefician el habitar en la institución y en el entorno en el que ésta se encuentra implícita, proceso que se vivencia desde una mirada holística y con posibilidades de transformación. (Gutierrez, 2012)

los estudiantes, para contribuir al mejoramiento de sus relaciones como grupo, lo cual en alguna medida contribuyó a fortalecer el proyecto Habitancia.

Es decir, se buscó por medio del proyecto “*Recreando sueños*” que el sujeto transformara las relaciones con su entorno dentro del cual están los distintos actores de la institución. Por esta razón, el proyecto tuvo como objetivo general fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de la institución educativa Nuevo Latir para aportar a la construcción de valores, reglas, actitudes, por medio de un proceso de intervención en recreación dirigida. En este sentido se convocó a los estudiantes a participar del proceso y se promovió un proyecto conjunto para fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes.

Para la elección de la temática a abordar se tomó en cuenta los hallazgos encontrados en el Diagnóstico institucional (Dx), el cual fue realizado en el mes de noviembre de 2013 por los estudiantes de práctica de la Universidad del Valle por medio de entrevistas, observaciones etnográficas participativas y lecturas. En el Dx se encontraron problemáticas del contexto que influían directamente en las dinámicas de la institución, ya que las condiciones precarias de los sectores que rodean la Ciudadela promovían problemáticas como el robo, consumo de sustancias psicoactivas, altos índices de muertes y violencia, entre otros; los cuales se puede decir que afectaron una parte de los estudiantes de diferentes grados dado que reflejaron comportamientos agresivos, en casos más delicados se presentó un consumo de sustancias psicoactivas dentro de los baños de la institución y robos dentro de los mismos salones de clases o a las afueras del colegio.

Adicionalmente, el diagnóstico institucional realizado reflejó en los estudiantes un déficit⁹ en habilidades sociales (DHS). Según lo propuesto por Caballo (2006) este puede ser causado por muchos factores que parten desde el hogar y se ven reflejados en el salón de clases, lo cual impide un desarrollo eficaz y adecuado del individuo. En

⁹ Déficit se comprende como la carencia de un inadecuado aprendizaje a lo largo de la vida donde inciden distintos factores, que dificultan el adecuado desarrollo de las relaciones interpersonales ocasionando desajustes emocionales y comportamentales. (Niño, 2010)

este orden de ideas se pensó que un DHS influía en comportamientos negativos en algunos de los estudiantes de grado 9-3 que presentaron conductas de aislamiento, agresividad, dificultades para relacionarse y baja autoestima, aunque muchos de los estudiantes tenían características muy positivas como una buena actitud para realizar las cosas, capacidades de liderazgo entre otras. La investigación se centró en los aspectos negativos que permitieron elaborar la propuesta de intervención.

Además, los hallazgos del diagnóstico institucional reflejaron que un DHS no permitía que los estudiantes tuvieran una buena relación con los docentes, directivos y demás colaboradores de la institución. Por esta razón se tomó la iniciativa de incidir en las habilidades sociales de los estudiantes para un mejoramiento de las mismas.

Ahora bien, cabe resaltar que desde el enfoque de la recreación dirigida la metodología SAR “tiene el propósito principal de generar una experiencia de pensar y hacer conjuntamente un pequeño proyecto o tarea con objetivos compartidos (...), a partir de una temática general; esto permite generar un espacio de encuentro y reconocimiento, colaboración y afecto entre los participantes a partir de una experiencia recreativa “impactante”, gratificante, experiencial, reflexiva y creativa” (Mesa G. , 2010, pág. 19)

En este sentido la metodología SAR y SARI proponían una alternativa a las problemáticas institucionales dentro del contexto educativo y se hizo pertinente porque permitió movilizar contenidos educativos y fomentó la capacidad crítica de los recreandos, lo cual generó la construcción de significados y sentidos, en la que los proyectos nacieron de los sueños y necesidades de los recreandos y se le apostó a una educación transformadora según lo propuesto por Freire (1970) debido a que los estudiantes no solo hicieron parte de un proceso, también tuvieron la posibilidad de tener una postura crítica ante las problemáticas. Es por esta razón que se optó por implementar la metodología, porque se consideró que fue la más adecuada para abordar las problemáticas de la institución.

Por consiguiente, se buscó con esta investigación realizar un análisis de un proceso de intervención en recreación dirigida que se realizó con el grupo de estudiantes de grado 9-3 para identificar los cambios que se presentaron en las habilidades sociales de los estudiantes durante el proceso.

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto, el presente trabajo abordará la siguiente pregunta problema:

¿Cómo influye la recreación dirigida en el desarrollo y mejoramiento de habilidades sociales de los estudiantes del grado 9-3 de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir en Santiago de Cali?

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

Analizar la influencia educativa que tiene la recreación dirigida en el desarrollo y mejoramiento de habilidades sociales de los estudiantes del grado 9-3 de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir en la ciudad de Santiago de Cali.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Describir los mecanismos de la influencia educativa en el desarrollo y mejoramiento de habilidades sociales que se presentaron a partir de la implementación de la Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva (SARI), en los estudiantes del grado 9-3 de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir.
- Evidenciar el proceso de interactividad conjunta recreador-recreando-contenidos que se produjo durante la actividad recreativa, con estudiantes de grado 9-3 de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir en el proceso de diagnóstico participativo.
- Identificar las habilidades sociales que se presentan en los estudiantes de grado noveno, a partir del proceso de intervención a través de la recreación dirigida.

4. MARCO CONCEPTUAL

En el presente capítulo se pretende realizar un análisis acerca de la importancia que tiene la recreación dirigida en el mejoramiento de las habilidades sociales de estudiantes de grado noveno en la Ciudadela Educativa Nuevo Latir.

Por esta razón, se realizó una búsqueda de referentes conceptuales que permiten construir argumentos acerca de la importancia de analizar las habilidades sociales que se presentaron durante el proceso de práctica profesional; teniendo en cuenta los conceptos de *Recreación* desde las 3 dimensiones propuestas por Mesa (2010): *la actividad social general, la recreación como práctica pedagógica, la actividad interna y los lenguajes lúdicos*. También, se abordó el concepto de las *habilidades sociales* para comprender el problema de investigación. Finalmente, se realizará una relación entre los conceptos que permiten argumentar la propuesta metodológica.

4.1 LA RECREACIÓN

La recreación se define como recrear algo, es decir volver a crear, ésta existe desde hace miles de años y se puede decir que es una condición innata en los seres humanos. Por ejemplo, los niños desde que nacen tienen la posibilidad de recrearse, divertirse y entretenerse; si se observa la recreación en los adultos se puede entender que éstos necesitan un espacio de libre esparcimiento para dejar a un lado las obligaciones cotidianas. Pero, si se intenta buscar una sola definición de la recreación no es tan fácil ya que existen múltiples definiciones que la hacen polisémica, por lo tanto se puede relacionar con otros conceptos como juego, ocio, tiempo libre. (Mesa, 2004).

Siguiendo con lo anterior, Huizinga (1972) habla en su libro *Homo Ludens* acerca del juego a través del tiempo y como este ha tomado diferentes connotaciones a lo largo

de la historia, afirmando que el hombre juega en diferentes etapas de su vida, incluso el juego está presente en los animales de forma natural; por lo tanto, podría decirse que el juego al igual que la recreación tienen una característica principal, la *libertad*.

Al mismo tiempo, De Grazia (1966) habla acerca de 3 conceptos fundamentales para comprender un poco el fenómeno de la recreación, que son el *tiempo* concebido como la forma en la que el hombre actual es controlado por la máquina, el *trabajo* que es entendido como una forma de ocupar el tiempo y el *ocio* entendido como en la antigua Grecia un tiempo de contemplar y cultivar la mente, lo cual es muy reducido en la actualidad ya que en este tiempo las actividades de ocio se limitan a reponer fuerzas para el trabajo.

Por consiguiente Gerlero (2005) hace una diferenciación de las definiciones de ocio, tiempo libre y recreación. Entendiendo al ocio como un ideal para la expresión del hombre desde una perspectiva griega; el tiempo libre como un tiempo liberado de trabajo que permite al hombre tener autonomía, pero que desde la mirada industrial en las sociedades capitalistas es un tiempo dispuesto a descansar para seguir produciendo y para el consumo de bienes y servicios. Finalmente define la recreación como un conjunto de prácticas sociales que se realizan durante el tiempo libre y que poseen un factor placentero.

En este orden de ideas, para este trabajo se retoman los estudios propuestos por Mesa (2004) en los cuales se propone la recreación desde tres dimensiones, la actividad social general, la recreación como práctica pedagógica y la actividad interna y los lenguajes lúdicos.

4.1.1 Recreación como actividad social general

Mesa (2004) propone en esta primera dimensión la recreación como algo que hace parte de las culturas humanas y esta interrelacionada a otros dos grandes conceptos que son la educación y el trabajo, por tanto se define la actividad recreativa como un componente de la esfera general y diversa de las culturas. Para tal efecto Mesa (2004) opta por el enfoque socio histórico de Vygotsky, institucionalizando la recreación como una práctica sociocultural.

Para comprender un poco más esta dimensión es necesario pensar que el hombre hace parte de un entorno social y unas comunidades en las que los aprendizajes son producto de instituciones como la escuela, el barrio y otros entornos transmisores de aprendizajes en contextos determinados de educación (informales, formales y no formales). Es importante mencionar que para entender las actividades recreativas es necesario identificar la naturaleza de las construcciones sociales de las comunidades, sus prácticas, sus pensamientos y sus modos de vida.

Esta primera dimensión se divide en 3 grandes núcleos: lo *lúdico*, lo *festivo* y lo *contemplativo*, los cuales se explicaran a continuación.

Lo lúdico: se refiere al juego y sus distintas representaciones a lo largo de la vida empezando por los juegos de ejercicio que realizan los bebés, también los juegos simbólicos, hasta los juegos reglados según la clasificación de Piaget (1994) quien hace un riguroso estudio acerca de los juegos en las diferentes etapas de la vida.

Por consiguiente se habla de todas las manifestaciones del juego, en cada una de las culturas incluyendo el aspecto histórico del mismo. Además en la actividad recreativa se tienen en cuenta los actores, los usos del juego y los espacios en los que éstos se realizan, por lo tanto es necesario observar de los juegos, las producciones narrativas verbales y no verbales, las tradiciones, el interés está en conocer como el juego cumple una función de mediación semiótica; además, de ver el juego como medio de

resistencia y poder en instituciones educativas lo cual puede ser un campo de investigación.

Lo festivo: cuando se habla de todo lo relacionado a las fiestas, está muy relacionado a lo lúdico, ya que éste se encuentra dentro de lo festivo, en este núcleo se hace un énfasis principal en las fiestas populares y lo carnavalesco desde las fiestas populares más tradicionales hasta las fiestas más modernas. Con este núcleo interesa conocer el potencial socializador de las fiestas, y como éstas permiten crear esas memorias históricas y culturales.

Lo contemplativo: en la actividad contemplativa ocurren las acciones relacionadas con el placer y el goce, que ejercen influencia sobre las emociones y los sentimientos de las personas y en las que se pueden encontrar las actividades culturales y teatrales en las que se ejerce el papel de espectador, actividades que hacen parte de nuestra diversión dentro del tiempo libre.

4.1.2 Recreación como práctica pedagógica.

Pensar la recreación como proceso educativo cambia la perspectiva que se tiene de una recreación que solo lleva al divertimento y esparcimiento de las personas sin ningún sentido. Para un profesional en recreación, ésta es una herramienta de mediación semiótica¹⁰ que permite generar cambios significativos en los participantes. En esta dimensión la recreación tiene la intención de enseñar y comunicar diversidad de contenidos entre un recreador y un grupo de recreandos para propiciar cambios internos, externos y el desarrollo de la imaginación creadora (Mesa, 2004)

¹⁰ Reinterpretando la formulación de Vigotsky se puede decir que las mediaciones semióticas constituyen conjuntos transicionales de símbolos y signos para construir sentidos, expresar crear y comunicar.

4.1.3 La actividad interna y los lenguajes lúdicos¹¹

En esta dimensión se hace referencia a los lenguajes lúdico-creativos; estos lenguajes permiten la construcción de significados y sentidos en los participantes pues “como instrumentos de mediación y junto al lenguaje intervienen en las situaciones pedagógicas de la actividad recreativa, sirven de elementos transicionales para construir cambios significativos en la actividad interna de las personas (imaginación creadora, afectividad, socialización, cognición, entre otras).” (Mesa, 2004)

Esta dimensión interviene en lo intrapsicológico del ser humano, no se busca las prácticas externas como la actividad social general, sino las prácticas internas. Es decir que en esta dimensión lo que interesa es la potencialidad que tienen los lenguajes lúdico creativos en influir en la actividad interna en tanto herramientas semióticas y no solo como estos se expresan en la actividad social general mediante una técnica.

Mesa (2009) clasifica como lenguajes lúdico-creativos “las representaciones no elaboradas bajo los cánones académicos de lo artístico: los lenguajes gráfico-plásticos (dibujos, pinturas, grabados, títeres, máscaras, talla etc.), el juego dramático (juegos teatrales, de representación de personajes y situaciones), los juegos musicales y coreográficos, los juegos “simbolizantes” del lenguaje (metáforas, analogías, ironías, anáforas, ficciones, parodias, etc.) y las narrativas en general (chistes, refranes, relatos, conversaciones informales, etc.).” (Mesa & Manzano, 2009, pág. 35)

Para explicar mejor el tema se debe entender que en el campo educativo existen los agentes educativos (docentes) que utilizan las mediaciones (lecturas, palabra, imágenes) para transmitir los contenidos a sus estudiantes, Mesa (2004) hace referencia a las mediaciones semióticas como lenguajes lúdico creativos que son otras

¹¹ Mesa manifiesta en un foro en el año 2013 que los lenguajes lúdico creativos pueden ser transversales a las 3 dimensiones de la recreación; se conoce su postulado aunque no se puede evidenciar de manera escrita puesto que aún no se ha publicado tal aporte.

herramientas de mediación que permiten construir significados y sentidos en lo grupal e individual.

4.2 LA RECREACIÓN DIRIGIDA COMO PRÁCTICA PEDAGÓGICA

Para entender el concepto de recreación dirigida como práctica pedagógica es necesario comprender que ésta, surge de un concepto más amplio llamado influencia educativa propuesto por Coll (1997) la cual se entiende como la ayuda que se presta a la actividad conjunta de un aprendiz en el marco de la noción de interactividad¹², producto del análisis de las prácticas educativas escolares y no escolares. Este concepto de influencia educativa es retomado por Mesa (2004) para explicar la interactividad que se da en un proceso recreativo entre recreador / recreandos / contenidos en contextos no escolares.

Es importante mencionar que a partir de la noción de recreador / recreandos / contenidos, la recreación como práctica pedagógica constituye para Mesa (2004) el triángulo interactivo.

Por un lado, los *recreandos* pueden ser adultos mayores pensionados, niños, jóvenes escolares o sin escolarización, desempleados, discapacitados, etc. Es decir los diferentes actores de la recreación. Por otro lado, el *recreador* es el agente educativo que ayuda a los recreandos a construir significados y sentidos durante la actividad recreativa. Finalmente, los *contenidos* son las actividades recreativas de origen social y cultural que emergen y se negocian gracias a la actividad pedagógica del recreador en el curso de la actividad conjunta, la cual- para este caso- es la secuencia de actividad recreativa SAR donde se presenta la interactividad.

¹² Interactividad: se entiende como la forma de organización de la actividad conjunta que definen el marco en el que cobra sentido la influencia educativa y las actuaciones articuladas del profesor y de los alumnos en un proceso de enseñanza y aprendizaje. (COLL, 1997, pág. p.205)

A continuación se mencionan los dos mecanismos de la influencia educativa que propone Coll (1992) para analizar la interactividad que se da entre los recreadores, los recreandos y los contenidos:

4.2.1 Cesión y traspaso de la responsabilidad y del control en el aprendizaje

Según los aportes de Coll (1992), este primer mecanismo de la influencia educativa se lleva a cabo cuando ya no es necesario que el recreador organice el grupo para que este ejecute la tarea, puesto que los recreandos adquieren una autonomía que les permite tener una responsabilidad (traspaso) durante el desarrollo de la sesión. Por consiguiente, se presenta un compartir de significados en los recreandos y una responsabilidad frente al desarrollo del proceso que se lleva a cabo en la actividad recreativa.

Así mismo, es importante que el recreador tenga un buen uso de las mediaciones semióticas (lenguajes lúdico-creativos), el habla, entre otras mediaciones de las que se vale el recreador para construir en conjunto los significados con los recreandos. En conclusión, el traspaso de la responsabilidad ocurre cuando los recreandos se apropian de las tareas asignadas.

4.2.2 Construcción conjunta de significados y sentidos en situaciones de actividad conjunta.

Según lo que propone Coll (1992) la construcción conjunta es un proceso que permite a los recreandos construir significados cada vez más amplios y complejos, el recreador debe orientar la construcción de significados progresivamente hacia lo que culturalmente es adecuado para comprender la realidad.

En la recreación se puede decir que la construcción conjunta se presenta cuando los recreandos logran llegar a acuerdos para la construcción de algo colectivo, teniendo en cuenta las opiniones de cada uno de los participantes de la actividad.

