

“Recreando Sueños”

La recreación dirigida como estrategia pedagógica para fortalecer el Proyecto Educativo
Institucional de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir, de la ciudad de Santiago de Cali

Guillermo Barrero Varela

Universidad del Valle

Instituto de Educación y Pedagogía

Programa Académico de Recreación

Santiago de Cali, septiembre 9 de 2015

“Recreando Sueños”

La recreación dirigida como estrategia pedagógica para fortalecer el Proyecto Educativo
Institucional de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir, de la ciudad de Santiago de Cali

Guillermo Barrero Varela

Rocío Gómez Zúñiga

Directora

Universidad Del Valle

Instituto de Educación y Pedagogía

Programa Académico de Recreación

Santiago de Cali, septiembre 9 de 2015



INSTITUTO DE EDUCACIÓN Y
PEDAGOGÍA
Subdirección Académica

ACTA DE EVALUACIÓN DE TRABAJO
DE GRADO

Programa Académico RECREACION

Fecha

Código del programa: 3464

Resolución del programa: 126

Día	Mes	Año
3	11	2015

Título del Trabajo o Proyecto de Grado

La recreación dirigida como estrategia pedagógica para fortalecer el Proyecto Educativo Institucional de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir, de la ciudad de Santiago de Cali

Se trata de:

Proyecto ☐

Informe Final ☒

Director

Rocio Gómez Zúñiga

Nombre del Primer Evaluador

Armando Henao Velarde

Nombre del Segundo Evaluador

Jorge Rojas Valencia

Estudiantes

Nombres y Apellidos	Código	Plan	E-mail	Teléfonos de contacto
Guillermo Andres Barrero Varela	0930613	3464	m3m0_07@hotmail.com	3105943801

Evaluación

Aprobado

☒

Meritorio

☐

Laureado

☐

Aprobado con recomendaciones

☐

No Aprobado

☐

Incompleto

☐

En el caso de ser **Aprobado con recomendaciones** (diligenciar la página siguiente), éstas deben presentarse en un plazo máximo de (máximo un mes) ante:

Director del Trabajo o Proyecto de Grado

☐

Primer Evaluador

☐

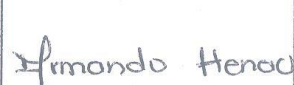
Segundo Evaluador

☐

En el caso de que el Informe Final se considere **Incompleto** (diligenciar la página siguiente), se da un plazo máximo de semestre (s) para realizar una nueva reunión de Evaluación el: dd mm aa

En el caso que no se pueda emitir una evaluación por falta de conciliación de argumentos entre Director, Evaluadores y Estudiantes; expresar la razón del desacuerdo y las alternativas de solución que proponen (diligenciar la página siguiente).

Firmas

 ROCIO GÓMEZ ZÚNIGA Director del Trabajo o Proyecto de Grado	 ARMANDO HENAO VELARDE Primer Evaluador	 JORGE ROJAS VALENCIA Segundo Evaluador
---	--	---



VICERRECTORIA ACADÉMICA
División de Bibliotecas

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN
DIGITAL DE OBRAS

PARTE 1. Términos de la licencia general para publicación digital de obras en el repositorio institucional de Acuerdo a la Política de Propiedad Intelectual de la Universidad del Valle

Actuando en nombre propio los AUTORES o TITULARES del derecho de autor confieren a la UNIVERSIDAD DEL VALLE una Licencia no exclusiva, limitada y gratuita sobre la obra que se integra en el Repositorio Institucional, que se ajusta a las siguientes características:

- a) Estará vigente a partir de la fecha en que se incluye en el Repositorio, por un plazo de cinco (5) años, que serán prorrogables indefinidamente por el tiempo que dure el derecho patrimonial del AUTOR o AUTORES. El AUTOR o AUTORES podrán dar por terminada la licencia solicitando por escrito a la UNIVERSIDAD DEL VALLE con una antelación de dos (2) meses antes de la correspondiente prórroga.
- b) El AUTOR o AUTORES autorizan a la UNIVERSIDAD DEL VALLE para que en los términos establecidos en el Acuerdo 023 de 2003 emanado del Consejo Superior de la Universidad del Valle, la Ley 23 de 1982, Ley 44 de 1993, Decisión Andina 351 de 1993 y demás normas generales sobre la materia, publique la obra en el formato que el Repositorio lo requiera (impreso, digital, electrónico, óptico, usos en red o cualquier otro conocido o por conocer) y conocen que dado que se publica en Internet por este hecho circula con un alcance mundial.
- c) El AUTOR o AUTORES aceptan que la autorización se hace a título gratuito, por lo tanto renuncian a recibir emolumento alguno por la publicación, distribución, comunicación pública y cualquier otro uso que se haga en los términos de la presente Licencia y de la *Licencia Creative Commons* con que se publica.
- d) El AUTOR o AUTORES manifiestan que se trata de una obra original y la realizó o realizaron sin violar o usurpar derechos de autor de terceros, obra sobre la que tiene (n) los derechos que autoriza (n) y que es él o ellos quienes asumen total responsabilidad por el contenido de su obra ante la UNIVERSIDAD DEL VALLE y ante terceros. En todo caso la UNIVERSIDAD DEL VALLE se compromete a indicar siempre la autoría incluyendo el nombre del AUTOR o AUTORES y la fecha de publicación. Para todos los efectos la UNIVERSIDAD DEL VALLE actúa como un tercero de buena fé.
- e) El AUTOR o AUTORES autorizan a la UNIVERSIDAD DEL VALLE para incluir la obra en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión. El AUTOR o AUTORES aceptan que la UNIVERSIDAD DEL VALLE pueda convertir el documento a cualquier medio o formato para propósitos de preservación digital.

SI EL DOCUMENTO SE BASA EN UN TRABAJO QUE HA SIDO PATROCINADO O APOYADO POR UNA AGENCIA O UNA ORGANIZACIÓN, CON EXCEPCIÓN DE LA UNIVERSIDAD DEL VALLE, LOS AUTORES GARANTIZAN QUE SE HA CUMPLIDO CON LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES REQUERIDOS POR EL RESPECTIVO CONTRATO O ACUERDO.



VICERRECTORIA ACADÉMICA
División de Bibliotecas

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DIGITAL DE OBRAS

PARTE 2. Autorización para publicar y permitir la consulta y uso de obras en el Repositorio Institucional.

Con base en este documento, Usted autoriza la publicación electrónica, consulta y uso de su obra por la UNIVERSIDAD DEL VALLE y sus usuarios de la siguiente manera:

a. Usted otorga una (1) licencia especial para publicación de obras en el repositorio institucional de la UNIVERSIDAD DEL VALLE (Parte 1) que forma parte integral del presente documento y de la que ha recibido una (1) copia.

Si autorizo ☒ No autorizo ☐

b. Usted autoriza para que la obra sea puesta a disposición del público en los términos autorizados por Usted en los literales a), y b), con la **Licencia Creative Commons Reconocimiento - No comercial - Sin obras derivadas 2.5 Colombia** cuyo texto completo se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/co/> y que admite conocer.

Si autorizo ☒ No autorizo ☐

Si Usted no autoriza para que la obra sea licenciada en los términos del literal b) y opta por una opción legal diferente describala:

En constancia de lo anterior,

Título de la obra: "Recreando sueños" la recreación dirigida como estrategia Pedagógica Para fortalecer el P.E. Educativo de la C.F. Nuevo Látir.

Autores:

Nombre: Guillermo Barrero Varela Firma: Guillermo B.
C.C. 1144042923

Nombre: Firma:
C.C.

Nombre: Firma:
C.C.

Fecha: Noviembre 4 2015.

¹ Los detalles serán expuestos de ser necesario en documento adjunto

F-01-04-05
V-01-2011

Elaborado por Grupo de Trabajo Sistema Documental
División de Bibliotecas

Agradecimientos

En el presente trabajo de grado, principalmente, me gustaría agradecer a Dios por bendecirme en el transcurso de mi vida, por darme la fortaleza, el pensamiento y la voluntad de seguir luchando por mis propias metas, enseñándome que siempre existe una luz en los momentos de tempestad.

Al núcleo familiar por la unión, el amor y el apoyo incondicional que me ayudó a mejorar personal y profesionalmente; a mi madre, por enseñarme a perseverar y a luchar por mis propias metas, respetando siempre mis pensamientos y decisiones tomadas; a mi padre, por ser un guerrero de la vida, demostrándome que pese a las adversidades existe un motor más importante para luchar, como el amor familiar. A mis tres hermanas por su compañía y comprensión, siempre presentes a lo largo de mi vida, ayudándome y apoyándome en cualquier situación destinada; por esto, quiero expresarles, que este logro no es personal, si no, familiar.

A mi abuela y madrina por estar pendiente de mi formación personal y profesional, sus consejos me ayudaron a sobrepasar todos los obstáculos que se me presentaron; a mi tío Luis, por recomendarme una carrera que no conocía y fue de mi total agrado. También, a mi novia Brighth Chacón por su apoyo incondicional durante la relación, por su amor, comprensión y buenos consejos que me motivaron y ayudaron a terminar esta etapa profesional.

A mi directora de trabajo de grado, profesora y amiga Rocío Gómez por la confianza que depositó en mí desde un comienzo. Igualmente, a todos los profesores que me apoyaron en mi proceso profesional y construyeron el conocimiento obtenido, gracias a Armando Henao, Victoria Valencia, Juan Gabriel Arcila, Judith Mulford, María Cristina Ruíz, Daiana Campo, Marleny Ordóñez, Gloria Rubio por su dedicación y comprensión.

A la Universidad del Valle por brindarme esta experiencia tan gratificante y enriquecedora, la cual me va acompañar durante el resto de mi vida; al Instituto de Educación y Pedagogía por su proceso de formación y su gran malla curricular.

A mis compañeros de carrera y mejores amigos por acompañarme, escucharme y apoyarme en todo este proceso de formación, regalándome buenos, divertidos y maravillosos momentos que llevaré en el corazón.