4.3 HABILIDADES SOCIALES.

El tema de las habilidades sociales es bastante complejo, muchos autores han realizado estudios sobre este concepto por ejemplo ((Salter, 1949), (Linehan, 2003), (Wolpe, 1958) los cuales proponen una gran cantidad de definiciones que conservan su origen en una perspectiva psicológica que más adelante se convirtió en un término clave en la educación; aunque las habilidades sociales también suelen confundirse con otros términos como el de competencias sociales o inteligencias sociales, los cuales no son muy ajenos al concepto que se quiere definir para esta investigación. Por eso a continuación se hablara acerca de la definición de las habilidades sociales, su clasificación y finalmente la relación que tiene con la recreación.

Teniendo en cuenta lo anterior se puede decir que toda persona a lo largo de su vida va generando una evolución tanto en lo intelectual como en lo social, lo social se refiere a las habilidades de cada persona para relacionarse con los otros y con la adaptación del individuo en su entorno, como también el reconocimiento de su papel en una comunidad (Caballo, 2006).

Caballo (2006) hace un estudio acerca de las habilidades sociales retomando conceptos de otros autores expertos en el tema. Es por esto que interpreta las habilidades sociales como las diferentes clases de comportamientos sociales en el repertorio del individuo para enfrentarse a las demandas de las situaciones interpersonales que logran un desempeño social exitoso. Por lo tanto, las habilidades de buen desempeño según Caballo (2006) son muy diversas y se componen de

comportamientos que a su vez pueden combinarse de distintas formas, es decir una habilidad muy simple como dar las gracias puede implicar comportamientos de verbalizar gracias con un tono amable, sonreír, tener gestos y posturas coherentes lo que produce entonces un desempeño eficaz.

Es importante aclarar que las habilidades sociales presentan muchas variaciones de acuerdo a la cultura y el contexto, ya que como se observó anteriormente estas habilidades hacen parte de las construcciones sociales de cada grupo o comunidad, según el autor pueden llegar a ser simples o complejas, aunque algunas habilidades sociales como mantener una conversación pueden llegar a ser universales, otras como asumir el papel de líder puede llegar a ser más compleja.

Como se mencionó anteriormente, no se puede dejar de lado el término “competencia social” ya que están ligados. Sin embargo este concepto se refiere a los efectos del desempeño de las habilidades sociales e implica una capacidad del individuo para organizar sus pensamientos y sentimientos en función de un objetivo articulándolo a las demandas de su entorno. En este sentido Caballo (2006) menciona que los niños por ejemplo adquieren un buen nivel de competencia social cuando logran asimilar las normas y valores de su ambiente, pero además adquieren características de comportamiento social más complejas.

Teniendo en cuenta lo anterior, se retomaron los estudios propuestos por Caballo (1993; 2006) y Del Prette & Del Prette (1999; 2002) en los que los autores realizan una clasificación de distintas habilidades sociales. De estas habilidades en cuestión se retoman 4 habilidades que se presentaron durante el proceso de intervención en recreación “Recreando sueños”. Estas son: asertividad, empatía, autocontrol, participación; las cuales a continuación se definen de acuerdo al interés de esta investigación:

Asertividad:

Para Carrobbles (1979), la asertividad es la habilidad para exponer de manera apropiada y directa, en un momento determinado (de índole personal o social), las creencias y sensaciones tanto positivas como negativas.

Por su parte, Caballo (2006) define la asertividad como “ese conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas.” (Caballo, 2006)

En este orden de ideas, puede decirse que la asertividad es una habilidad que se presenta cuando el individuo está inmerso en un grupo social. Esta es una conducta asertiva en la medida que se toma una actitud correcta para defender los derechos propios; es decir, que no es una actitud pasiva ni tampoco agresiva, sino un punto medio que permite al individuo expresar sus opiniones o ideas teniendo en cuenta lo que piensan y sienten los otros; por ejemplo en un salón de clases cuando un estudiante se defiende de una acusación que hacen sus compañeros.

Autocontrol:

Para Gómez & Luciano (2000) “el autocontrol implica hacer algo cuyas consecuencias inmediatas no son relevantes e incluso pueden ser desagradables en favor de hacer algo relacionado verbalmente a la consecución de un resultado exitoso a largo plazo” (Gómez, 2000, pág. 1) Del Prette & Del Prette (2002) definen el autocontrol como “habilidades de control emocional ante la frustración o la reacción negativa o indeseable de los compañeros, por ejemplo: rechazar una petición de un compañero, demostrar espíritu deportivo y aceptar las burlas”. (Del Prette Z. D., 2002)

Esta habilidad se entiende como la facultad para dominar las propias emociones, sentimientos y deseos, también permite al individuo reaccionar de manera asertiva

ante las situaciones que se presentan cotidianamente, dicho de otra forma el autocontrol permite dirigir la propia conducta hacia el sentido deseado. Entonces, se puede decir que el autocontrol en el contexto escolar es de suma importancia ya que permite una autorregulación y evita conductas socialmente inapropiadas.

Empatía:

Del Prette & Del Prette (2002) definen la empatía como todas aquellas habilidades de expresión de los sentimientos positivos, de la solidaridad y el compañerismo de la cortesía social, como por ejemplo hacer y agradecer cumplidos, ofrecer ayuda y pedir disculpas.

Respecto a lo anterior, la empatía lleva a una persona a ponerse en el lugar de otra, es decir que juega un papel importante la comprensión, porque al entender el por qué el otro actúa de cierta forma u otra en determinada situación; ayuda al crecimiento de ambos seres implicados.

En el caso del ambiente escolar, la empatía es un proceso que permite tener una mejor convivencia dentro de un salón permitiendo una interacción entre los distintos actores que pueden ser muy diferentes. Esta habilidad los invita a juntarse para lograr un objetivo conjunto, lo cual es muy similar al tercer momento de la SARI (negociación).

Participación:

Para Del Prette & Del Prette (2002) la participación es una habilidad de implicarse y comprometerse con el contexto social, incluso cuando las demandas del ambiente no son favorables. Por ejemplo: mediar conflictos entre colegas y unirse a un grupo que está jugando.

Por su parte Valdez (2003) habla de la participación como “tomar parte en algo”, lo que significa ser parte de algo en forma activa o receptiva, pero en ambas actitudes tendrá que haber manifestación de intereses y, algún grado, de influencia.

En ambos casos se puede definir la participación como hacer parte de algo, estar presente en un suceso o actividad o lugar. Se puede decir que se toma una actitud participativa cuando una persona participa de un proceso y manifiesta una postura crítica, pero también genera aportes.

Por consiguiente las habilidades sociales son herramientas que deben hacer parte de la vida de las personas para su buen desempeño en la sociedad, pero por distintas razones desde la infancia se crece con un déficit de las mismas, lo cual impide cumplir un rol como individuo en el futuro (Caballo, 2006).

Según Caballo (2006) el déficit de habilidades sociales se debe en muchos casos a la falta de interacción con otros y esta carencia de habilidades sociales puede generar consecuencias como aislamiento, conductas agresivas, y por ultimo un desarrollo poco feliz en las personas. Debido a esto actualmente desde la psicología se realizan entrenamientos en habilidades sociales y se ha comprobado que el juego es un excelente mediador de las mismas.

Por lo anterior, las habilidades sociales son adquiridas a lo largo de la vida y para su desarrollo es importante la influencia del entorno, ya que los aprendizajes se dan por imitación. Los jóvenes no nacen con habilidades sociales adquiridas, éstas se despliegan a lo largo de su desarrollo, por eso es necesario realizar un entrenamiento de habilidades sociales. Por su parte la presente investigación permitió a partir de los lenguajes lúdico-creativos movilizar actitudes, habilidades no solo motrices y cognitivas, sino también sociales

4.3.1. Habilidades sociales en el contexto escolar

Ortega (2005) Plantea que existen habilidades socioemocionales en el contexto escolar que permiten afianzar las relaciones, teniendo en cuenta la reciprocidad moral¹³, la cual permite tener un equilibrio ético entre lo que se piensa, siente y hace dentro de la escuela, ya que en la escuela se ven problemáticas que generan grandes daños en los estudiantes, tales como el maltrato entre iguales, Bullying entre otros. En este sentido Ortega (2005) plantea que estas situaciones pueden mejorar por medio de una educación basada en habilidades emocionales y afectivas que ayudan al ser humano a construir una identidad y además permiten un ambiente de estudio agradable. Por lo tanto, los escolares aprenden a tener un equilibrio entre lo que dicen y hacen, así como a soportar lo que les dicen y hacen los otros.

La autora define las habilidades sociales de forma muy sencilla es decir propone que las habilidades sociales son una conducta asertiva, alejada tanto de la pasividad que no actúa, como de la agresividad que no respeta los derechos o la dignidad de los demás, entendiendo por asertividad como aquella conducta que es eficaz y justa al mismo tiempo. Por lo tanto, si las personas fueran asertivas es decir eficaces y justas, las relaciones interpersonales serían verdaderamente humanas y los conflictos se resolverían con paciencia y serenidad haciéndonos crecer (Ortega, 2005).

En este orden de ideas los aportes de la autora hacen énfasis en su postura frente al trabajo educativo, entendiendo que la educación no se trata solo de transmitir contenidos, sino también de mantener buenas relaciones con los otros. Para esto es necesario adquirir habilidades sociales; teniendo en cuenta la motivación y la enseñanza de valores para buscar soluciones positivas ante los conflictos escolares.

En el contexto educativo como la Ciudadela Educativa Nuevo Latir es necesario pensar en un proceso de transformación de significados y sentidos mediados a través

¹³ Reciprocidad moral: capacidad de reconocer en el otro los mismos derechos y deberes que se reconocen para uno mismo, y hacerlo de forma operativa, es decir lograr dicho reconocimiento en el fragor de las relaciones interpersonales. (Ortega, 2005)

de una recreación con un enfoque educativo. Debido a que por el contexto en el que se encuentran los jóvenes pueden verse inmersos en diferentes problemáticas de tipo social, económico y cultural que los afectaran circunstancialmente¹⁴ y la recreación puede ser un medio para que los jóvenes reconozcan otras alternativas de vida a partir de las relaciones interpersonales que comporta una actividad recreativa.

Por consiguiente, en relación a las habilidades sociales que se mencionaron anteriormente (asertividad, autocontrol, empatía, participación) es importante mencionar que practicar cada una de ellas permite tener un ambiente agradable en el salón de clases, ya que el colegio es un espacio donde los estudiantes pasan gran parte de su tiempo; es decir, que se convierte en un segundo hogar; es importante por esta razón que los estudiantes tengan relaciones positivas con los otros y para que los estudiantes adquieran habilidades, éstas se deben reconocer, entrenar, desarrollar y potenciar.

Cabe mencionar que el profesor cumple un rol importante en las relaciones que se establecen en el grupo dado que es el que orienta a los estudiantes a tener un buen manejo de las relaciones interpersonales, por consiguiente si la relación entre docentes y estudiantes no es buena, el ambiente del salón de clases se ve afectado de manera negativa.

Específicamente en el grado 9-3 se observó que las problemáticas que se presentaron en su mayoría fueron causadas por un déficit en las habilidades sociales que a su vez no permitían tener buenas relaciones en el grupo; por ejemplo, en el caso de la *asertividad*, se notó que los estudiantes no expresaban sus sentimientos de forma correcta lo que los llevaba en algunas ocasiones a tener comportamientos agresivos. También se observó que en el caso de la *empatía*, a los recreandos les causaba dificultad ponerse en el lugar del otro puesto que las múltiples diferencias los llevaban a reconocerse como seres distintos y no tenían vínculos muy fuertes; en cuanto al *autocontrol* los estudiantes tenían dificultades para expresar sus ideas y

¹⁴Recuperado de: Exploración de las percepciones de jóvenes, familias y agentes institucionales y comunitarios sobre la violencia en dinámicas locales de conflicto urbano en Cali (Mosquera, 2004)

pensamientos puesto que el aprendizaje del contexto social en el que se encontraban los llevaba a responder siempre de manera agresiva a muchas situaciones. Por último, en cuanto a la *participación* fue una habilidad que estaba presente en muchos de los estudiantes y se desarrolló en otros durante el proceso de intervención, pues a lo largo de las sesiones los recreandos que en principio no fueron participativos, aumentaron su capacidad argumentativa y mejoró su disposición a hacer parte de las demás actividades recreativas.

4.3.2. Habilidades sociales en relación a la recreación dirigida.

Este punto se construyó con la finalidad de articular los contenidos vistos anteriormente tales como: la recreación dirigida vista como práctica pedagógica y la articulación que tiene con las habilidades sociales (empatía, asertividad, autocontrol, participación) para tener pistas que pueden ser útiles en la construcción de los resultados que se verán mas adelante.

Podría suponerse que Las habilidades sociales tienen una relación con la recreación dirigida porque durante la actividad recreativa el recreador hace referencia a los problemas pedagógicos, los cuales permiten movilizar en los recreandos contenidos de tipo cognitivo, creativo y social (Mesa G. , 2010). En este sentido, a continuación realizo una relación de los problemas pedagógicos propuestos por Mesa (2010) y las habilidades sociales propuestas por Caballo (2006), Del Prette (1999), Goldstein (1989); con el fin de evidenciar que durante la realización de una serie de sesiones mediadas por la recreación dirigida se desarrollan ciertas habilidades sociales.

Desde lo *cognitivo* se puede decir que durante la actividad recreativa, los recreandos construyeron significados y sentidos con los otros; en esta medida se desarrollaron habilidades de *empatía*, porque permitió construir nuevas realidades teniendo en cuenta los pensamientos del otro, en el caso de los estudiantes del Nuevo Latir se

construyeron conceptos que propiciaron entender que existían nuevas formas de relacionarse y de resolver los conflictos, por ejemplo: en la sesión de juegos dramáticos, los recreandos se pusieron en el papel de los profesores, también en el papel de sus compañeros, lo cual evidenció algunas actitudes que cada rol debe asumir dentro del contexto escolar: comportamientos, estados de ánimo, situaciones positivas y negativas, por lo que de esta forma se trabajó la empatía.

En cuanto al problema *creativo*, se presentó cuando los recreandos debían poner en juego toda la creatividad para construir una obra simbólica en conjunto, por medio de una técnica. Se puede decir que los recreandos durante la intervención desarrollaron habilidades de *asertividad*, por medio de las diferentes técnicas, dado que debían ponerse de acuerdo para realizar un trabajo colaborativo que les permitiera expresar de manera adecuada sus sentimientos, actitudes, deseos u opiniones, delante de los demás compañeros. Por ejemplo: en la técnica del mural mosaico, los recreandos a partir de una imagen colectiva, plasmaron un símbolo en el que expresaron los momentos significativos que han tenido durante su vida de una manera clara.

Luego se presenta el problema *social*, puesto que durante el proceso de ejecución de una tarea asignada por el recreador los recreandos construyen normas, toman actitudes positivas y negativas; lo que se ve reflejado en los resultados del proceso. Se puede decir que los recreandos del Nuevo Latir desarrollaron habilidades de *participación y autocontrol* en los procesos de socialización de las actividades que se realizaron. Por ejemplo: en las sesiones realizadas, aunque al principio tuvieron una actividad apática, con el tiempo fueron más participativos, lo cual llevo a que el grupo fuera propositivo al momento de proponer sus ideas para la construcción de proyectos compartidos. En relación a la habilidad del autocontrol se puede decir que durante la sesión de los juegos cooperativos, los recreandos tuvieron que resolver los conflictos que se presentaron de manera pacífica, puesto que la actividad reto al grupo a resolver situaciones en las que los puntos de vista de cada uno generaron algunas discusiones y esto no impidió que se completara el juego efectivamente.

También, la recreación como práctica pedagógica apunta a la construcción de significados y sentidos en los recreandos, este proceso se da partir de las intervenciones que se realizaron por medio de la implementación de los lenguajes lúdico creativos; se puede decir que a partir de estas intervenciones se fomentó también la construcción de habilidades sociales como el : trabajo en equipo, cooperación, un fomento de habilidades de escucha, emociones, liderazgo, reconocimiento de sí mismo y de los otros, entre otras cosas. En el caso de los estudiantes del Nuevo Latir se desarrollaron nuevas habilidades y potenciaron otras, esto se puede observar en las situaciones que se presentaron como ejemplo anteriormente, además durante las primeras sesiones se observó que el grupo estaba muy callado, pero a medida que se desarrollaron las sesiones se evidenciaron cambios en las actitudes de los estudiantes, se fortalecieron los vínculos, se unieron como grupo y mejoró el ambiente de clase.

En este orden de ideas, es importante mencionar que la recreación dirigida tiene un gran potencial en cuanto al mejoramiento de habilidades sociales en las personas, ya que por medio de los lenguajes lúdico creativos se movilizan contenidos que proporcionan cambios desde lo cognitivo, creativo y social; generando cambios desde lo interno hacia lo externo como se puede observar en la dimensión de la recreación como actividad interna abordada anteriormente.