Finalmente, quiero agradecer a la Ciudadela Educativa Nuevo Latir, a los directivos y estudiantes de 9-3 por contribuir a mi formación profesional, gracias, por abrir las puertas a un campo tan nuevo pero maravilloso como es la recreación.

Para todas las personas que han formado parte de mi vida profesional: muchas gracias y que Dios los bendiga.

Con amor, Guillermo Barrero Varela

“Recreando Sueños”

La recreación dirigida como estrategia pedagógica para fortalecer el Proyecto Educativo Institucional de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir, de la ciudad de Santiago de Cali

Índice

Resumen.....	9
1. Planteamiento del problema.....	10
2. Objetivos.....	10
2.1 Objetivo general.....	10
2.1 Objetivos específicos.....	10
3. Marco contextual: una realidad debatible.....	12
4. Marco conceptual.....	18
4.1 Dimensiones de la recreación.....	18
4.2 Una mirada pedagógica en un marco educativo formal, desde el punto de vista de la recreación dirigida.....	19
4.3 La recreación dirigida como práctica pedagógica en la Ciudadela Educativa Nuevo Latir.....	21
4.4 SAR y SARI como metodologías de intervención en recreación dirigida.....	25
4.5 Metodología de análisis de la intervención mediada por la recreación dirigida.....	30
5. Análisis de la intervención.....	32
5.1 Análisis de la estructura de organización y participación de la actividad conjunta recreador / recreando.....	32
5.1.1 Fase I. Ritual de bienvenida.....	34
5.1.2 Fase II: Diagnóstico participativo.....	36
5.1.3 Fase III: Diseño global del proyecto.....	44
5.1.4 Fase diagnóstica.....	46
5.1.5 Fase diseño global del proyecto.....	48
5.2 Análisis de la estructura de los contenidos desarrollados por los participantes.....	49
5.2.1 Contenidos del diagnóstico participativo, reforzando la estrategia curricular “Habitancia” en la Ciudadela Educativa Nuevo Latir.....	52
5.3 Análisis de la interactividad.....	63
5.3.1 Recreador-Contenidos.....	63
5.3.2 Recreandos-Contenidos.....	68
5.3.3 Recreador-Recreandos.....	74
6. Conclusiones.....	78
Referencias.....	85

Resumen

El presente trabajo de grado “Recreando sueños”, se planteó como objetivo reflexionar sobre el papel de la recreación dentro del currículo de la escuela formal, a partir del análisis de la experiencia de la Práctica Profesional en Recreación desarrollada en la Ciudadela Educativa Nuevo Latir de la ciudad de Cali; trabajo que se implementó con estudiantes del grado 9-3, durante el período comprendido entre febrero y junio de 2014.

Dadas las características socioculturales de la zona donde está ubicada la Ciudadela Educativa Nuevo Latir, en el sector del Distrito de Aguablanca, el trabajo de intervención fue permeado por el contexto situacional, reflejado en los conceptos expresados por los recreandos y que hacen parte de los resultados de las propuestas de los lenguajes-lúdicos-creativos de la recreación dirigida a través de la metodología denominada Secuencia de Actividad Recreativa – SAR.

Así mismo, trabajar a partir del Plan Habitancia incluido en el Proyecto Educativo Institucional de la CE Nuevo Latir, permitió que los estudiantes reflexionaran sobre su papel dentro de la institución, posibilitando nuevas maneras de ver y de actuar frente a las problemáticas internas que se presentan.

Es así como el presente trabajo pretende reflexionar sobre la recreación dirigida como una metodología que aporta a los procesos pedagógicos de las Instituciones Educativas, señalando rutas y posibilitando cambios transformadores tanto en lo individual como en lo colectivo.

Palabras clave: Recreación, recreación dirigida, pedagogía, educación formal.

1. Planteamiento del problema

El presente trabajo de grado se desarrolló en el contexto del Proyecto Educativo Institucional de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir y se planteó como propósito analizar de qué manera la recreación dirigida, aporta al proceso de formación de un grupo de estudiantes del grado noveno de esta Institución Educativa. Este grupo conformado por adolescentes, se caracteriza por tener grandes destrezas y habilidades sociales y cognitivas (Piaget, 2014); edad en la que todavía el juego y la lúdica hacen parte de los procesos de formación y socialización.

En la Ciudadela Educativa Nuevo Latir, la concepción pedagógica planteada en el PEI, se centra en el ser humano y en sus emociones; reconoce las condiciones del contexto sociocultural donde se sitúa la institución y las problemáticas que se evidencian en los procesos de socialización de los estudiantes, manifestadas a través de comportamientos agresivos y de irrespeto hacia las normas de convivencia. También asume las potencialidades de los estudiantes, sus saberes y sus habilidades.

Al realizar la practica profesional en la institución, se propuso aportar al fortalecimiento del Proyecto Educativo Institucional (PEI) de la CE Nuevo Latir a partir del desarrollo de una propuesta de recreación dirigida que permitiera generar ambientes lúdicos en los procesos de enseñanza. La propuesta estuvo orientada a trabajar las habilidades sociales dentro del aula de clase, buscando mejorar las relaciones de convivencia por medio de un proceso de recreación dirigida. Este diseño propuso un trabajo integral al involucrar los diferentes entes que actúan en la escuela, sus reglamentos y su contexto. De allí que la Practica Profesional tuvo la siguiente pregunta generadora: ¿Cómo la recreación dirigida ayuda al proceso de formación, dentro de un currículo formal, en los niños de 12 a 16 años de la CE Nuevo Latir?

2. Objetivos

2.1 Objetivo general

Reflexionar sobre el papel de la recreación dentro del currículo de la escuela formal, a partir del desarrollo de una propuesta que permita generar ambientes lúdicos en los procesos de enseñanza, dirigido a estudiantes de 12 a 16 años de edad, de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir.

2.1 Objetivos específicos

- Analizar la relación derivada entre recreador-recreando-contenidos en el desarrollo de la práctica profesional en la Ciudadela Educativa Nuevo Latir.
- Analizar algunos aspectos de la relación entre la intervención recreativa y el proyecto pedagógico “El plan habitancia” que implementa la Ciudadela Educativa Nuevo Latir.

3. Marco contextual: una realidad debatible

Asumir un trabajo de practica profesional en la CE Nuevo Latir, ubicada en el oriente de la ciudad de Cali, en el sector del Distrito de Aguablanca, presupone para los practicantes enfrentarse a situaciones complejas. Para nadie es ajeno que las condiciones de marginalidad de los habitantes del Distrito agudizan las problemáticas sociales que se viven en los barrios que lo conforman. Existen problemas graves de inseguridad, que aunque es común al del resto de la ciudad, allí se hacen más evidentes pues son las que se visibilizan a través de los medios de comunicación, que estigmatizan y sesgan la opinión general frente al sector y frente a sus habitantes. Es por ello que al inicio de la practica profesional se asumió el traslado y la permanencia en la zona con sentimientos de temor y con actitudes prejuiciosas.

Sin embargo, con el transcurrir de los días y a través de las relaciones que se fueron generando, estos temores y prejuicios fueron cambiando y la concepción que se tenía del sector, adquirió otro enfoque; aunque es cierto que en el Distrito se presentan situaciones de violencia social muy complejas, también hay que reconocer que en su interior; los grupos sociales forman fuertes lazos que se cohesionan, encontrándose personas llenas de saberes, de tradiciones que aún subsisten y que han sido transmitidas de generación en generación; en el Distrito también hay comunidades que se caracterizan por compartir sentimientos de solidaridad y de afecto. Al mismo tiempo, la cercanía con los jóvenes adolescentes genera afinidades y empatías.

El Plan Nacional de Desarrollo del período 2008-2011 caracteriza el sector del oriente de Cali como un contexto vulnerable por las diversas problemáticas que se presentan: crecimiento urbano desorganizado, la ausencia de control y planeación del Estado frente al fenómeno, conflictos tales como la poca oferta de vivienda, el déficit de servicios públicos y el deterioro del

medio ambiente. La explosión del problema urbano, ha conllevado a más problemas internos que dificultan la convivencia y el hábitat de la comunidad.

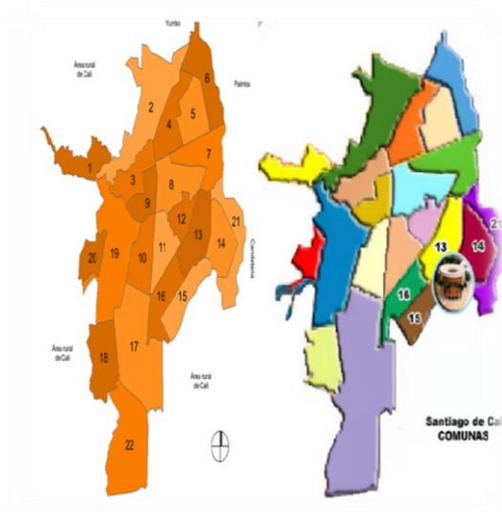


Figura 1. Mapa del Distrito de Aguablanca en Cali

La Ciudadela Educativa Nuevo Latir se encuentra ubicada en el oriente de Cali, en el Distrito de Aguablanca que abarca las comunas 13, 14, 15, 16 y 21; está rodeada por dos vías principales, la avenida Ciudad de Cali y la Troncal de Aguablanca. Por allí transita buena parte del transporte público y privado de la ciudad. Hay otro transporte informal, llamado “pirata”, considerado como transporte ilegal público, que soluciona los problemas de movilidad en varios sectores de la ciudad.

Para la caracterización del marco contextual y sociocultural del sector del oriente de Cali, se realizó un trabajo de revisión bibliográfica, que consistió en consultar los registros vigentes de la Alcaldía de Cali, los documentos de los planes nacionales de desarrollo entre 2008 y 2011 y el Diagnóstico Institucional de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir. Muchos de estos documentos registran los problemas de crecimiento urbano desorganizado, debido a la falta de planificación

estatal y a los desplazamientos que se presentaron en los años 80, pues muchas víctimas del conflicto armado invadieron ilegalmente varios predios del oriente de Cali y dieron origen a lo que posteriormente se denominó como el Distrito de Aguablanca.