Se puede decir que por medio de esta investigación, la recreación dirigida en el desarrollo de habilidades sociales en un grupo de estudiantes de grado noveno tuvo incidencia, puesto que las actitudes de los recreandos al inicio del proceso se fueron transformando en el transcurso de las sesiones; asimismo, se logró mejorar las relaciones interpersonales del grupo y al final del proceso se observó que los recreandos tenían capacidades de liderazgo, participación y desarrollaron habilidades que se analizaran más adelante.

4.4 ACERCAMIENTO A LA METODOLOGÍA DE INTERVENCIÓN

4.4.1. Secuencia de actividad recreativa (SAR)

El modelo metodológico toma como referencia otros modelos tales como la investigación acción participativa (IAP) y el método de proyectos elaborado por Kilpatrick (1918). Según Mesa & Manzano (2009) con la metodología SAR se busca romper con la idea de individualidad que se propone en la escuela. Los proyectos deben tener relación con la realidad que vive cada sujeto además de tener un significado desde lo teórico y lo práctico; la metodología SAR es una matriz flexible y abierta que se puede adaptar a distintos grupos poblacionales; respectivamente se van dando ajustes a partir del progreso de las sesiones teniendo en cuenta los resultados de la sesión anterior.

Como se mencionó anteriormente esta matriz es flexible y abierta, es decir, que es regulada por los ritmos de los participantes, recreadores y recreandos. Asimismo, se tiene en cuenta los cambios que se van produciendo durante el desarrollo de la SAR. Por lo general existen en los procesos interrupciones que son causadas por factores externos los cuales exigen ajustes de tiempo, seguidamente de evaluaciones constantes del proceso, es decir, que todas las sesiones están conectadas.

La matriz que se presenta a continuación muestra la metodología desarrollada por Mesa (2009) en la cual se propone 3 ciclos correspondientes al diseño global: a) diagnóstico global; b) diseño global del proyecto; c) evaluación institucional seguido de cuatro ciclos pedagógicos: diagnóstico participativo, ejecución participativa del proyecto, culminación del proyecto y evaluación participativa.

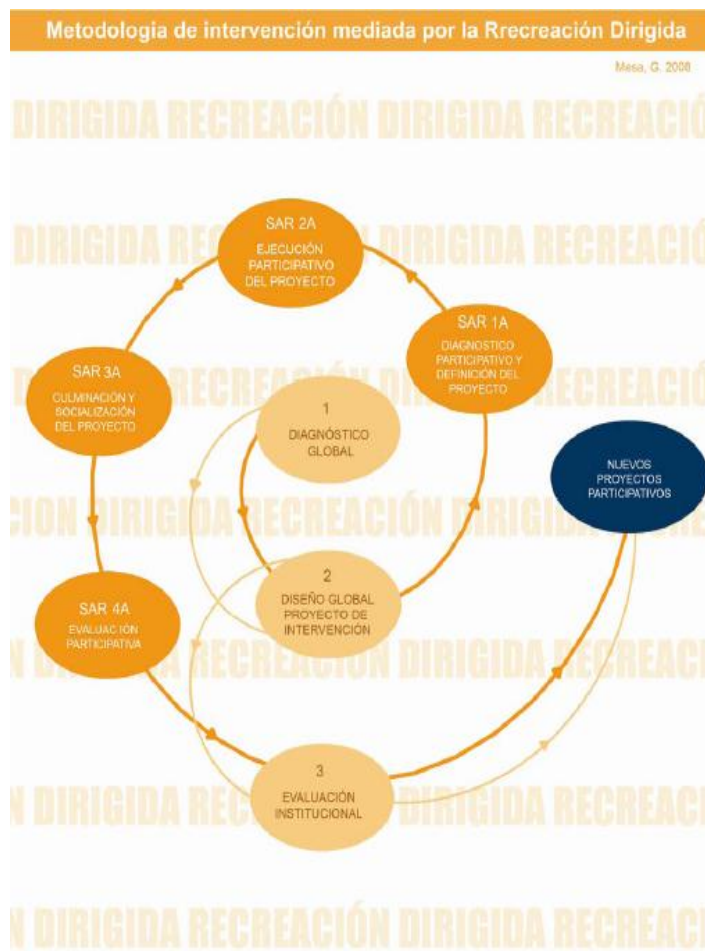


Figura 6: (Mesa & Manzano, 2009) Matriz General de la Secuencia De Actividad Recreativa (SAR).

Recuperado de Informe proyecto "tejer desde adentro: la universidad imaginada" proceso de intervención mediado por la recreación dirigido a los estudiantes del programa "Plan de Nivelación Talentos" Santiago de Cali.

CICLOS GENERALES:

- **El Diagnóstico Global:**

Se refiere al ciclo en el que se recolecta información acerca de la institución, el contexto y la población para hacer un diseño acertado de un proyecto de intervención.

Este ciclo se realiza a partir de: a) El reconocimiento de la institución; b) Convocatoria y reconocimiento de la población y c) reconocimiento del grupo por medio de un diagnóstico participativo. El diagnóstico puede adaptarse a las necesidades institucionales; ya que como se mencionó anteriormente es una matriz flexible y su duración depende del tiempo que se destine para el proyecto, algunas veces el diagnóstico puede ser muy corto.

- **Diseño global del proyecto de intervención:**

Se refiere al ciclo en el que a partir del diagnóstico global se identifican problemáticas. Además, a partir del reconocimiento previo que se realizó por medio del diagnóstico institucional, se crea la propuesta de intervención y se presenta a la institución; el éxito de la propuesta se encuentra en una pertinencia de la misma frente a las problemáticas y hallazgos obtenidos en el diagnóstico, por eso se toma como referencia todos los insumos recolectados tales como: diarios de campo, entrevistas y documentos de la institución.

- **Evaluación institucional:**

Se refiere a la entrega del informe final del proceso de intervención en la institución. Ésta se realiza acompañada de una presentación a los directivos en la que se muestra los cambios significativos obtenidos en los estudiantes a partir de la recreación dirigida.

CICLOS PEDAGÓGICOS:

- **Diagnóstico Participativo:**

En este ciclo se hace un reconocimiento de la población a partir de sesiones participativas para las cuales se utilizó la metodología SARI¹⁵ que se divide en cuatro momentos: Apertura, exploración, negociación, evaluación. De esta metodología se hablara más adelante.

Lo primero que se hace durante esta fase de diagnóstico participativo es una primera asamblea para socializar la propuesta del proyecto de manera general a los recreandos y sus objetivos. Se realiza una apertura ritual del proyecto en la cual los recreandos se sientan identificados. Además se llegan a acuerdos sobre las siguientes reuniones, espacios de encuentro etc.

Luego aparece un segundo momento en el cual se divide el grupo en otros pequeños grupos dispuestos en la asamblea previa y tiene como objetivo realizar un reconocimiento de sí mismos en la actividad que se realiza, esto se puede implementar con técnicas que puede durar una o varias sesiones.

El diagnóstico debe estar orientado por unas preguntas generadoras como ¿Quién soy? ¿De dónde vengo? Para poder generar una reflexión sobre mi papel frente a los otros y de esa forma encontrar las diferencias y similitudes con los otros actores del proceso.

El momento final del diagnóstico participativo se da en una segunda asamblea en la cual los recreandos pueden reconstruir todo el proceso que se realizó anteriormente. En esta asamblea pueden surgir ideas nuevas para lo que puede seguir a continuación. Se puede pensar en el diseño de un proyecto que nace de los mismos recreandos.

¹⁵ SARI: secuencia de actividad recreativa intensiva

- **Ejecución participativa del proyecto:**

En esta parte del proceso los participantes redefinen objetivos para dar cumplimiento a la construcción de proyectos conjuntos que ayuden a movilizar los objetivos del proyecto de intervención en recreación dirigida. Para este caso en particular se pretende movilizar las habilidades sociales de los estudiantes a partir de una puesta en común que pensaron los recreandos como diseño de proyecto conjunto. La idea es estar abiertos al diálogo, a lo que se construye a partir de un proceso y que se puede materializar en una idea que nace de los mismos recreandos.

- **Culminación y socialización del proyecto:**

En este momento se realizan los proyectos conjuntos en la institución que pueden ser proyectos artísticos tales como carnavales, eventos festivos, comparsas, entre otros. La idea es que estos eventos no sean vistos como un espectáculo sino como un ritual en el que cobra un valor importante el juego que tiene una carga significativa importante para los recreandos.

- **Evaluación participativa:**

Esta evaluación genera grandes aportes desde lo metodológico y lo conceptual, ya que es transversal a todo el proyecto puesto que se realizó una primera asamblea de reconocimiento, luego una segunda asamblea que antecede al diseño del proyecto y finalmente se realiza un cierre del proceso de intervención en una asamblea con los estudiantes para destacar cambios y logros durante todo el proceso de intervención. Se espera que estos proyectos conjuntos se puedan seguir realizando y surjan otros proyectos conjuntos.

4.4.2. Secuencia de actividad recreativa intensiva (SARI)

Siguiendo los aportes de Mesa (2010), La secuencia de actividad recreativa intensiva busca generar una experiencia por medio de un pequeño proyecto que se realiza a partir de una pregunta generadora y unos objetivos que se deben cumplir en un mínimo de tiempo. Esta sesión puede tener una duración máxima de 4 horas o también puede durar todo un día logrando de esta manera una experiencia significativa, creativa e impactante para los recreandos.

La SARI tiene un valor importante para los recreadores debido a que permite recolectar información sobre los participantes del proceso; es decir, que cumple un rol de diagnóstico participativo y además suministra la información para los diarios de campo y registros fotográficos. También, la SARI puede conectarse con procesos SAR siendo útil en la apertura del proceso.

Las técnicas que se implementan en la secuencia SARI deben tener características primordiales, tales como: una coherencia entre propósitos y contenidos, así como también unas condiciones adecuadas en relación de tiempo-espacio- número de participantes- materiales. En este sentido, las actividades que se implementan en la SARI deben ser pertinentes en cuanto al espacio; por ejemplo, en espacios abiertos se pueden implementar actividades corporales, pero en espacios cerrados puede ser más útil técnicas audiovisuales; teniendo en cuenta que todo ayude a generar nuevos referentes simbólicos en los recreandos.

Además, La SARI tiene cuatro momentos que están muy articulados que son: Apertura, Exploración, Negociación, Evaluación, como se muestra en la siguiente gráfica:

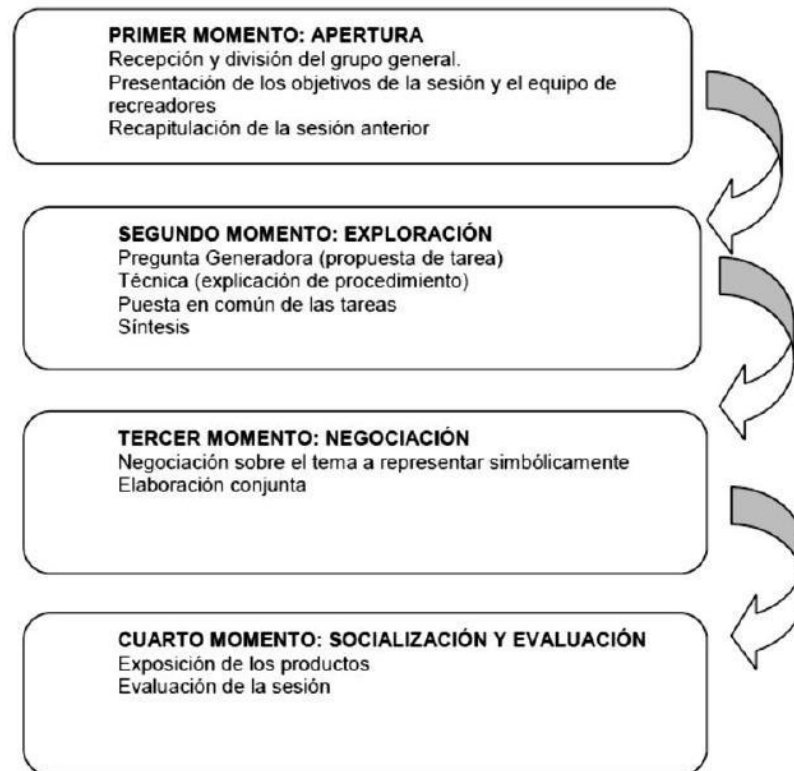


Figura 7: (Mesa G. , 2010). Esquema de la Organización de la Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva (SARI) Recuperado de Informe proyecto "tejer desde adentro: la universidad imaginada" proceso de intervención mediado por la recreación dirigido a los estudiantes del programa "Plan de Nivelación Talentos" Santiago de Cali.

- **Apertura:**

Es el momento de la SARI que consiste en un pequeño ritual; en este momento se agrupan los recreandos en un salón amplio para explicar los objetivos de la sesión, se presenta el grupo de recreadores y se habla acerca de los horarios y lugares de encuentro. La apertura es el momento en el que se divide el grupo en pequeños subgrupos con los que se trabajaran los siguientes momentos. También se realiza la reconstrucción de la sesión anterior (en caso de una segunda SARI) y se realiza una dinámica que permita conectar la temática de la sesión con el momento siguiente de

la SARI. Se puede realizar por medio de dinámicas y juegos de reconocimiento, expresión corporal, desplazamiento entre otros.

- **Exploración:**

La actividad exploratoria según Mesa (2010) retomando a Piaget dice que se entiende como “aquella actividad que consiste en aceptar un objetivo, cuyo origen puede encontrarse en sí mismo o en otra persona, y en organizar las propias acciones con el fin de alcanzarlo” (Mesa G. , 2010) entendiendo de esta forma que en una actividad exploratoria el recreando tiene la autonomía de decidir qué hace durante su actividad y cómo lo hace.

Este es un momento de auto reconocimiento, en el cual, los recreandos realizan un proceso de introspección que los lleva a conectarse de manera personal y colectiva con la temática de la sesión que se esté desarrollando a partir de preguntas generadoras. Esto significa que a partir de lenguajes lúdicos creativos pensados estratégicamente, los recreandos logran conectarse de manera intersubjetiva con el contenido y significado del proceso que se está llevando a cabo. El recreando de esta forma se convierte en objeto de reflexión y tiene la posibilidad de encontrar semejanzas y diferencias con los planteamientos de los otros recreandos. De esta forma el recreador, a partir de una plenaria en la que se presentan las técnicas realizadas por los participantes logra que se dé un clima de mayor confianza. Cabe anotar que en esta interacción se está presentando un proceso de interactividad.

- **Negociación:**

Es el momento en el que los recreandos logran puntos de acuerdo sobre una temática específica, ya que el recreador anteriormente realiza una síntesis respecto a los contenidos que se estén abordando durante la sesión (Ej: sueños, miedos, debilidades, etc.), mostrando a los recreadores semejanzas y diferencias para entrar a un nuevo momento que consiste en proponer una técnica gráfico plástica que se resuelve de

manera colectiva por el grupo y representa de manera simbólica un contenido o significado que comprende los intereses de todos.

En este sentido, la tarea que se propone debe presentar 3 tipos de problemas: el primero de tipo *cognitivo*, en el que se ponen en juego las competencias intelectuales (capacidad argumentativa, conceptos y concepciones, imaginarios), el segundo problema de tipo *social*, que pone a los recreandos en una situación de solucionar un conflicto, pensando que actitudes deben tener para resolverlo; el tercer problema es el *creativo*, en este los recreandos deben mostrar habilidades comunicativas y expresivas para representar por medio del lenguaje lúdico creativo un concepto simbólico que se desea expresar. (Mesa G. , 2010).

Es importante de este momento tener en cuenta el conflicto que se presenta en el grupo, puesto que los recreandos deben organizarse para poder resolver un problema específico y deben delegar responsabilidades a cada uno de los integrantes de su grupo; en estos grupos se puede ver a los que toman el rol de líderes, así como también a los que aportan poco al proceso.

Finalmente es enriquecedor a la hora de la socialización encontrar que cada grupo encuentra maneras de expresar y simplificar una serie de contenidos en un símbolo que está cargado de significados y emocionalidades para cada grupo.

- **Evaluación:**

Es uno de los momentos más importantes, aunque es complejo, ya que el tiempo por lo general es muy corto para la socialización de toda la actividad. Sin embargo, permite a los recreandos expresar lo que vivieron durante la sesión, anécdotas, aspectos a mejorar, etc. En este momento se realiza una reconstrucción de la sesión resaltando los logros y aprendizajes de los recreandos, para esto se exponen los trabajos realizados haciendo énfasis en el significado simbólico y el trabajo colectivo.

La intención con esta socialización es que el grupo pueda adquirir habilidades comunicativas a partir del argumento y luego por medio de una representación

simbólica que se logra de manera colaborativa y se puede transmitir a los participantes del grupo; es decir, que no solo queda en los pequeños grupos la experiencia, en la que se espera evidenciar una influencia educativa a partir del aprendizaje cooperativo (Mesa G. , 2010).

5. METODOLOGIA

Para la presente investigación se tomó como referencia el documento propuesto por el grupo de investigación de educación popular (Mesa, 2007), el cual propone una guía conceptual y metodológica para la elaboración de trabajos de grado de profesionales en recreación. Teniendo en cuenta lo anterior, se describe y analiza a partir de la metodología SAR un proceso de intervención que se realizó durante la práctica profesional.