El hacinamiento y la falta de condiciones de vida digna y de oportunidades de empleo, empezaron a generar problemas internos de inseguridad, lo que propició en Aguablanca el surgimiento de bandas delincuenciales. Los barrios del Distrito de Aguablanca se empezaron a sectorizar violentamente; se generaron las llamadas “barreras invisibles” y se perdieron muchas de las redes de afecto y solidaridad que sus habitantes habían logrado construir a lo largo de los años. Los jóvenes han sido uno de los grupos más afectados porque muchos de ellos terminaron involucrándose en hechos delincuenciales o en trabajos ilegales que aumentaron las causas de la deserción escolar a gran escala.

Ante las dificultades y las potencialidades del sector, el alcalde Jorge Iván Ospina (2008-2011) en el marco de las megaobras para la ciudad de Cali, propuso la construcción de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir. Esta megaobra se construyó en una escombrera ubicada en el centro del oriente de Cali. La construcción de la CE Nuevo Latir posibilitó resultados positivos para la comunidad porque permitió contratar a trabajadores de la construcción del sector, lo que contribuyó a disminuir el problema del desempleo. Así mismo, se creó un programa de cultura ciudadana, enfocándose en actitudes de cuidado y respeto, dirigido a los habitantes del sector que buscaba generar sentido de pertenencia hacia la CE Nuevo Latir.

La CE Nuevo Latir implementa en su proceso de aprendizaje un Proyecto Educativo Comunitario (PEC) que propone una educación transformadora. Uno de sus ejes centrales es la “Habitancia”, encaminada a buscar una buena convivencia dentro y fuera de la institución y a

fortalecer la integridad de cada sujeto como ser individual y social. Este proyecto educativo cuenta con cuatro principios, con lo que se pretende mejorar el hábitat de la comunidad escolar:

Inclusión: La Institución Educativa, se convierte en el escenario propicio para el encuentro de los diversos grupos étnicos que conforman nuestra comunidad, manteniendo la dinámica de la construcción permanente de nuevas identidades.

Interdisciplinariedad: Se constituye como el escenario en el que confluyen y dialogan diferentes metodologías y disciplinas para afrontar una necesidad sentida del contexto.

Intersectorialidad: La Institución Educativa se proyecta como el escenario en el que se gesta la articulación de las diversas dependencias administrativas, educativas, instituciones locales, entre otras, con el fin de promover el desarrollo social del Oriente de Santiago de Cali.

Interinstitucionalidad: La escuela se convierte en un nodo constitutivo de una red de Instituciones educativas que asumen la tarea de forma colectiva, hacia la consolidación de un PEC. (Plan Habitancia PEI, p. 92-93).

El plan habitancia contempla además, cuatro acuerdos o estrategias pedagógicas, que son validados en cada salón de clase con el propósito de contribuir a la sana convivencia. Estos acuerdos son:

Alteridad: este acuerdo se fundamenta en reconocer que así como existe un “yo” también hay un “otro” con quien se comparte un lugar y quien tiene los mismos derechos.

Cultura Material: este acuerdo tiene que ver con la relación que los sujetos establecen con la planta física de la institución. “La cultura material es entendida como la relación que los seres humanos establecemos con los elementos u objetos físicos que usamos y a los cuales les damos un significado” (Acuerdos para la habitancia, p. 9). Al tener conciencia de que las instalaciones y todos los que objetos que hay en ella, están allí con un fin y un propósito, también se toma conciencia del cuidado que deben tener con estos elementos. Para esto se utilizan

técnicas basadas en la “construcción de significados y sentidos de pertenencia hacia el objeto”, con el fin, de que los espacios se conserven, pues serán usados por futuras generaciones de estudiantes.

Hábitat: “Entendido como el lugar en el que vive una población, espacio que reúne las condiciones y facilita las relaciones para que la especie pueda residir y hacer presencia”. (Acuerdos para la habitancia, p. 6). Este acuerdo busca por medio de propuestas pedagógicas facilitar las relaciones sociales y personales que se dan en la comunidad educativa para mejorar el hábitat social.

Mediación Cultural: “Entendida como un recurso humano capacitado que pretende contribuir a una mejor comunicación, relación e integración entre personas o grupos presentes en un territorio, y pertenecientes a una o varias culturas”. (Acuerdos para la habitancia, p. 8). En la CE Nuevo Latir se han conformado 5 grupos capacitados, que generan mediaciones culturales:

El grupo de mediación escolar que brinda a la comunidad escolar un método alternativo para la solución de conflictos.

La escuela de familias crea un escenario de sensibilización con las familias de la institución educativa y del entorno, donde la comunicación asertiva y el afecto sean los ejes en la relación niños, niñas, jóvenes y sus familias.

El grupo enredémonos fomenta la interinstitucionalidad y la intersectorial en la zona oriente de Cali, en pro de la acción conjunta en el abordaje de situaciones que generan un ambiente negativo y de conflicto en la comunidad.

Los grupos artísticos y culturales buscan generar espacios, escenarios y estrategias pedagógicas que tengan como base de funcionamiento el trabajo artístico y cultural, para lograr establecer condiciones de habitancia en la escuela y el entorno en el que esta se encuentra implícita.

El cine foro propicia a través de la proyección audiovisual y el posterior debate, una reflexión crítica de las problemáticas escolares y del entorno. (Plan Habitancia PEI, p. 8).

Estos principios propuestos por la CE Nuevo Latir se refuerzan con actividades lúdicas recreativas, como grupos de baile, reggae y salsa y la conformación de grupos de teatro y música. La Ciudadela cuenta con salas de informática con acceso a Internet y dotación de equipos avanzados, una biblioteca, software y sistema de catalogación; clases de lectura y baile para personas con discapacidad y una videoteca abierta a la comunidad en general.

De acuerdo con la pedagogía que se está implementado actualmente en la Ciudadela Educativa Nuevo Latir, los niños y jóvenes de esta comunidad tienen una formación diferente al sistema educativo tradicional; esta nueva orientación trabaja con los sentimientos de los jóvenes para estimular sus potencialidades y virtudes, paralelamente al tema académico, pues considera importante aportar a la formación de sujetos integrales, creativos y comprometidos con la sociedad.

4. Marco conceptual

El presente marco conceptual aborda algunos elementos de la recreación dirigida como práctica social/pedagógica en un entorno escolar y trata de ponerlo en relación con la propuesta educativa implementada por la Ciudadela Educativa Nuevo Latir.

4.1 Dimensiones de la recreación

Según Mesa (2009), la recreación se puede entender desde tres dimensiones que son de carácter explicativo, interdependientes e interrelacionados: (i) la recreación como actividad social general o externa; (ii) La recreación dirigida o práctica pedagógica; y (iii) la recreación como actividad interna.

Desde el punto de vista de Mesa (2009) la idea de **la recreación como actividad social-general** está orientada por el pensamiento sociohistórico vygotskyano que pretende analizar los comportamientos humanos bajo el contexto cultural en el que se encuentran. En ese sentido, la recreación se puede entender como una actividad histórica sociocultural que ha integrado las diferentes instancias de la vida de los individuos y las sociedades y se ha institucionalizado de diferentes modos (Mesa, 2009, p. 53). La recreación así vista aborda 3 grandes núcleos problemáticos: (i) Lo lúdico y/o los juegos, (ii) lo festivo y carnavalesco y (iii) lo contemplativo.

La recreación dirigida o práctica pedagógica. Opera como acción mediadora que influye en el desarrollo humano y social. Según la autora, la recreación genera objetivos en común y construye un proceso de enseñanza/aprendizaje orientado a un acto reflexivo y creativo, con el fin de influir en los cambios internos y externos de las personas y sus entornos. En esta dimensión es importante tener en cuenta los mecanismos que emergen en un proceso de

interacción entre recreador/recreando/contenidos, los cuales se derivan del modelo de la influencia educativa propuesto por Coll (1992).

La recreación como actividad interna “consiste en los procesos de interiorización que se fundan en la interactividad con los otros, mediada por las herramientas semióticas propias de la cultura y se realiza en el contexto de una actividad social específica” (Mesa, 2009, p. 25); en otras palabras, el interés de esta dimensión es observar la construcción de nuevos conocimientos y significados en los procesos internos del sujeto. Sin embargo, esta construcción solo es posible a través de la relación con los otros y del trabajo con las mediaciones semióticas, en este caso los lenguajes lúdico-creativos. Los lenguajes lúdico-creativos son “herramientas semióticas que utiliza el recreador en los procesos de desarrollo social y cultural de las personas que permiten la construir nuevos significados y sentidos” (Mesa, 2008, p. 25), que apuntan a reconfigurar dichas representaciones.

Estas tres dimensiones, están interrelacionadas y una depende de la otra para que se construya un espacio de transformación social bajo el marco de una actividad recreativa. Como recreador, la práctica profesional se centró en comprender la segunda dimensión, “la recreación dirigida o práctica pedagógica”, para observar si la interacción del recreador y la implementación de una propuesta recreativa pueden incidir en el proceso educativo formal de enseñanza-aprendizaje.

4.2 Una mirada pedagógica en un marco educativo formal, desde el punto de vista de la recreación dirigida

La Recreación Dirigida es “una presencia del “otro” que ayuda pedagógicamente a que se produzca un tipo de aprendizaje de la participación constructiva y creativa para la organización de un proyecto grupal compartido” (Mesa, 2008, p. 2); la recreación puede tener una

intencionalidad pedagógica y una orientación u objetivo “dirigido” a la construcción de significados, en los cuales los procesos de enseñanza/aprendizaje son compartidos y recíprocos. Es importante comprender que el término “compartido”, para la recreación, es la construcción de saberes que se produce entre los actores por medio del proyecto recreativo; un proceso educativo, se concibe como una actividad conjunta entre el aprendiz y el agente educativo.