A continuación se describen dos momentos importantes: el primero es el proceso de intervención que describe las sesiones que se realizaron durante la práctica profesional, y el segundo es una explicación de la metodología implementada para realizar el análisis del proceso de intervención.

5.1 FASE PROCESO DE INTERVENCIÓN

El siguiente proyecto de intervención se desarrolló durante el periodo de octubre de 2013 y julio de 2014 en la Ciudadela Educativa Nuevo Latir en Santiago de Cali, con estudiantes de grado noveno; para la realización del proyecto “recreando sueños” se contó con el apoyo de los directivos de la institución, la psicóloga que estuvo presente durante todo el proyecto y fue diseñado y ejecutado por 3 estudiantes de Profesional en Recreación de la Universidad del Valle.

La metodología de intervención se realizó por medio de la metodología SAR propia de los profesionales en recreación, la cual se desarrolló por las siguientes fases generales:

- Diagnóstico global
- Diseño global del proyecto

- Evaluación institucional

Además transversal a estos 3 grandes ciclos se encuentran los ciclos pedagógicos que son: (diagnóstico participativo, ejecución participativa del proyecto, culminación del proyecto y evaluación participativa).

5.1.1 Diagnóstico global

Para la fase de diagnóstico institucional se realizó un reconocimiento previo de la institución, para este reconocimiento se realizaron algunas entrevistas a profesionales como psicóloga, coordinadores, rector y docentes. Adicionalmente, se consultaron documentos importantes de la institución como: el PEI (Proyecto Educativo Institucional) manual de convivencia del colegio, Planes de desarrollo comunales, etc.

Además, se realizaron dos intervenciones de apoyo con las practicantes de psicología del colegio para los grados primero y segundo; también, se hicieron observaciones de eventos institucionales y de diferentes intervenciones que se ejecutaron en el colegio, así como: las jornadas complementarias, semana del idioma, ensayos de grupos de teatro, etc. Con la información que se recolectó durante el mes de noviembre, se hizo el diagnóstico que permitió diseñar el proyecto de intervención.

A continuación se muestran algunos hallazgos importantes del contexto, tomados del diagnóstico institucional que se realizó en noviembre de 2014:

Se encontró que *“La situación de la comuna es compleja ya que existe una alta demanda no cubierta para educación básica y media, aspectos a los que se suman la falta de Personal docente y carencia de programas de educación no formal o informal.”* (Departamento de Planeación Municipal, 2008).

De lo anterior se puede decir que el sector donde se encuentra ubicado el colegio sufre de condiciones precarias a sus alrededores, lo que impide el acceso a la educación para muchos niños y jóvenes, además de las condiciones que tienen los

colegios por la falta de apoyo docente y en algunos casos el desinterés de los mismos ante las situaciones de la institución.

Otra de las carencias del sector es la falta de escenarios deportivos y de recreación, aunque la Ciudadela cuenta con espacios amplios para el desarrollo de actividades recreativas y deportivas según lo que se observó en el diagnóstico global, debido a que la Ciudadela se ha convertido en un centro cultural abierto a toda la comunidad tanto educativa como a personas cercanas a la misma.

También se encontró en el diagnóstico que la comunidad educativa se ve afectada por problemáticas de contexto tal como se menciona a continuación:

“La institución por tener una cobertura tan grande al acceso a la educación se ve enfrentada a controlar de una manera constructiva las múltiples diferencias de los integrantes, ya que la población que abarca esta institución son comunas que diagnostican muchas problemáticas como: drogadicción, conformación de pandillas, delincuencia por la búsqueda económica, y una de las más notorias es el reintegro de comunidades desplazadas” (Equipo de Práctica profesional, 2014)

Además de las problemáticas del contexto, en la ciudadela Nuevo Latir se encontraron diferentes proyectos que intervienen en la institución, uno de ellos es el proyecto Habitancia, del cual se habló anteriormente; otro de los proyectos que se desarrollaron en la Ciudadela fue *Jornadas escolares complementarias* una iniciativa de la Alcaldía que pretendió desarrollar competencias en los estudiantes a partir de la buena utilización del tiempo libre, por último se evidenció el proyecto ZOE (zonas de orientación escolar) y el equipo de mediación escolar que fue un proyecto que se inició con estudiantes de grados superiores para generar un acompañamiento y capacitación para reducir la exclusión social y además potenciar la mediación de los conflictos en la institución.

5.1.2 Diseño global del proyecto de intervención

Luego del diagnóstico se realizó una propuesta inicial del proyecto de intervención, que se discutió con los directivos de la institución; posteriormente a eso, se realizaron algunas modificaciones al proyecto debido a las necesidades de los directivos que buscaban trabajar con toda la institución.

Los objetivos del proyecto “Recreando sueños” fueron los siguientes:

Objetivo general:

Fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de la institución educativa Nuevo Latir para aportar a la construcción de valores, reglas, actitudes, por medio de un proceso de intervención en recreación dirigida.

Objetivos específicos:

- Convocar a los estudiantes de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir a participar de un proceso en recreación dirigida que les permita relacionarse y construir de manera conjunta valores, reglas y actitudes
- Potencializar entre los estudiantes habilidades sociales para la construcción de un proyecto conjunto que aborde las problemáticas a mejorar de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir
- Promover acciones entre los estudiantes para la realización de un evento que permita vincular a la población de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir en el cierre del proceso

Como se menciona a continuación el proyecto se basó en la metodología de la recreación dirigida propuesta por Mesa (2010)

“Para este proyecto se trabaja desde el enfoque metodológico de la recreación propuesto por Guillermina Mesa en su documento sobre “recreación dirigida” para

esto consideramos pertinente considerar la recreación como práctica pedagógica que nos permite conocer e influir en el proceso y desarrollo social de los jóvenes estudiantes de la institución educativa NUEVO LATIR, para nosotros como recreadores es un gran desafío crear condiciones que permitan construir significados y sentidos pero es algo que se puede lograr.” (Equipo de Práctica profesional, 2014)

De esta manera, teniendo en cuenta las problemáticas del contexto y las necesidades de los estudiantes, se tomó la decisión de incidir por medio de la recreación dirigida en las habilidades sociales de la comunidad educativa. Esto, porque se concluyó que existía la necesidad de fomentar el desarrollo de habilidades sociales para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes y de esta manera contribuir al proyecto Habitancia, al tiempo que se disminuían problemáticas de convivencia que afectaban a los actores del proceso.

5.1.3 Evaluación institucional

Después de realizar todo el proceso de intervención se realizó una reunión con todos los docentes y directivos de la institución, en la que se entregó el informe final del proceso con los resultados obtenidos a partir del proyecto; los recreadores iniciaron la plenaria con algunos aportes que permitieron evidenciar algunas problemáticas evidentes del grupo tales como: el aislamiento de algunos estudiantes ante las situaciones de irrespeto, la exclusión de compañeros con características diferentes, el irrespeto hacia las autoridades entre otras.

Uno de los sucesos más importantes de la sesión fue cuando se habló de la falta de apoyo que sentían los estudiantes de parte de los docentes ante las problemáticas que se presentaban en el salón, y a las afueras del colegio como los robos y peleas. Además, se comentó en la reunión que una de las chicas sentía que uno de los docentes se sobrepasaba con ella, lo cual generó un malestar en el ambiente y llevó a que se tomaran posteriormente acciones correctivas al respecto.

Luego se socializó la experiencia de práctica profesional con sus respectivos resultados y posteriormente se debatió al respecto. Muchos de los docentes manifestaron que no estaban enterados de ese proceso; otros dijeron que hubiese sido una mejor propuesta si se los incluía en el mismo. Al final quedaron muchos aprendizajes y sobretodo expectativa ante los futuros proyectos de recreación en la institución.

Ciclos pedagógicos

5.1.4 Diagnóstico participativo

La fase de diagnóstico participativo se desarrolló por medio de la metodología SARI que propone Mesa (2010). En primer lugar se realizó una asamblea para la presentación del proyecto, en la cual se implementó la metodología SARI en sus cuatro momentos, tal como se mencionó en el marco conceptual.

La apertura del proyecto se realizó de una forma ritual por medio de *mándalas*¹⁶, (atrapasueños) que se hicieron utilizando círculos y cintas de colores. La intención de hacer los atrapasueños fue motivar a los recreandos a pensar en sus metas y sueños de manera simbólica, lo que movilizó emociones y sentimientos en los participantes del proceso.

Luego, durante las siguientes seis sesiones se desarrolló el diagnóstico participativo, orientado a desarrollar habilidades sociales en los estudiantes, por medio de lenguajes lúdico-creativos:

Sesión 1: la primera sesión “*primeras habilidades sociales*” su objetivo era generar un momento colectivo de reflexión frente al reconocimiento de los otros para lograr mayores lazos de conexión grupal. Para esto se realizaron dos técnicas, la primera fue

¹⁶ Mándalas: La palabra mándala viene del sánscrito y significa círculo. El mándala es un dibujo “mágico” y sagrado que nos lleva a transitar una meditación en acción armonizando nuestro mundo interior con el exterior; es una representación gráfica, esquemática y simbólica del cosmos. Tomado de: http://www.omshantipaz.com/?page_id=306 enero de 2015.

las *bandas gráficas* que son unas viñetas que cuentan una historia, tipo comic o caricatura. En el caso de los recreandos realizaron la banda gráfica acerca de los momentos significativos de sus vidas tales como (amor, deporte, educación, muerte accidentes, inseguridad) lo que permitió este momento fue conocer acerca de los momentos significativos de los recreandos y ellos se dieron cuenta que tenían similitudes con los otros. Luego se realizó el *mural mosaico* que es una técnica en la que a partir de figuras de colores se construyen formas y símbolos para expresar algo, esta técnica permitió juntar a los recreandos para la realización de una obra colectiva.

Sesión 2: “*habilidades sociales avanzadas*” esta sesión tenía como objetivo generar un momento colectivo de reflexión con el grupo que permita, identificar las problemáticas presentes en el salón de clases para el mejoramiento de la convivencia y las relaciones interpersonales. Por consiguiente se inició con *el gran despertar* que consistía en moverse por el espacio realizando juegos que permitían explorar el cuerpo, esto fue una preparación para la técnica de *juegos dramáticos* que consistía en crear historias y representarlas con el cuerpo colectivamente, por medio de este momento los recreandos se lograron desinhibir y dieron a conocer las problemáticas más fuertes del grupo.

Sesión 3: “*habilidades avanzadas*” su objetivo fue contribuir a la identificación de habilidades, destrezas, valores y actitudes que pueden potenciar habilidades sociales y rescatar la importancia del trabajo colaborativo en el cumplimiento de ese propósito. Para esta sesión se realizó primero la *silueta de la mano* que consistía en poner en cada uno de los dedos las siguientes cosas (habilidades, cualidades, debilidades, impedimentos y metas) teniendo en cuenta esto se realizó luego una técnica colectiva llamada *macrosiluetas* que les permitieron construir a los recreandos el imaginario del joven estudiante del Nuevo Latir.

Sesión 4: “*habilidades ante la agresión*” tenía como objetivo desarrollar en los estudiantes habilidades sociales que permitan el trabajo en equipo por medio de una sesión de juegos. Por lo tanto se realizó para esta sesión un circuito de *juegos*

cooperativos entre los cuales se encontraron (trapito rojo, lago encantado, maraña, la botella, stop). Por medio de estos juegos los recreandos reforzaron sus habilidades sociales y trabajaron en equipo.

Sesión 5: “*habilidades de planificación*” permitió reconocer las fortalezas y las debilidades de la institución que influyen en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes. Para esto se realizó una técnica llamada *mapa parlante* que consistía en plasmar en el papel por medio de dibujos las zonas del colegio que representaban riesgos, los lugares más transitados entre otros. Esta sesión contribuyó al reconocimiento de problemáticas relacionadas con la infraestructura del colegio.

Sesión 6: “*habilidades relacionadas con los sentimientos*” se enfocó en reconocer las habilidades sociales frente a los lazos afectivos que tienen los estudiantes de grado noveno dentro de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir. Para esa sesión se hizo un *cuadro de la expresión* que se trataba de poner en unos papeles sentimientos hacia las personas que se convirtieron en medios de apoyo; entre las personas más importantes para los estudiantes se encontraron (personal de apoyo, estudiantes y algunos docentes)

Por consiguiente, la fase de diagnóstico participativo se consideró una de las más importantes del proceso debido a que permitió que los estudiantes generaran cambios significativos, entre los cuales, se observó un mejoramiento en las relaciones interpersonales, una capacidad de liderazgo y participación y una apropiación del proceso que permitió a los estudiantes juntarse para generar una propuesta colectiva.

Se puede decir que la SARI es una metodología que genera información útil acerca de la población con la que se trabaja, es por eso que se decidió implementarla en el proyecto. En este sentido, las sesiones que se realizaron tenían una planeación previa que consistía en formular una **pregunta generadora** que tenía como característica principal, tocar un tema existencial; además propiciar una reflexión en los participantes (Mesa G. , 2010). Seguido de esto, se realizó una formulación de objetivos que estaban relacionados con el tema a manejar e implícitamente se

trabajaron los **problemas pedagógicos**, los cuales se dividen en: cognitivos, creativos, sociales según Mesa (2010).

Estos problemas pedagógicos, se relacionaron con las preguntas generadoras y se observaron en la medida que los recreandos generaron una construcción de nuevos conceptos que expresaron por medio de los lenguajes lúdico-creativos y luego socializaron por medio de una capacidad argumentativa.

5.1.5 Ejecución participativa del proyecto

Luego de realizar las sesiones de diagnóstico participativo, se realizó una segunda asamblea en la cual se rescataron los mayores aportes al proceso, la asamblea tenía como objetivo identificar los avances realizados en el proceso de intervención a partir de una sesión de reconstrucción de diagnóstico participativo.

Durante la sesión los recreandos manifestaron interés en conocer la Universidad del Valle debido a que les generó un referente por el proceso que se realizó con ellos; también hablaron acerca del interés en realizar un video que mostrara las problemáticas del salón de clase con la intención de que fuera visible a los profesores y directivos de la institución.

Por consiguiente se realizaron 2 sesiones más en las cuales se llevó a un docente de Artes Visuales de la Universidad del Valle para que permitiera a los recreandos organizarse y estructurar el audiovisual, en estas sesiones se trabajó la expresión corporal, el manejo de escenario, diseño de personajes, técnica vocal.

Se realizaron juegos dramáticos que permitieron a los recreandos tener mejor manejo de la voz, además de que aprendieron a diseñar personajes, en el caso de algunas chicas se evidencio un gran potencial para el teatro y en otros casos los estudiantes más tímidos se soltaron un poco por medio de estas sesiones.

5.1.6 Culminación del proyecto y evaluación del proceso.

Finalmente en uno de los salones del colegio se realizó la grabación del video con cámaras de celulares; posteriormente, escribieron el guión que representaron de manera jocosa por medio de juegos dramáticos. Dos estudiantes que lideraban el proceso diseñaron un guión en el cual crearon la historia de un joven del salón de 9-3 que tenía dificultades en su casa y por lo tanto también con sus compañeros de clase, pero con la ayuda de sus compañeros logró salir adelante y las cosas mejoraron para todos.

El audiovisual quedó en grabaciones pero no pudo ser mostrado a los docentes ni a los directivos del colegio debido a que en ese momento todos salieron a vacaciones de mitad de año; sin embargo, se dejó pendiente el proceso con la recomendación de que se continuara con los nuevos practicantes de recreación.

5.2 PROCESO DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

5.2.1 Fase 1: estructura de la organización y participación de la actividad conjunta recreador/recreandos.

En esta primera fase se trata de identificar cómo el recreador logra una actividad conjunta en cada una de las sesiones de la SAR, es decir cómo se logra la interacción entre recreador/recreandos (Mesa, 2007). Aquí se trata de visibilizar la actividad pedagógica que realiza el recreador y como se presenta la *cesión y traspaso de la responsabilidad sobre la tarea*.

Para el análisis se tiene en cuenta que cada sesión se divide en unos pequeños segmentos que se llaman Segmentos de Interactividad (SI), los cuales permiten ver la

estructura que tiene la interactividad; es decir, que permiten ver en qué momentos se presentan cambios en el proceso.

Mesa (2007) en sus estudios define unos segmentos de interactividad que denomina Organización del grupo (OG), Organización de la tarea (OT), Ejecución de la tarea I (ETI), Ejecución de la tarea II (ETII) la cual no siempre está presente; Interrupción (INT), Evaluación (EV). (Mesa, 2007).

Organización del grupo (OG): es una intervención que realiza el recreador en el grupo con un objetivo, que puede ser de organizar a los recreandos en un espacio determinado.

Organización de la tarea (OT): es el momento en el que el recreador asume su rol de guía y da las indicaciones sobre la tarea que se va a realizar. Es importante que el recreador determine un tiempo exacto para la realización de cada tarea, de esto depende el éxito en la culminación de la misma

Ejecución de la tarea I (ETI): en este momento el recreador cumple con el deber de dar las instrucciones para que el recreando realice la tarea que puede ser individual o colectiva. También, debe estar pendiente de que los grupos entiendan la actividad y estar atento a preguntas

Ejecución de la tarea II (ETII): se presenta cuando en la actividad existen dos momentos, de lo contrario no se da.