Mesa (1998) plantea que “la recreación es una práctica social a la que se asigna, entre otras, la función educativa”, es decir que, la recreación dirigida orienta procesos sociales a través de estrategias pedagógicas, que constituyen mecanismos de enseñanza-aprendizaje orientados a la transformación social e individual de los miembros de una comunidad. En esta práctica, el recreador cumple un papel orientador importante porque puede poner en juego la resignificación de conocimientos de una comunidad específica.

Hay ejemplos de instituciones de educación formal (como la CE Nuevo Latir) que han implementado alternativas pedagógicas en sus modelos que apuntan a reconocer mejor la población estudiantil y el contexto en el que se encuentran, con el propósito de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esta mirada holística se transforma constantemente y posibilita identificar un “problema social que ayude a la cotidianidad escolar, mostrando que más allá de una institución escolar, se encuentra una organización social interna que se tiene que trabajar” (Huergo, 1998, p. 50). Así pues, es claro precisar, que además de la existencia de una cultura escolar que integra una construcción de saberes y normas (organización institucionalizada), es importante reconocer también que en ésta entran en juego una serie de relaciones sociales que definen el clima educativo. Por esto, algunas instituciones reconocen el entorno contextual y situacional, ya que pueden estar interrelacionados con el comportamiento de los estudiantes y con las dinámicas que se dan dentro de la institución educativa.

Huergo (1998) propone comprender el entorno contextual y situacional de la comunidad; de esta manera el educador o recreador en este caso, puede establecer propósitos de intervención acordes con las problemáticas presentadas en la comunidad.

En ese sentido, la Ciudadela Educativa Nuevo Latir ha construido su Proyecto Educativo Institucional (PEI) en la perspectiva de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje y abordar algunas problemáticas internas que se presentan. En este proceso, los principales copartícipes del cambio (además de directivos y profesionales de apoyo) son los profesores, encargados de orientar los procesos educativos de los estudiantes.

4.3 La recreación dirigida como práctica pedagógica en la Ciudadela Educativa Nuevo Latir

Desde el punto de vista del presente trabajo de grado, resulta oportuno reflexionar sobre el tipo de influencia educativa que se construye en el contexto de un proceso de transformación educativa. “La influencia educativa es la ayuda prestada por un agente educador, el cual cultiva una actividad constructiva de aprendizaje” (Mesa, 1997, p. 40); es pues, la ayuda y orientaciones del profesor las que posibilitan la construcción conjunta de significados o sentidos de los estudiantes.

Para Coll (1995), la influencia educativa “se precisa analizando los intercambios o interacciones que se producen entre el profesor y los estudiantes para observar si se está construyendo el conocimiento en un aula de clase” (p.198); una construcción que incluye significados vinculados a los contenidos escolares. Por eso, este proceso conjunto dentro del aula de clase no sería posible sin la ayuda y orientación del profesor (Coll, 1995), pero, a su vez, considera también la motivación y disposición de los estudiantes como un elemento fundamental dentro del mismo. Desde este autor, otro elemento principal y fundamental que participa en los

procesos de enseñanza y aprendizaje dentro del aula de clase, es el contenido ofrecido; por ello considera que existen tres elementos relacionados y que propician el conocimiento dentro del salón: Profesor/Estudiante/Contenido.

Mesa (1997) retomando a Coll, observa “tres elementos fundamentales que se encuentran inmersos en la construcción de significados de las prácticas educativas” (p.38). La perspectiva de la influencia educativa analiza la organización social y las formas de interactividad inmersas en el vínculo profesor/estudiante/contenido. Es claro precisar, que estos tres elementos son de carácter dependiente y se relacionan uno con el otro, por eso, no se deben observar cada uno por separado, sino, “reconocer cómo se produce la construcción del conocimiento entre las interacciones profesor/estudiante en torno al contenido de aprendizaje” (Mesa, 1997, p. 38). En la interactividad pueden surgir cambios a medida de que evoluciona el proceso pedagógico, ya que, la mayoría de elementos puestos en juego están sujetos al método utilizado para el abordaje de los contenidos dentro del proceso de educativo.

Por su parte, el profesor como agente educativo, tiene un papel decisivo en la construcción del conocimiento. Si bien su acción está regida por un currículo orientado por temáticas abordadas desde la institucionalidad, sobre el docente recae la responsabilidad de que el contenido brindado en las aulas de clase sea comprensible para los estudiantes. Por esto, el modelo de enseñanza que utiliza el profesor o las ayudas pedagógicas que implementa inciden en el proceso escolar de los estudiantes. Desde la perspectiva de la influencia educativa, las ayudas pedagógicas deben encaminarse en la perspectiva de que los estudiantes sean cada vez más autónomos respecto a su proceso educativo (Mesa, 1997). Por esto, a medida de que el agente educador se involucra y reconoce las necesidades de los aprendices y orienta el proceso con ayudas pedagógicas o didácticas apropiadas, puede mejorar la construcción conjunta del

conocimiento. En esa medida, el método de enseñanza escogido es indispensable para que los aprendices puedan asumir la responsabilidad de cumplir con la tarea propuesta y que el contenido pedagógico visto sea entendible, reflexivo y útil para solucionar situaciones concretas que se trabajen en el aula.