Interrupción (INT): cuando algunos factores internos o externos no dejan avanzar con la actividad y se tiene que interrumpir.

Evaluación (EV): es el momento en el cual se realiza una retroalimentación o socialización de la actividad en general. En este momento se evalúa de los recreandos, consultando qué se llevan de la experiencia que vivieron en la sesión.

5.2.2. Fase 2: contenidos y/o tareas desarrolladas por los participantes en la SAR.

La segunda fase hace referencia a la identificación de los contenidos que están presentes durante las sesiones, la tarea del recreador es identificar cuáles de los contenidos que se presentan son de tipo conceptual, procedimental (Mesa, 2007).

Contenidos conceptuales: se refieren a todos los conceptos y hechos que se presentan durante el proceso recreativo, son contenidos de tipo cognitivo, no son contenidos preestablecidos, sino que emergen a partir de las tareas y los objetivos a los que llega en acuerdo el grupo.

Contenidos procedimentales: son las formas en las que se actúa y también las actitudes que se toman para alcanzar una meta, se refiere a las estrategias que se utilizan para resolver un problema. En este sentido se agrupan habilidades o capacidades para actuar de cierta forma, también se refiere a las estrategias que se aprenden para resolver conflictos y a las actividades relacionadas con aprendizajes específicos.

Contenidos actitudinales: se refiere a todos aquellos comportamientos, actitudes, que se toman para enfrentar determinada situación; en este contenido, se evalúa los aprendizajes que se presentan en cuanto a valores y normas. Se trata de conocimientos mediante los cuales el recreando adopta formas de comportamiento adecuadas frente a determinadas situaciones que se le presentan durante un proceso de aprendizaje.

5.2.3. Fase 3: de análisis de la interactividad.

Mesa (2007) retoma el concepto propuesto por Coll (1997) en el cual muestra la interactividad que se presenta entre: educador-estudiante-contenidos, desde la

recreación se habla acerca de recreador-recreando-contenidos, los cuales se analizan de la siguiente manera:

Recreador-contenidos: se refiere a las relaciones que existen entre el recreador y aquellos contenidos propios de la actividad recreativa, específicamente del proceso de intervención que el recreador llevo a cabo. En esta parte, se analiza la manera en la que el recreador desarrolla los contenidos, las mediaciones que utiliza. En pocas palabras, cuál fue el papel que cumplió dentro del proceso.

Recreandos-contenidos: en esta parte se trata de analizar la forma en la que los recreandos reciben los contenidos, se debe hacer énfasis en las relaciones que establecen los recreandos y los aprendizajes que emergieron durante el proceso de intervención, teniendo en cuenta la pertinencia o no de los contenidos; además, de preguntarse si se generó resistencia a ciertos contenidos.

Recreador-recreandos: la idea es que el recreador analice de forma crítica las relaciones que se presentaron o los vínculos que estableció con los recreandos durante el proceso; teniendo en cuenta sus debilidades y fortalezas para enfrentarse al grupo. También, se analiza la manera en la que sus actitudes influyen en el proceso o cómo se aprovecharon las relaciones con el grupo en la intervención realizada.

6. RESULTADOS

Los resultados de la presente investigación evidencian las 3 fases de la metodología de análisis que se propuso anteriormente, debido a esto es necesario retomar los diarios de campo obtenidos durante el proceso de práctica profesional, así como también se tiene en cuenta cada una de las fases de la SAR.

Anteriormente se mencionó que esta investigación se realizó a partir de un proceso de intervención de 3 practicantes de recreación de la Universidad del Valle, los cuales abrieron el campo de práctica en la Ciudadela Educativa Nuevo Latir.

En el caso de esta investigación se mostraran los resultados obtenidos en el diagnóstico participativo que se realizó durante la práctica profesional en la que se implementó el proyecto “recreando sueños” a continuación:

6.1 FASE 1 DE ANÁLISIS: estructura de la organización y participación de la actividad conjunta recreador/recreandos.

Como se mencionó anteriormente, en esta primera fase de análisis se pretende visibilizar por medio de los segmentos de interactividad (SI) que se encuentran organizados en un mapa, los momentos en los que se dio el traspaso de la responsabilidad sobre la tarea, teniendo en cuenta que los segmentos de interactividad se organizan por patrones que son: (OG) organización del grupo, (OT) organización de la tarea, (ET) ejecución de la tarea, (EV) evaluación, (INT) interrupción.

Por medio del mapa que se muestra a continuación se puede observar cada una de las fases de la SAR que se llevó a cabo durante el proceso de intervención; se puede observar también que la metodología que se implementó para realizar el diagnóstico participativo fue la metodología SARI:

Figura 8: Segmentos de interactividad proyecto “recreando sueños” Ciudadela Educativa Nuevo Latir

FASES S.A.R.													
FASE I								FASE II			FASE III		
SESIONES		Diagnóstico participativo						#	Asamblea	Sesión proyectos compartidos	evaluación del proyecto		
		Asamblea	1	2	3	4	5						6
MOMENTOS S.A.R.I	Apertura	OG1	INT1	OG1	OG1	OG1	OG1	OG1	MOMENTO 1	OG1	INT	OG1	
		OT1	OG1	EV1	EV1	EV1	EV1	EV1		OG1	EV1		
		ET1	OT1	INT	OT1	OT1	OG2			EV1	INT		
		OG2	ET1	OT1	ET1	ET1							
	Exploración			ET1	OG2				MOMENTO 2				
		INT	OG2	OG2	OT2		OT1	OT1		OT1	OG2	OT1	
		OG3	OT2	OT2	ET2		ET1	ET1		ET1	OT1	ET1	
		OT2	ET2	ET2						ET1	EV2		
	Negociación								MOMENTO 3				
		OT3	OT3	OT3	OG3		OT2	OT2		EV2	EV2	OG2	
		ET3	ET3	ET3	ET3		ET2	ET2			OT2	EV3	
										ET2			
	Evaluación								MOMENTO 3				
		OG4	OG3	OG3		OG2	OG3	EV2					
		ET4	ET4	ET4		EV2	EV2						
		EV	EV	EV2									
SEGMENTOS DE INTERACTIVIDAD			INT2						OG: Organización del grupo OT: organización de la tarea ET: ejecución de la tarea EV: evaluación INT: interrupción				

Como se puede observar en la anterior tabla, en la parte horizontal se encuentran las 3 fases de la SAR que se dieron durante el proceso de práctica profesional:

Momento 1 Diagnóstico participativo: en esta fase se elaboró la primera asamblea que fue la apertura ritual del proyecto y 6 sesiones SARI que se realizaron durante la práctica, como se mencionó anteriormente en el capítulo de metodología.

Momento 2 Proyectos compartidos: se compone de una segunda asamblea que se realizó con el fin de evaluar el proceso de diagnóstico, de esa segunda asamblea se desprendió un pequeño proyecto que fue la construcción de un audiovisual y se construyó en una sesión.

Momento 3 Evaluación: en esta última fase se realizó una evaluación con los directivos y los docentes de la institución para mostrar los resultados que se obtuvieron durante el proceso de intervención, la cual tuvo una duración de una sesión.

Teniendo en cuenta el mapa, en la parte vertical se muestra la metodología implementada durante las sesiones, en la cual para el diagnóstico participativo se implementó la metodología SARI con sus cuatro momentos que son: Apertura, Exploración, Negociación y Evaluación.

Durante la segunda fase que fue de diseño y ejecución del proyecto se dividieron las sesiones en 3 momentos que fueron: momento 1, momento 2 y momento 3.

Finalmente, la última sesión compone la tercera fase que fue la evaluación del proceso y se realizó a manera de debate con los docentes y directivos de la Ciudadela.

Por consiguiente, lo que se muestra en el mapa es como a partir del progreso de las sesiones de diagnóstico participativo se presentaron los mecanismos de influencia educativa que propone Coll (1997): la sesión y el traspaso de la responsabilidad sobre la tarea; a continuación se realizará un análisis más detallado de cada fase que se presenta en el mapa de interactividad:

Diagnóstico participativo: La primera sesión corresponde a la apertura que se realizó del proyecto “Recreando sueños” para presentar los objetivos y reconocer el grupo de recreandos. Como se ve en el mapa de interactividad el segmento de Organización del grupo (OG) se da durante cuatro ocasiones debido a que los recreadores deben estar organizando a los participantes constantemente, luego el segmento de Organización de la tarea (OT) se presenta 3 veces debido a que en el tercer momento de la SARI (negociación), no es necesario volver a organizar al grupo. También puede observarse una Interrupción (INT) en el segundo momento de la SARI (exploración), que no es ningún impedimento para seguir con el proceso y finalmente se observa la Evaluación (EV) que se realiza con éxito. En este sentido, se puede decir que el mapa muestra que en la primera sesión no se presenta un traspaso de la responsabilidad a los recreandos, aunque en el tercer momento de la SARI no es necesario organizar el grupo. Esto es debido a que toda la responsabilidad de la sesión está presente en el recreador.

A continuación se realiza un análisis de las sesiones 1, 2, 3, 6; en el cual se muestra como a partir del desarrollo del proceso, los segmentos de interactividad se reducen y se genera el traspaso de la responsabilidad sobre la tarea. En este sentido, el mapa de interactividad muestra un orden en el desarrollo de cada uno de los momentos de la SARI, debido a que la ejecución de cada sesión contó con un diseño y una planeación. Cabe mencionar, que el mapa de interactividad indica la manera como se construyó cada sesión a partir de unos segmentos que se analizan a continuación, teniendo en cuenta cada uno de los momentos de la SARI:

Apertura: por un lado, durante la apertura de la sesión 1 se puede observar que aunque existió una interrupción logística debido a que el sitio que estaba designado para la sesión se encontraba ocupado, sin embargo la actividad inicial se presentó exitosamente; por otro lado, en las sesiones 2, 3 y 6; existe un pequeño cambio debido a la aparición de un nuevo segmento de interactividad que es la Evaluación (EV), la cual se presenta porque el recreador reconstruye lo que ocurrió durante la sesión anterior para contextualizar el grupo y presentar la nueva temática abordar que

se llevara a cabo durante la sesión. Es importante tener en cuenta la reconstrucción que hace el recreador en el momento de la apertura porque esto ayuda a que el proceso tenga una coherencia.

El segmento de Organización de grupo (OG), se presenta en la parte inicial de cada una de las sesiones que se analizaron, debido a que el espacio por ser un lugar abierto requería de una organización inicial durante cada sesión por parte de los recreadores. También se analizó el segmento de Organización de la tarea (OT) y ejecución de la tarea (ET), los cuales se dieron en las sesiones 1,2 y 3.

Exploración: En este segundo momento se puede observar un aspecto importante, aunque en las sesiones 1 y 2 hay una Organización del grupo (OG), en este segundo momento, en las sesiones 3 y 6 el segmento desaparece. La razón puede ser que los recreandos aprenden a organizarse solos y están atentos a la actividad que propone el recreador. En cuanto a la Organización de la tarea (OT) y la ejecución de la tarea (ET) se puede observar que se presenta durante las cuatro sesiones sin ninguna interrupción.

Negociación: Durante este tercer momento se puede observar que en casi todas las sesiones se presentan dos segmentos, Organización de la tarea (OT) y ejecución de la tarea (ET) lo cual indica que los recreandos se organizan después del momento de exploración y se disponen a desarrollar la actividad propuesta. En la sesión 3 se presenta una vez el segmento de Organización del grupo (OG) la razón es que para pasar al tercer momento de la SARI en esta sesión se debe hacer una subdivisión del grupo lo cual requiere una organización por parte del recreador.

Evaluación: para este último momento se puede analizar que en las sesiones 1 y 2 se presenta una Organización del grupo (OG) y luego una Ejecución de la tarea (ET) debido a que luego del tercer momento en estas dos sesiones se hace una socialización por parte de los recreandos y luego el recreador realiza un cierre. En la tercera sesión no se puede hacer la evaluación debido a una interrupción externa y en la cuarta sesión solamente el recreador reconstruye la sesión.

Con el análisis anterior se puede hacer una interpretación de lo que ocurrió con relación al primer mecanismo de influencia educativa que se presenta cuando los recreandos se organizan sin necesidad de la intervención del recreador, además durante el desarrollo de cada una de las sesiones analizadas se puede ver que los recreandos están comprometidos con el proceso ya que en el momento de evaluación los recreandos muestran un interés y un compromiso con la actividad propuesta. Finalmente se notó que los contenidos generaron cambios en las habilidades sociales de los participantes del proceso y eso se refleja en la etapa final del proceso.

Proyectos compartidos: Durante la segunda asamblea se presenta una primera interrupción debido a que los estudiantes llegaron de forma dispersa al salón debido a que no había acompañamiento del docente, luego en el primer momento se hizo una Organización del grupo (OG), seguido de esto el recreador realiza una Evaluación (EV) teniendo en cuenta todos los aportes que se dieron durante el diagnóstico participativo, nuevamente se da el traspaso de la responsabilidad a los recreandos cuando no hay necesidad de organizar el grupo sino que ellos por iniciativa propia reconstruyen todo el proceso y luego de esto llegan a la conclusión de que no querían que el proceso finalizara, teniendo en cuenta esto se llega a la conclusión de realizar un audiovisual para mostrar a los directivos que pese a las problemáticas que se presentan dentro de un salón de clases existe una oportunidad de cambio. Finalmente ese da la evaluación (EV) en la que el recreador retroalimenta el proceso y se destinan dos sesiones para el diseño y montaje del video.

En cuanto a la sesión de proyectos compartidos se puede ver que se da la organización del grupo (OG) en dos ocasiones puesto a que se estaba realizando un montaje del audiovisual que constantemente durante el desarrollo de la sesión se está evaluando tal como lo muestra el mapa.

Un aporte importante de esta fase es que los recreadores pueden evidenciar cambios en los recreandos, en primer lugar porque el grupo que inició era individualista, los estudiantes no se comunicaban entre sí, no eran muy propositivos. Luego del

desarrollo de las sesiones se observa un grupo unido, con capacidad crítica y de liderazgo y con buenas relaciones interpersonales (Ver tabla 1). En segundo lugar se pudo ver que a partir del proceso los referentes de los estudiantes frente al futuro se ampliaron ya que se movilizaron contenidos.

Tabla 1: Avances en las habilidades sociales

AVANCES EN LAS HABILIDADES SOCIALES DEL GRUPO DE RECREANDOS DURANTE EL PROCESO		
Estado inicial	Proceso	Estado final
• Individualismo • Silencio • Inhibición • Desvinculación	• Mejoramiento de relaciones interpersonales • Escucha activa • Toma de una actitud participativa durante el proceso, manifestando una postura crítica, pero también generando aportes. • Mediación de conflictos entre colegas y unión al grupo que está realizando la actividad.	Participación
• Actitudes de pelea • Amenaza • Desorden • Agresividad	• Solución de problemas y conflictos • Dominio de las propias emociones, sentimientos y deseos	Autocontrol
• Incomunicación • Aislamiento • Negatividad	• Señales de escucha activa y respeto por la palabra. • Actitud correcta para defender los derechos propios. • Expresión de opiniones o ideas teniendo en cuenta lo que piensan y sienten los otros	Asertividad
• Indiferencia • Apatía • Neutralidad • Desinterés	• Vestigios de compenetración emotiva con las situaciones del grupo • Mejor convivencia dentro del salón. • Trabajo colaborativo • Interacción entre los diferentes actores a pesar de sus diferencias	Empatía

La anterior tabla muestra el proceso que se llevó a cabo en las habilidades sociales de los recreandos de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir, pues antes del proceso se observó algunos comportamientos que durante el transcurso de las sesiones fueron cambiando; logrando que muchos estudiantes desarrollaran distintas habilidades sociales de las cuales se retomaron para la presente investigación 4 habilidades (empatía, asertividad, autocontrol, participación)

Evaluación: por cuestiones de tiempo no se realizó una sesión de evaluación con los estudiantes, aunque durante todo el proceso se evaluó el proceso, sobretodo en la segunda asamblea. En la evaluación que se realiza con el grupo de docentes y directivos se puede observar que fue una sesión más de recuento de las sesiones en las que los docentes dan sus aportes al proceso y se dejan algunas conclusiones y resultados.

6.2 FASE 2 DE ANÁLISIS: contenidos y/o tareas desarrolladas por los participantes en la SAR.

Es importante analizar en esta investigación un segundo punto que son los contenidos que emergen dentro del proceso recreativo que se realizó, teniendo en cuenta que en la anterior fase se analizó a grandes rasgos los segmentos de interactividad en los que ocurrió la sesión y traspaso de la responsabilidad sobre la tarea. Es importante mencionar que los contenidos trabajados durante una intervención en recreación se diferencian de los contenidos propuestos en la escuela debido a que los primeros se construyen y se modifican con los recreandos, mientras que los segundos son impuestos por el currículo escolar.

Como se mencionó, en el capítulo anterior durante el proceso de la SAR emergen 3 tipos de contenidos: los *conceptuales* que son todos aquellos saberes que se aprenden durante el proceso en los cuales están presentes las tareas y los objetivos. Los *actitudinales* que son las formas de comportamiento que tienen los recreandos frente a determinada situación. Por último los *procedimentales* que pueden ser las formas

en las que los recreandos crean algo nuevo a partir de todos los aprendizajes adquiridos.

Teniendo en cuenta lo anterior, Mesa (2007) dice que los contenidos que se trabajan en la dimensión pedagógica de la recreación movilizan aspectos cognitivos, así como también de actitudes y valores pasando por el manejo de los lenguajes lúdico creativos. En el análisis de esta segunda fase lo que se tratara de hacer es identificar cuáles de estos contenidos emergieron durante el proceso, entendiendo que los contenidos son todos aquellos saberes que asimilan y apropian los recreandos en su desarrollo y formación.

Por consiguiente, se realiza un análisis a partir de las preguntas generadoras que fueron las que permitieron movilizar los contenidos referentes a la construcción de habilidades sociales en los recreandos, por esta razón se toma como referencia las sesiones orientadas al desarrollo de habilidades sociales las cuales se analizan a continuación:

- **Sesión 1:** ¿Quién soy y de dónde vengo? , ¿Quiénes somos y para dónde vamos?
- **Sesión 2:** ¿Cómo me presento ante mis compañeros?, ¿Cómo contribuyo a un buen ambiente de clases?, ¿Qué problemáticas hay dentro del grupo?
- **Sesión 3:** ¿Cómo me veo a mí mismo respecto a mi papel en el colegio?, ¿Qué de la mano macro tengo que mejorar para lograr mejores habilidades sociales?, ¿Qué cualidades y habilidades deben potenciar?, ¿Qué les puede impedir tener buenas relaciones personales?

Para la realización de las preguntas anteriores se utilizaron algunas técnicas o lenguajes lúdicos¹⁷ por medio de los cuales se buscó dar respuesta a las preguntas

¹⁷ Lenguajes lúdico creativos: Son mediaciones semióticas, es decir, construcciones de significados internos como la imaginación, la afectividad , memoria, conceptos etc., que brindan la capacidad de expresar significantes diferenciados como los gestos, juegos simbólicos, el lenguaje, imágenes mentales etc. (Mesa G. , 2005)

generadoras, por esta razón se analizan los contenidos (conceptuales, actitudinales, procedimentales) que se presentaron en la intervención. Las técnicas o lenguajes lúdicos que se abordaron fueron:

Macro siluetas de la mano (Sesión 3): el objetivo de la sesión era contribuir a la identificación de habilidades, destrezas, valores y actitudes que pueden potenciar habilidades sociales y así rescatar la importancia del trabajo colaborativo en el cumplimiento de ese propósito. El recreador orienta la actividad hacia la construcción de varias macro manos, las cuales se construyeron de manera colectiva en grupos de 8 recreandos y debían proyectar al joven de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir.

Esta es una técnica en la que en cada uno de los dedos debían escribir: en el meñique las debilidades, en el anular los impedimentos, en el corazón las cualidades, en el índice sueños, y en el pulgar las habilidades. Puesto que previamente los estudiantes habían construido una silueta individual de la mano, que tenía características de cada uno de ellos, se puede decir que tuvieron unos saberes iniciales, (pues cada uno construyó su propia mano y la socializó con sus compañeros) que les permitieron encontrar semejanzas y diferencias de manera colectiva, para posteriormente unirse por grupos y construir en papeles grandes las macro siluetas de la mano.

Según Mesa (2007) los contenidos *conceptuales* se presentan cuando los recreandos se apropian de conceptos que se dan durante la ejecución de la tarea. En este sentido, se puede decir que en la sesión de la macro silueta de la mano se presentaron contenidos de este tipo cuando cada uno se puso en la situación de pensar cuáles son sus habilidades, impedimentos, metas y debilidades.

También se presentan contenidos conceptuales, a partir de las preguntas generadoras que orientaron la actividad, por ejemplo: ¿Qué de la mano macro tengo que mejorar para lograr mejores habilidades sociales? A partir de esta pregunta se puede resaltar que aparecen procesos cognitivos cuando: en primer lugar, reconocen que hay ciertas actitudes que deben mejorar para ser estudiantes ejemplares y con buenas relaciones

personales. En segundo lugar, hay una ampliación de sus referentes porque reconocen que aunque existen algunos impedimentos presentes en el contexto que pueden afectarlos, también existen habilidades en sí mismos y en sus compañeros que les permiten adquirir nuevas formas de pensar y repensarse su proyecto de vida.



Figura 9: Fotografía Caroline Arcos (Cali. 2012). Archivos fotográficos. Práctica profesional: Recreando sueños. Recreandos realizando la macro mano. Ciudadela Educativa Nuevo Latir, Cali, Valle del Cauca

Juegos dramáticos (Sesión 2): El objetivo general de la sesión fue generar un momento colectivo de reflexión con el grupo que permitiera identificar las problemáticas presentes en el salón de clases para el mejoramiento de la convivencia y las relaciones interpersonales.

El recreador procede a explicar la técnica que consiste en realizar pequeños ejercicios teatrales y construcción de personajes por medio de animales de acuerdo a las características de los recreandos, luego el recreador motiva al grupo a construir un juego dramático colectivo haciendo uso de los personajes ficticios, para construir historias y representarlas ante sus compañeros, en este caso las historias estaban encaminadas a problemáticas del salón que no permitían tener un clima agradable dentro del mismo.

Según Mesa (2007) los contenidos de tipo *actitudinal* están ligados a las actitudes y valores que tiene el recreando en un proceso recreativo, teniendo en cuenta que durante el proceso se construyen habilidades útiles para el buen desarrollo de las relaciones interpersonales.

Teniendo en cuenta la pregunta generadora: ¿Qué problemáticas hay dentro del grupo? Se analiza cuáles fueron las actitudes y comportamientos que presentaron los recreandos en el transcurso de la sesión.

Por consiguiente, se puede decir que los recreandos tuvieron una actitud proactiva, pues fueron participativos durante la sesión, incluso más que en las sesiones anteriores, puesto que a muchos recreandos del grupo les gustaban los juegos dramáticos. Aunque al principio de la sesión se generó un poco de resistencia al realizar los ejercicios iniciales, en el transcurso de la actividad esto se fue disipando. Se notó la participación y el trabajo colaborativo, ya que se unieron como grupo para realizar las piezas teatrales, además, mostraron solidaridad con uno de los compañeros que excluían anteriormente en otras actividades por su preferencia sexual.

También, cabe mencionar que una de las estudiantes en la reflexión final habló a sus compañeros acerca de la unión del grupo y les expresó su afecto. La estudiante mostró un cambio de actitud, teniendo en cuenta que en la primera sesión había generado resistencia al proceso, pero en esta mantuvo un nivel de interés significativo y participó en el proceso activamente.

En la representación se notó que los estudiantes reflejaron por medio de los juegos dramáticos las problemáticas más fuertes que se presentaban en el salón de clase, entre las que se encontraban las divisiones en el grupo (populares, recocheros, aislados) además de dificultades para relacionarse con algunos docentes y también expresaron inconformidad con los directivos por su falta de atención ante las dificultades del grupo, finalmente uno de los casos más delicados que representaron fue el de un docente que acosaba a una estudiante verbalmente. De acuerdo a lo

anterior, se puede decir que también se presentan en estas representaciones actitudes y valores cotidianos en su ambiente educativo, las cuales emergieron a partir de los juegos dramáticos.



Figura 10: Fotografía Caroline Arcos (Cali. 2012). Archivos fotográficos. Práctica profesional: Recreando sueños. Recreandos durante la realización de los juegos dramáticos. Ciudadela Educativa Nuevo Latir, Cali, Valle del Cauca

Mural mosaico (Sesión 1): el objetivo de la sesión fue generar un momento colectivo de reflexión frente al reconocimiento de los otros para generar mayores lazos de conexión grupal. Durante la actividad primero se explicó la técnica que consistía en pegar pedazos de papel silueta de colores en una base de papel bond de tamaño grande, para formar figuras o símbolos que luego componen una imagen final.

El recreador indicó que por medio de esta técnica se debía construir una imagen que representara las semejanzas y diferencias de las historias de vida del grupo que cada uno había contado previamente en el momento de exploración, en el cual los recreandos realizaron bandas gráficas en las que cada uno dibujo 3 momentos significativos de su vida, luego de socializar las bandas gráficas los recreandos recibieron el material y procedieron a realizar los murales. La idea era realizar una obra colectiva a partir del referente inicial que fue la banda gráfica, por lo que guiándose de las instrucciones del recreador, los recreandos crearon de manera grupal una imagen o símbolo que les permitió representar sus pensamientos de manera conjunta. Finalmente, los recreandos socializaron sus experiencias con todos sus compañeros. Cabe resaltar que en la realización de esta tarea conjunta se observaron contenidos de tipo procedimental.

Según lo propuesto por Mesa (2007), se moviliza un contenido de tipo *procedimental* cuando se utilizan estrategias para resolver un problema, también se refiere a las formas de resolver conflictos y a las actividades relacionadas con aprendizajes específicos.

A partir de la pregunta: ¿Quiénes somos y para dónde vamos? Se puede hacer un análisis de los contenidos procedimentales que se dieron durante la sesión. Se puede decir que la técnica permitió a los recreandos plasmar en un dibujo seleccionado a partir de una plenaria, las experiencias de cada uno de los participantes. En la elaboración de este símbolo se hizo uso de la creatividad y el trabajo en grupo.

Además, para la construcción de los murales en los diferentes grupos se designaron tareas, algunos se encargaron del diseño, otros pegaban papeles, algunos estudiantes organizaban los papeles por colores y así cada uno asumió una tarea en el grupo. De esta manera, cada recreando cumplió un rol, lo que les permitió la realización de la tarea asignada.

Finalmente, cabe resaltar que fue importante la analogía que hicieron los recreandos del símbolo con los sucesos cotidianos, por ejemplo: un cohete simbolizaba los

sueños, una cruz de color negro simbolizaba la muerte, un corazón era símbolo de paz y amistad.



Figura 11: Fotografía Caroline Arcos (Cali, 2012). Archivos fotográficos. Práctica profesional: Recreando sueños. Recreandos elaborando el mural mosaico. Ciudadela Educativa Nuevo Latir, Cali, Valle del Cauca

6.3 FASE 3 DE ANÁLISIS: la interactividad

En esta fase se analiza la interacción que se da entre los recreadores, los recreandos y los contenidos, los recreadores son los beneficiarios de la actividad recreativa y los que finalmente construyen significados y sentidos durante el proceso de intervención. Los recreadores son los facilitadores u orientadores del proceso, además son los encargados de construir y reconstruir los contenidos con los recreandos.

Es importante tener en cuenta la siguiente gráfica para iniciar con el análisis de la interactividad:



Figura 12: Mesa (1997) El Triángulo interactivo.

6.3.1 Recreadora-contenidos:

El primer análisis que se realiza tiene que ver con la forma en la que el recreador desarrolla los contenidos (conceptuales, procedimentales, actitudinales) durante el proceso, teniendo en cuenta que se llevaron a cabo en el transcurso de la actividad recreativa y ocurrieron gracias a la ayuda pedagógica del recreador.

En este orden de ideas, se retoma el proceso que se llevó a cabo desde la planeación del proyecto, la recreadora desde el inicio cumple con su rol de practicante, en el cual tiene la posibilidad de proponer, indagar e investigar; lo cual es importante para un estudiante de una carrera que tiene su fortaleza en el campo de la intervención.

Por consiguiente, se decide por iniciativa de la recreadora y con el apoyo del tutor de práctica profesional incidir en las habilidades sociales de los estudiantes; esta decisión se tomó partiendo de un diagnóstico inicial que se realizó a la población intervenida, es por esta razón que se revisaron

documentos previamente para tener claros los contenidos que se querían transmitir a los recreandos, además de unos objetivos que se trazaron desde el inicio del proyecto, como el fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir para aportar a la construcción de valores, reglas, actitudes, por medio de un proceso de intervención en recreación dirigida.

Durante el proceso el rol de la recreadora está centrado en el direccionamiento del grupo hacia los contenidos propuestos, debido a esto el rol que se cumple es de organizar el grupo para la sesión, luego se realizan actividades de apertura, se organizan las tareas y se explican las técnicas que se van a elaborar durante cada sesión. De esta forma las mediaciones utilizadas por el recreador son: la palabra, los lenguajes lúdicos creativos (técnicas gráfico-plásticas-, juegos dramáticos y de expresión corporal, juegos cooperativos). Además la recreadora hace uso de las planeaciones en las que se organiza cada momento de la sesión y permite tener mayor orden.

Las sesiones que se realizaron en el proceso permitieron cada una movilizar contenidos, puesto que los lenguajes lúdicos creativos, que se implementaron sirven como mediaciones semióticas, mediante las cuales los recreandos logran exteriorizar emociones, sentimientos, puntos de vista, experiencias y demás situaciones de su vida que en su cotidianidad se hacen inexpresables, pero que a través de la realización de la técnica se logran expresar de una manera espontánea.

Por ejemplo: la sesión número 1 “reconocimiento de sí mismo y de los otros” permite movilizar contenidos acerca de historias de vida, también permitió construir nuevos significados sobre los otros, puesto que al darse cuenta que existen semejanzas y diferencias se construyen nuevos referentes de vida. En la sesión 2 “mi papel dentro de un grupo” se logra identificar las problemáticas del grupo, lo cual permite construir nuevas alternativas para el

mejoramiento de las relaciones interpersonales y el entrenamiento de habilidades sociales. Durante la sesión 3 “la mano del estudiante del Nuevo Latir” se logran movilizar contenidos acerca de las habilidades y destrezas de los recreandos y se potencia el trabajo colaborativo. La sesión 4 “juegos cooperativos” permitió a los recreandos desarrollar habilidades sociales tales como: empatía, participación, asertividad, autocontrol, entre otras.



Figura 13: Fotografía Caroline Arcos (Cali, 2012). Archivos fotográficos. Práctica profesional: Recreando sueños. Recreandos en medio de una socialización. Ciudadela Educativa Nuevo Latir, Cali, Valle del Cauca

6.3.2 Recreandos-contenidos:

Por medio del análisis de la relación entre recreandos y contenidos, se puede decir que a partir del proceso de intervención que se realizó, emergieron habilidades sociales como: empatía, participación, asertividad y autocontrol. Tal como se muestra en la fase 1 de análisis (ver tabla 1) la cual evidencia los cambios que ocurrieron en las habilidades sociales de los estudiantes durante el proceso.

Estos contenidos emergieron debido a que la metodología SARI de cierta manera preestablece los contenidos; sin embargo, esto no es un impedimento

para que en el proceso se logre evidenciar otros contenidos que construyen los recreandos.

Siguiendo con lo anterior, puede decirse que durante la actividad recreativa el recreador orienta los contenidos hacia el cumplimiento de un objetivo, en este proceso se puede observar que se presentan 3 tipos de contenidos, el conceptual, procedimental y actitudinal.

En el proceso de intervención que se llevó a cabo con estudiantes de grado noveno se pudo observar que los recreandos fueron quienes permitieron que los contenidos se llevaran a cabo e incluso se evidencio una construcción de nuevos contenidos, por ejemplo desde lo *conceptual* se pueden ver:

R1: *“por medio de los murales queríamos plasmar nuestros sueños, los cuales representamos con un cohete. Nos dimos cuenta que teníamos muchas semejanzas en las metas que tenemos y eso nos unió”*¹⁸

R2: *“los juegos dramáticos nos sirvieron para darnos cuenta de las cosas que pasan en el salón y en el colegio, pero también nos ayuda a pensar la forma de solucionar los problemas que se presentan”*¹⁹

R3: *“la macro mano nos sirvió para comprender que aunque todos somos diferentes, tenemos habilidades y capacidades parecidas, pero también nos dimos cuenta que si queríamos lograr las metas que plasmamos en el papel debemos tener mayor responsabilidad y compromiso”*²⁰

R4: *“la jornada de juegos cooperativos nos gustó mucho porque nos permitió conocer las habilidades sociales que tenemos y las que debemos mejorar.”*²¹

Ahora se hablara acerca de los contenidos *actitudinales* que se movilizaron en los recreandos, puesto que durante la actividad recreativa los recreandos

¹⁸ Diario de campo 4 de abril de 2014

¹⁹ Diario de campo 9 de abril de 2014

²⁰ Diario de campo 10 de abril de 2014

²¹ Diario de campo 30 de abril de 2014

estaban tomando diferentes actitudes algunas propositivas y otras un poco más pasivas, pero en la mayoría se observó una construcción de nuevos vínculos entre compañeros como veremos a continuación:

*R1: “la actividad de los murales fue chévere porque nos conocimos con compañeros con los que no habíamos trabajado”*²²

*R2: “los juegos dramáticos nos permitieron unirnos como grupo y divertirnos en las obras de teatro, nos disfrazamos y nos gustó”*²³

*R3: “en la macro-mano nos tocó ponernos de acuerdo para realizar el dibujo grande, cada uno dio su aporte y también integramos a una compañera que nunca hablaba con nadie”*²⁴

*R4: “los juegos cooperativos fue la actividad más chévere de todas porque fue en un campo abierto y nos divertimos en cada una de las estaciones de juegos”*²⁵

Ahora se mencionan los momentos en los cuales los recreandos movilizan contenidos *procedimentales*, debido a que por medio de la actividad recreativa propuesta, los recreandos tenían la posibilidad de crear nuevas cosas a partir de lo que se les enseñó, esto se evidenció en toda la secuencia debido a que siempre se les permitió a los recreandos expresarse, opinar, hacer uso de la creatividad para realizar las tareas propuestas y crear obras únicas cargadas de emocionalidades conjuntas. A continuación se recogen algunas opiniones en las que se dieron contenidos procedimentales.

*R1: “en la realización de murales se reflexionó acerca de la importancia de los acontecimientos de nuestras vidas para saber quiénes somos”*²⁶

²² Diario de campo 4 de abril de 2014

²³ Diario de campo 9 de abril de 2014

²⁴ Diario de campo 10 de abril de 2014

²⁵ Diario de campo 30 de abril de 2014

²⁶ Diario de campo 4 de abril de 2014

R2: “por medio de los juegos dramáticos aprendimos que somos muy buenos para el teatro y en la construcción de historias”²⁷

R3: “en la macro mano reflexionamos acerca del potencial que tenemos para cumplir nuestras metas”²⁸

R4: “los juegos cooperativos nos dieron la oportunidad de aprender nuevos juegos y conocimos las habilidades sociales”²⁹

En conclusión, la relación entre los recreandos y los contenidos se dio debido a que los lenguajes lúdicos que se propusieron como mediaciones permitieron que se construyeran nuevos conceptos, actitudes, valores en los recreandos, lo cual es importante mencionar sobre todo por las habilidades sociales que se construyeron a partir de la interactividad, tal y como se mencionará en el siguiente capítulo.



Figura 14: Fotografía Caroline Arcos (Cali, 2012). Archivos fotográficos. Práctica profesional: Recreando sueños. Recreandos en medio de la ejecución de la tarea. Ciudadela Educativa Nuevo Latir, Cali, Valle del Cauca.

²⁷ Diario de campo 9 de abril de 2014

²⁸ Diario de campo 10 de abril de 2014

²⁹ Diario de campo 30 de abril de 2014

6.3.3 Recreadora-recreandos:

En cuanto a la relación que se generó por parte de la recreadora fue positiva en relación al establecimiento de vínculos afectivos con los recreandos, sin embargo el rol de la recreadora más que el apego afectivo se convirtió en un referente importante que les permitió a los recreandos cumplir con las tareas establecidas puesto que para los recreandos la recreadora es una figura de autoridad.

Es importante mencionar que los conocimientos adquiridos durante la carrera profesional permitieron a la recreadora tener herramientas metodológicas y conceptuales que facilitaron el proceso. Además durante la práctica se logró adquirir aprendizajes y experiencias importantes para el quehacer profesional.

En cuanto a los vínculos que se construyeron con los estudiantes se puede decir que durante el proceso se logró reconocer a los líderes fuertes del grupo con los cuales se establece una relación más profunda, esto ocurrió debido a la necesidad de movilizar el grupo y durante el transcurso del proceso se logró entender que los estudiantes que tenían un rol activo en el proceso eran los que motivaban a los otros a participar de las actividades.

Por consiguiente, se puede decir que la recreadora jugó un rol importante en el proceso, debido a que su rol fue activo, además de una posición de liderazgo que le permitió desarrollar mayor habilidad de manejo de grupos. También se puede mencionar que las habilidades de la recreadora fueron sobretodo habilidades argumentativas y comunicativas, lo que permitió que los recreandos realizaran con éxito cada una de las actividades propuestas.

Siguiendo con lo anterior se puede hacer el análisis de un suceso que ocurrió en el transcurso del proyecto, puesto que cuando el proceso estaba cerca de su finalización se presentó un incidente con el grupo de recreandos: dos chicas que pertenecían al salón fueron atacadas por sus compañeros a causa de un

malentendido ocurrido por unos comentarios que hicieron a sus compañeros. El incidente generó un impacto en la recreadora, lo que la lleva a cancelar la sesión propuesta para ese día y se realizó un debate en el cual se discutió acerca del incidente. Los resultados fueron positivos puesto que el grupo se reguló y se dieron cuenta de que existían nuevas formas de solucionar los conflictos sin necesidad de la agresión.

Se puede decir que el incidente permitió comprender que el rol del recreador no solo está dentro de la sesión que realiza, además el recreador se convierte en una figura de autoridad y respeto para los recreandos. Por otro lado, los contenidos trabajados en el transcurso de las sesiones estaban orientados al mejoramiento de habilidades sociales dentro de las cuales se discutieron otras formas de resolver conflictos sin necesidad de recurrir a la agresión lo que de forma inconsciente los recreandos pusieron en práctica en el conflicto que se presentó, por tanto se evidenciaron habilidades de asertividad, empatía, autocontrol y participación. Además, la situación representó una posibilidad para la recreadora y no un inconveniente para el progreso del proyecto.

Adicionalmente, es necesario hablar sobre las debilidades y aspectos a mejorar, puesto que durante el proceso se presentaron situaciones que permitieron replantearse actitudes del quehacer como recreadora. Una de las debilidades fue el miedo al fracaso, debido a que durante un proceso recreativo hay interrupciones y el recreador no puede dejarse afectar por esto; al principio fue muy difícil aceptar que el proceso no salía como se esperaba y eso generaba mucha tensión en la recreadora, luego se aprendió a manejar y el proceso tuvo buenos resultados. También, otra de las debilidades de la recreadora fue la exigencia, debido a que la necesidad de realizar algo bien hecho impedía que se disfrutara el proceso, finalmente la recreadora se reguló y la situación mejoró.



Figura 15: Fotografía Caroline Arcos (Cali, 2012). Archivos fotográficos. Práctica profesional: Recreando sueños. Recreadora realizando la apertura de la sesión de juegos dramáticos. Ciudadela Educativa Nuevo Latir, Cali, Valle del Cauca.

6.4 HABILIDADES SOCIALES QUE EMERGIERON A PARTIR DE LA INTERACTIVIDAD.

En el proceso de intervención que se realizó con los jóvenes estudiantes de grado noveno de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir, se logró analizar que a partir de la interactividad que se presentó entre: re creador- recreando- contenidos, se dan unos cambios en las actitudes de los recreandos, lo que explica la intención de los estudiantes por realizar un producto audiovisual al final de la intervención.

Anteriormente, se mencionó que los recreandos construyeron vínculos y se fortalecieron como grupo durante y luego del proceso de intervención, ya que inicialmente las relaciones interpersonales de los estudiantes se encontraban un poco fragmentadas según lo que se obtuvo durante el diagnóstico institucional. Por esta razón, los recreadores realizaron una propuesta de intervención enfocada al

mejoramiento de habilidades sociales para de esta forma mejorar las relaciones entre los estudiantes de grado 9-3.

Luego de realizar la intervención, se llega a la conclusión de que algunas habilidades sociales se evidenciaron durante el proceso; por lo tanto, a continuación se menciona cada una de ellas:

Asertividad: como se mencionó anteriormente en el marco conceptual, la asertividad es aquella habilidad que adquieren las personas para expresar sentimientos, emociones, deseos y opiniones. Dicho esto, es importante mencionar que esta habilidad de tipo social se presentó en algunas ocasiones durante el proceso de intervención que se realizó. Un ejemplo es la sesión número 3 *juegos dramáticos* sobretodo en el momento de la negociación:

R1: *“en el salón existen muchos problemas porque a la gente no le gusta compartir con los compañeros, solo se la pasan con su grupito y eso es maluco para todos”*³⁰

En el anterior aporte que realizan los recreandos en el momento de negociación de la sesión se puede evidenciar una conducta asertiva en la medida que los recreandos expresan de forma educada aquellas incomodidades que tienen con el grupo, por consiguiente se juntan como grupo para encontrar las problemáticas principales del grupo y poderlas representar en los juegos dramáticos.

³⁰ Diario de campo 9 de abril de 2014



Figura 16: Fotografía Caroline Arcos (Cali. 2012). Archivos fotográficos. Práctica profesional: Recreando sueños. Recreandos expresando inconformidades hacia el grupo. Ciudadela Educativa Nuevo Latir, Cali, Valle del Cauca.

Autocontrol: esta habilidad social se presenta cuando el recreando tiene autonomía y logra dominar sus propias emociones. Es importante mencionar que para los estudiantes de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir, era muy difícil adquirir una habilidad como el autocontrol, ya que lo que se observó al principio de las sesiones es que el grupo tenía conductas agresivas para reaccionar ante cualquier situación de incomodidad.

Sin embargo, uno de los momentos en los que se logró observar un autocontrol en el grupo fue en el mes de mayo, cuando los recreadores tenían pensado realizar la sesión número 6 y los estudiantes llegaron a la biblioteca para iniciar la sesión. En este caso se observó lo siguiente:

“Dos niñas del grado 9-3 llegaron antes que sus compañeros a la sesión del proyecto recreando sueños, ese día a las 8:00 am los estudiantes habían salido de una reunión de padres, en la cual algunos acusaron a un profesor despectivamente, en ese momento sus compañeras se levantaron de sus puestos y dijeron que lo que ellos decían no era cierto. Poco después las chicas se fueron a la sesión de recreación y entonces llegan unos minutos después alrededor de 20 compañeros y las rodean. Les piden explicaciones acerca del acto que cometieron en la reunión, pero ellas no respondieron, algunos chicos querían pegarles y las intimidaban. Entonces,

mi papel como recreadora estaba en mediar el conflicto, así que les pedí a todos que nos reuniéramos en el salón.

Luego de unos cuantos minutos de explicaciones por parte de todos los implicados se logra resolver el conflicto por medio del diálogo; la sesión se convirtió en una oportunidad para poner en práctica el manejo de las habilidades sociales que se venían trabajando desde hace algunas sesiones”³¹

Claramente, se puede observar en el apartado anterior que gracias a la orientación de la recreadora, el grupo reconoce la habilidad social del “autocontrol”, se reguló y no se recurrió a la agresión como se acostumbraba en otro tipo de conflictos, los cuales en su mayoría se presentaban muy posiblemente por las condiciones del contexto que generaban referentes de violencia y agresión.

Empatía: anteriormente se dijo que la empatía es una habilidad que se desarrolla cuando los recreandos logran ponerse de acuerdo, logran comprender lo que sucede con los otros y se ayudan a crecer mutuamente, en el caso de los recreandos de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir, por medio de los lenguajes lúdicos logran tener esa conexión con los otros, lo que les permite construir vínculos al darse cuenta que son muchas más cosas la que los unía como grupo que las que los diferenciaba.

Durante la sesión numero1 en el momento de la exploración se presenta la siguiente situación: *“Para algunos participantes la actividad generó dificultades debido a que no sabían cómo plasmar por medio de dibujos sus momentos, por esa razón los mismos compañeros los ayudaron a realizar la tarea”* ³² teniendo en cuenta lo anterior se puede evidenciar que existió una habilidad de empatía debido a que los grupos de trabajo que se establecieron para la ejecución de la tarea por lo general eran desconocidos entre sí, sin embargo se construyen nuevos vínculos donde hay un trabajo colaborativo.

³¹ Diario de campo mayo 15 de 2014

³² Diario de campo 4 de abril de 2014



Figura 17: Fotografía Caroline Arcos (Cali, 2012). Archivos fotográficos. Práctica profesional: Recreando sueños. Trabajo colaborativo en la elaboración de bandas gráficas. Ciudadela Educativa Nuevo Latir, Cali, Valle del Cauca.

Participación: se habla de participación cuando los actores del proceso se encuentran comprometidos y toman un rol activo en el que generan aportes que enriquecen el proceso de intervención, se puede decir que esta habilidad social fue transversal a todo el proceso, porque la metodología SARI los invitaba a reflexionar sobre las sesiones y a socializar los progresos de cada una de las sesiones, los recreandos tienen muchas iniciativas y generan muchos aportes que son de gran importancia tanto para los recreandos y recreadores del proceso. Siguiendo con la sesión número 1 se encontró lo siguiente:

“uno a uno los grupos hablaron acerca de lo que plasmaron en las obras, este momento fue enriquecedor porque todos prestaron mucha atención a lo que cada grupo tenía para decir, entre los aspectos positivos que se mencionaron algunos murales hablaron acerca de los sueños que tenían y que querían alcanzar los sueños fueron representados por medio de cohetes y estrellas las cuales eran símbolo de sueños, otros le dieron un gran valor al colegio el cual representaron con un corazón relleno con los colores de la bandera de la ciudad por medio de este símbolo los recreandos intentaron mostrar que lo que los une como grupo”

Motivar a los recreandos a tener postura crítica frente a las situaciones es interesante porque desarrolla muchas habilidades, además permite generar mayor conexión entre los recreadores y recreandos.



Figura 18: Fotografía Caroline Arcos (Cali. 2012). Archivos fotográficos. Práctica profesional: Recreando sueños. Recreandos participando de la socialización del mural mosaico. Ciudadela Educativa Nuevo Latir, Cali, Valle del Cauca

Se puede decir que el proceso de intervención en recreación dirigida permitió movilizar habilidades sociales como la asertividad, el autocontrol, la empatía y la participación, por medio de las metodologías que se implementaron –SAR y SARI-, las cuales buscan generar una experiencia significativa, creativa e impactante para los recreandos. Además, los lenguajes lúdicos creativos fueron pertinentes a la hora de generar procesos pedagógicos con diferentes actores sociales de la comunidad educativa. Cabe mencionar que, el análisis realizado a la experiencia de práctica profesional desde los mecanismos de la influencia educativa, según lo propuesto por Coll (1997) demostró que la intervención en recreación generó aportes significativos a la institución, a partir de la interactividad que se dió entre los agentes educativos y recreandos. Por medio de la implementación de lenguajes lúdicos creativos³³ que permitieron potenciar habilidades cognitivas, creativas y sociales.

³³ Lenguajes lúdico creativos: Son mediaciones semióticas, es decir, construcciones de significados internos como la imaginación, la afectividad, memoria, conceptos etc., que brindan la capacidad de expresar significantes diferenciados como los gestos, juegos simbólicos, el lenguaje, imágenes mentales etc. (Mesa G., 2005)

7. CONCLUSIONES

Respecto a los objetivos propuestos en el trabajo, se puede decir que se trazó como objetivo específico, describir la forma en que se presentaron los mecanismos de la influencia educativa propuestos por Coll (1997). En cuanto a esto, se evidenció que hubo traspaso de la responsabilidad sobre la tarea durante el proceso, pues los recreandos se apropiaron de las labores asignadas por el recreador. También, se construyeron significados y sentidos, porque los recreandos lograron mejorar algunas actitudes y comportamientos inapropiados, además se consolidaron como grupo, lo que conllevó a unas mejores relaciones interpersonales.

En relación al segundo objetivo que buscaba analizar en el proceso de diagnóstico participativo, las relaciones y cambios que se construyeron en la intervención de recreación, se puede decir, que los contenidos que se trabajaron fueron acordes al proceso, la metodología fue asertiva puesto que movilizó al grupo hacia las metas propuestas al inicio del proyecto. Respecto al recreador, el dominio de grupos fue importante para el proceso y el conocimiento de las técnicas permitió una dinámica amena y agradable durante las sesiones. En cuanto a los recreandos, se puede decir que tuvieron una buena disposición para las actividades y su participación llevó a lograr el objetivo de cada una de las sesiones y los alcances del proyecto de intervención.

El tercer objetivo de la intervención quizás el más importante, fue analizar las habilidades sociales que se presentaron durante el proceso, para esto se definieron 4 habilidades que fueron las más evidentes, entre éstas se encontraron: empatía, asertividad, autocontrol y participación, las cuales aparecieron de forma transversal durante todo el proceso de intervención y se deben seguir entrenando en futuros proyectos de recreación.

Por otro lado, la práctica profesional en la Ciudadela Educativa Nuevo Latir fue un espacio que me permitió aprender muchas cosas, reconozco que al principio sentía temor porque tenía muy poca experiencia con las metodologías propuestas en recreación, sin embargo, fue un reto poner en práctica todos mis conocimientos adquiridos desde lo conceptual a lo largo de la carrera. En este sentido, es importante reconocer que la recreación vista desde el enfoque de la Universidad del Valle, es un campo de acción muy amplio que aún se encuentra en proceso de exploración y que a medida que los profesionales logren incursionar en distintos campos, el reconocimiento de la carrera será mayor, por lo cual la realización de este proceso en el campo educativo abre una brecha para que los profesionales futuros se problematicen la recreación en espacios educativos.

Es por esto, que el proceso llevado a cabo en la Ciudadela Educativa Nuevo Latir fue significativo. En primer lugar, porque como mencioné anteriormente permitió abrir un espacio en el que se logró dar a conocer la carrera y se generó la necesidad de seguir vinculando Profesionales en Recreación a la institución; en segundo lugar, porque se reconoció a los practicantes de recreación como profesionales idóneos para manejar procesos con la comunidad educativa. Además, se puede decir que el proyecto que se llevó a cabo arrojó resultados importantes para la Ciudadela Educativa Nuevo Latir, relacionados con las dinámicas y problemáticas que presentaban los estudiantes y la manera de abordar desde una perspectiva recreativa el mejoramiento de sus habilidades sociales. Se puede resaltar de la intervención: los vínculos que se construyeron con el grupo de estudiantes y los cambios en sus habilidades sociales que evidentemente fueron de gran importancia para los practicantes y el equipo directivo de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir.

Teniendo en cuenta lo anterior, los mayores beneficiarios de este proceso fueron los mismos actores de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir, pues tanto docentes como estudiantes y colaboradores tuvieron la oportunidad de hacer parte de un proyecto conjunto en el cual adquirieron muchos aprendizajes. En cuanto los aprendizajes se puede decir que:

- Los estudiantes vivieron una experiencia que les permitió adquirir nuevos referentes acerca de la vida y se llevaron unos aprendizajes significativos.
- Los docentes y directivos, pudieron entender que los estudiantes tienen posturas críticas acerca de lo que sucede con el colegio y que la única manera de lograr cambios es a través del trabajo interdisciplinar.
- Finalmente, en el colegio se manifestó la intención de seguir apoyando procesos de intervención con sentido durante el siguiente año lectivo; puesto que este tipo de procesos permiten a futuro adquirir herramientas útiles para el desarrollo de procesos educativos más participativos, tales como: la implementación de metodologías lúdicas, la inclusión de todos los actores sociales, las alianzas con profesionales en recreación y otros profesionales dedicados al área de las humanidades, etc.

También, se establecieron buenas relaciones que con los diferentes miembros de la comunidad educativa. En primer lugar, los practicantes fueron contactados para realizar la práctica profesional en la Ciudadela Educativa Nuevo Latir por el rector Hugo Lozano con quien siempre se mantuvo una buena relación; además, fue de gran apoyo durante todo el proceso. Otra de las personas que apoyó siempre el trabajo desde la recreación fue María Alejandra Gutiérrez psicóloga del colegio y también la persona que se encargó directamente de los practicantes en la institución. Por otra parte, las relaciones que se establecieron con los docentes fueron variadas, en algunos casos hubo empatía con algunos profesores, otros por el contrario mostraron resistencia al proceso lo que generó algunos impedimentos. Por consiguiente, en la evaluación se llegó a la conclusión de que faltó información y una mejor comunicación con los docentes y directivos.

En cuanto a la institución, se dejó claro que la intervención que se realizó fue solo una pequeña muestra del potencial que tiene la recreación en los proyectos sociales, también se concluyó con los directivos que era necesario vincular a toda la comunidad educativa dentro de este tipo de procesos como: directivos, docentes, padres de familia, estudiantes y comunidad aledaña.

A manera personal creo que mi papel como practicante de recreación en la Ciudadela Educativa Nuevo Latir fue activo, aunque considero que tengo muchas cosas por mejorar, si algo aprendí de uno de mis profesores es que debemos ser tolerantes al fracaso, creo que soy una profesional con habilidades que me permiten tener una actitud de disposición y pasión por lo que hago. Puedo decir que las intervenciones sociales tienen muchas cosas a favor y algunas otras en contra, por un lado, si las mismas se articulan a otros procesos y se logra un trabajo interdisciplinar es posible lograr transformaciones de impacto. De lo contrario, solo se quedarían en pequeñas acciones que no generan cambios.

Es por esto necesario el trabajo colaborativo en las instituciones educativas como la Ciudadela Educativa Nuevo Latir que le apunta a un impacto en la comunidad, sin embargo, se debe tener en cuenta también el hecho de que las poblaciones que se encuentran en sectores marginados de la ciudad se han acostumbrado a los procesos asistencialistas y no se puede movilizar una comunidad sino es por medio de incentivos.

Partiendo de este panorama, se puede decir que el aporte de la recreación a la Ciudadela Educativa Nuevo Latir sería importante porque el modelo pedagógico de la institución implementa una nueva pedagogía que permite vincular a profesionales de distintas disciplinas debido a la necesidad de procesos más articulados a los intereses institucionales, en este sentido los profesionales en recreación son idóneos para este tipo de procesos pedagógicos.

Recomiendo a los futuros practicantes de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir establecer buenas relaciones con cada uno de los miembros de la institución, los directivos y docentes e incluso con el personal de apoyo, puesto que son ellos quienes ayudaran a ejecutar las propuestas que se planean hasta lograr un feliz término. Finalmente, invito a generar propuestas acordes a los procesos que se llevan a cabo en el colegio apoyados de los profesionales que mencioné.

BIBLIOGRAFÍA

- Acosta, A. (2003). *Cuaderno de habilidades alternativas a la agresión*. Universidad de Granada.
- AFROMOJICA. (1999-2002). *El etnodesarrollo del barrio Mojica II*. Cali: Biblioteca comunitaria Nacederos.
- Bandura, A. (1986). *Fundamentos sociales de pensamiento y acción: una teoría social cognitiva*. Englewood: Prentice-Hall.
- Benavides, G. Z. (3 de Noviembre de 1998). La pedagogía lúdica: Una opción para comprender. Caldas, Colombia: V Congreso Nacional de Recreación.
- Brodova, E. (2005). *La teoría de Vygotsky: principios de la psicología y la educación*. Mexico: Curso de formación y actualización profesional para el personal docente vol. 1.
- Caballo, V. (1993). *manual de técnicas de terapia y modificación de conducta*. Madrid: siglo XXI.
- Caballo, V. (2006). *Manual para la evaluación clínica de los trastornos psicológicos*. Madrid: Grupo Anaya S.A.
- Carrobbles Costa del Sur, B. (1979). *La práctica en la terapia de la conducta: teoría y métodos de aplicación para la práctica clínica*. Madrid: Pablo del Río.
- COLL, C. C. (1997). *Actividad conjunta y habla: una aproximación al estudio de los mecanismos de influencia educativa*. Infancia y aprendizaje.
- Coll, C., Colomina, R., Onrubia, J., & Rochera, M. J. (1992). *Actividad Conjunta y Habla: Una Aproximación al Estudio De Los Mecanismos De Influencia Educativa*. *Infancia y aprendizaje*, 59 (60), 189-232. Obtenido de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=48416>
- Del Prette, Z. &. (1999). Habilidades en la formación profesional del psicólogo: análisis de un programa de intervención. *Psicología conductual*, 27-47.
- Del Prette, Z. D. (2002). *psicología de las habilidades sociales: terapia y educación*. Mexico: Manual moderno.

- Departamento de Planeación Municipal. (2008). *Plan de Desarrollo Estratégico*. Cali: Alcaldía de Santiago de Cali.
- Equipo de Práctica profesional. (2014). *Diagnóstico institucional Nuevo Latir*. Cali: Universidad del Valle.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Buenos Aires : Argentina editores.
- Gerlero, J. (2005). DIFERENCIAS ENTRE OCIO, TIEMPO LIBRE Y RECREACION. (págs. 1-5). Villavicencio: I Congreso Departamental de Recreación.
- Goldstein, P. K. (1989). *habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia*. Barcelona: Martinez Roca.
- Gómez, I. &. (2000). Autocontrol a través de reglas que alteran la función. *psicothema*, 418-425.
- Grazia, S. D. (1966). *Tiempo, trabajo y ocio*. Madrid: Tecnos.
- Gutierrez, A. (2012). *proyecto Habitancia*. Cali .
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Linehan, M. M. (2003). *Manual de entrenamiento de los trastornos de personalidad límite*. España: Paidós.
- Lozano, H. A. (2011). *Proyecto Educativo Institucional*. Cali: Alcaldía de Santiago de Cali.
- Mesa. (2004). *La Recreación Dirigida: ¿Mediación Semiótica y Práctica Pedagógica? Una pregunta para el debate*. Universidad del Valle. Instituto de Educación y Pedagogía.
- Mesa. (2007). *Marco conceptual y metodológico de referencia para la elaboración del trabajo de grado*. Cali: Instituto de Educación y Pedagogía.
- Mesa, G. (1997). *La recreación como proceso educativo*. Tesis doctoral Departamento de Psicología Evolutiva: Universidad de Barcelona.
- Mesa, G. (2005). *Informe final de investigación proyecto de investigación interactividad e influencia educativa de un programa de Recreación dirigido a jóvenes escolares de media vocacional: riesgos juveniles y violencia*. Cali: Universidad del Valle.

- Mesa, G. (2010). *Informe proyecto "tejer desde adentro: la universidad imaginada" proceso de intervención mediado por la recreación dirigido a los estudiantes del programa "Plan de Nivelación Talentos"*. Cali: Universidad del Valle.
- Mesa, G., & Manzano, H. (2009). *La recreación Dirigida: un laboratorio Pedagógico para la contemplación activa de la TV*. (En prensa) Comisión Nacional de Televisión y Universidad del Valle.
- Mosquera, M. M. (2004). *Exploración de las percepciones de jóvenes, familias y agentes institucionales y comunitarios sobre la violencia*. Cali: Fundación para la orientación familiar FUNOF.
- Niño, H. (2010). *Programa de evaluación y entrenamiento en habilidades sociales*. Bucaramanga: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Ortega, R. (2005). Competencias para la convivencia y las relaciones sociales. *Universidad de Córdoba*, 35-170.
- Patón, L. (2011). *Escuela tradicional y escuela nueva*. . España: Magisterio de primaria.
- Piaget, J. (1994). *La formación del simbolo en el niño*. Mexico: F.C.E.
- Roldan, K. S. (2004). *Construcción de capital social La experiencia de la fundación Carvajal*. Cali: Universidad del Valle.
- Salter, A. (1949). *terapia del reflejo condicionado*. Nueva York: Wellness Institute.
- Valdez, A. M. (2003). La escuela como espacio de participación democrática. *Valoras UC*, 1,5.
- Velasco, J. A. (2012). *La recreación dirigida como mediación en el desarrollo de competencias ciudadanas*. Cali: Universidad del Valle.
- W.H.Kilpatrick. (1918). *"The Project Method"*. Teachers College Record.
- Wolpe, J. (1958). psicoterapia por inhibicion reciproca. *Universidad de Stanford*, 53-62.

ANEXOS

**UNIVERSIDAD DEL VALLE INSTITUTO DE EDUCACIÓN Y
PEDAGOGÍA
PROYECTO: “PRÁCTICA UNIVERSIDAD DEL VALLE”
ELEMENTOS PARA CONSTRUIR EL INFORME DE LA APERTURA**

CAROLAIN ARCOS HUERTAS

Fecha: 03-04.14 Grupo: 9-3 10º Asistencia: total: 45 Hombres: 27 Mujeres: 18

1. Realizar una breve descripción de cada uno de los momentos de la jornada, destacando los cambios y los logros que se realizaron en cada uno de ellos.

- **PRIMER MOMENTO: APERTURA**

Objetivo general: generar un momento ritual colectivo de reflexión frente a lo que puede significar un proyecto conjunto para la comunidad estudiantil de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir

Recepción del grupo y formación por grados, se asigna recreador, División del Grupo General. Juego Coreográfico La Culebra

En este momento de la jornada había muchas expectativas por parte de los estudiantes y mucho temor también pero a medida que se hizo el juego se fue perdiendo el temor y empezaron a incorporarse en la actividad.

- **SEGUNDO MOMENTO: EXPLORACIÓN...**

Pregunta generadora: ¿Quién soy? Tema: creatividad, auto reconocimiento. Sueños.

Objetivo: indagar los imaginarios sobre lo que “simboliza el MANDALA”

Técnica: Mándala para colorear

Hablar sobre el significado del mándala. Explicación de los colores del mándala y exposición

Pintar un mándala en un papel con colores según orientación del recreador. Socializar los mándalas con los compañeros.

Síntesis: el recreador orientara la exposición de los mándalas hacia el reconocimiento de los recreandos en cuanto a sus habilidades y cualidades. Resaltando que al reconocer esto aparecen sueños en nuestras vidas

La segunda parte que es una exploración individual fue muy importante porque empezamos a trabajar en pequeños grupos y empezaron a presentarse algunas problemáticas, entre ellas quedaron divididos en grupos de amigos lo que ocasionó un poco de desorden en algunos grupos pero luego al momento de hacer el mándala estaban muy concentrados, en esta reflexión se puede notar que algunos tienen muy marcado el tema de la muerte.

- **TERCER MOMENTO: NEGOCIACIÓN**

Pregunta generadora: ¿Cuáles son nuestros sueños?

Tema: proyección, trabajo colectivo y sueños.

Objetivo: Propiciar reflexiones frente a lo que implica la construcción colectiva de un “MANDALA”

Técnica: “ATRAPASUEÑOS”

Narración de la historia Invitación a construir un mándala colectivo. Reflexión: sobre lo que puede significar esa construcción, el tejido, la participación, continuidad. Invitación a escribir un sueño y colgarlo en el atrapasueños

Síntesis: el recreador orienta el cierre de este momento permitiendo que se narren los sueños de cada recreando e indicando que para lograr nuestros sueños necesitamos ir en su búsqueda.

En esta parte se logró un avance importante al lograr trabajar en grupo, los chicos se unieron con el fin de realizar su obra colectiva y lo hicieron sin problemas a excepción de un grupo al que le generó dificultad y un poco de frustración el no poder realizar el tejido como los otros pero al final los aportes fueron interesantes

- **CUARTO MOMENTO: EVALUACIÓN Y SOCIALIZACIÓN**

Objetivo: reflexionar sobre la actividad y lo que puede posibilitar

Exposición de los mándalas grupales. Reconstrucción de la sesión, se identifican los aportes que la actividad generó en los participantes.

En este momento se generó un poco de dificultad porque ya había algo de desorden entonces reunir al grupo de nuevo en un círculo grande era algo complicado, pero al realizar la evaluación nos dimos cuenta que se generaron muchos aprendizajes sobretodo porque esa experiencia les permitió unirse con un fin y lograron expresarse por medio de su obra.

2. Imaginarios referente al mándala

Tema: ¿Quién soy?

Realizar una breve descripción de los colores y significados que presentan los recreandos referente a los mándalas personales.

El uso de los colores en los mándalas también tiene un significado especial. Su uso está relacionado con el estado de ánimo de quien los pinta o dibuja. Descubre lo que esconde cada tonalidad:

Blanco: nada, pureza, iluminación, perfección.

Negro: muerte, limitación personal, misterio, renacimiento, ignorancia. Muchos expresaron este color

Gris: neutralidad, sabiduría, renovación.

Rojo: masculino, sensualidad, amor, arraigamiento, pasión. Los hombres se inclinaron por este color

Azul: tranquilidad, paz, felicidad, satisfacción, alegría.

Amarillo: sol, luz, jovialidad, simpatía, receptividad. Uno de los colores más usados símbolo de simpatía

Naranja: energía, dinamismo, ambición, ternura, valor.

Rosa: aspectos femeninos e infantiles, dulzura, altruismo.

Morado: amor al prójimo, idealismo y sabiduría.

Verde: naturaleza, equilibrio, crecimiento, esperanza. Color usado por su relación con la naturaleza

Violeta: música, magia, espiritualidad, transformación, inspiración.

Oro: sabiduría, claridad, lucidez, vitalidad.

Plata: capacidades extrasensoriales, emociones fluctuantes, bienestar.

Algunos chicos expresaban que les gustaba el color negro porque sentían una fuerte conexión con la muerte, mientras otros pintaban los mándalas muy coloridos porque sentían que eran personas muy dinámicas y enérgicas, por último, otros pintaban con colores claros como en busca de un equilibrio

3. Representación de los “ATRAPASUEÑOS”

Tema: ¿cuáles son nuestros sueños?

- a. Hacer una descripción de las formas como cada uno de los grupos construye el atrapasueños

Grupo a: en este grupo de 8 chicos hombres el trabajo del atrapasueños funcionó muy bien porque lograron conectarse como grupo, eran muy propositivos y creativos, se les ocurrió hacerle trenzas a su atrapasueños y fue un trabajo muy lindo, al final se sintieron orgullosos de trabajar como equipo a pesar de que era un grupo muy recochero y sacaban celulares

Grupo b: este grupo fue el más complicado de trabajar puesto que fue un grupo que no acataba la norma, eran todos hombres y eran muy complicados, dispersos y cuando se les dio la indicación para realizar el tejido no atendieron y realizaron mal el

atrapasueños; al final, se les dio una ayuda pero no les gustó como quedó el atrapasueños, entonces en la evaluación dijeron que eso que ellos habían construido era un atrapa pesadillas.

4. Evaluación del grupo: transcripción de cada una de las respuestas a las siguientes preguntas:

b. ¿Cómo nos sentimos durante el proceso?

Durante el proceso me sentí muy bien ya que a pesar de ser mi primera intervención grupal me sentí con mucha seguridad y eso se vio reflejado en la actividad, era evidente que necesitábamos una persona con un tono de voz alto y eso es algo en lo que estamos trabajando, por otro lado el grupo reaccionó bien a la actividad y se quedaron durante las dos horas de la sesión pero el profesor solo se quedó una parte de la actividad y no volvió más.

c. ¿Qué aprendizaje nos llevamos?

Aprendí que los grupos tienen dinámicas diferentes pero eso no quiere decir que sea algo malo, solamente son formas de relacionarse, aprendí que en todos los grupos hay personas con dificultades para socializar como fue el caso de 3 personas del grupo, había mucha indiferencia por parte de ZOE que se fue quitando a medida que avanzaba el proceso.

GALERIA DE IMÁGENES