Es desde este punto de vista que la Recreación Dirigida puede jugar un papel importante en el marco de un entorno educativo formal; el recreador puede ser un agente educativo que propicie un proceso de enseñanza/aprendizaje con contenidos pedagógicos acordes y entendibles para la población. Por ello, Mesa (2008) se refiere a tres elementos de interactividad (recreador/recreando/contenido) que constituyen una secuencia recreativa y hacen posible la construcción de espacios de conocimiento y actividad conjunta. Así, el mecanismo de la influencia educativa puede operar en los procesos recreativos en la medida en que “el recreador y los recreandos pueden participar activa y creativamente durante el proceso de la actividad recreativa” (Mesa, 2008, p. 3), construyendo y logrando conjuntamente un objetivo deseado enmarcado en un contexto como el escolar.

En ese sentido, la Recreación Dirigida entendida como una práctica pedagógica puede incidir en la construcción individual y social de los estudiantes, orientando procesos que contribuyan al bienestar de la institución educativa. Además, en palabras de Mesa (2008), el recreador podría ser de gran ayuda en el proceso constructivo de los estudiantes, ejerciendo como un mediador pedagógico entre los aprendices teniendo en cuenta siempre que el único y responsable del proceso de la construcción de significados y sentidos es el estudiante. (p.1)

La Ciudadela Educativa Nuevo Latir involucra en su Proyecto Educativo Institucional procesos de enseñanza/aprendizaje que abordan contenidos académicos y aspectos concernientes al desarrollo social. Esta tarea no ha sido fácil, la CE Nuevo Latir ha ido reestructurando su PEI a

partir del reconocimiento de la comunidad y de sus mayores problemáticas. En la actualidad, trabaja los aspectos sociales desde el Plan Habitancia, que hace énfasis en la creación de acuerdos que garanticen el hábitat y la convivencia dentro de la CE Nuevo Latir, a través del abordaje de principios fundamentales como la alteridad, la cultura material, la mediación cultural y el hábitat, mencionadas antes.

La Ciudadela Educativa Nuevo Latir ha reconocido la importancia de trabajar desde el Plan Habitancia a partir de la identificación de problemas sociales de convivencia, los cuales deben procurarse manejar internamente por medio de estrategias metodológicas y desde el reconocimiento del sentir de los estudiantes, sin dejar de lado los contenidos académicos.

Con esta propuesta pedagógica, la CE Nuevo Latir propone que los profesores se involucren más con los estudiantes para mejorar los procesos de enseñanza/aprendizaje y permitir que los estudiantes tengan la oportunidad de ampliar sus posibilidades de formación personal y social. Sin embargo, a los profesores de Nuevo Latir les resulta difícil asumir solos la tarea de orientar tanto la parte académica como la formación integral de los estudiantes.

Es justamente en esa línea que se inscribe la Practica Profesional que se realizó en la CE Nuevo Latir. La Recreación Dirigida fue concebida como un apoyo para los docentes en su interés por trabajar pedagógicamente los principios sociales de la institución: alteridad, cultura material, mediación cultural y hábitat. En ese sentido, la Recreación Dirigida pretendió aportar a la formación propuesta por la Ciudadela Educativa Nuevo Latir.

4.4 SAR y SARI como metodologías de intervención en recreación dirigida

Para hacer el proceso de intervención en la CE Nuevo Latir se siguieron los planteamientos metodológicos de Mesa (2009). Mesa propone para la Recreación Dirigida una matriz metodológica denominada Secuencia de Actividad Recreativa (SAR) con tres ciclos generales (Figura No. 2):

- Diagnóstico global.
- Diseño global del proyecto: que a su vez considera cuatro ciclos pedagógicos: Diagnóstico participativo, ejecución participativa del proyecto, culminación y socialización del proyecto y evaluación participativa.
- Evaluación institucional.



Figura 2. Secuencia de Actividad Recreativa (SAR)

Tomando como referencia la figura anterior, se explicarán los ciclos generales y pedagógicos de la metodología SAR, mostrando específicamente la matriz metodológica que se implementó en la Ciudadela Educativa Nuevo Latir.

Ciclos generales.

Diagnóstico global: Este ciclo propone identificar la institución y los actores y reconocer conjuntamente las necesidades y bases a partir de las cuales se orientará el proceso recreativo. Este estudio global contextual puede ser el motor principal para que el recreador empiece a pensar la propuesta recreativa. Para Mesa (2009) el recreador debe identificar tres aspectos contextuales: “a) debe reconocer la institución donde se realizará el proyecto, b) debe convocar y reconocer la población objeto de intervención y c) debe hacer un diagnóstico participativo a partir del cual se inicia la SAR” (p. 53).

Diseño global del proyecto de intervención. Este ciclo está íntimamente relacionado con el anterior y busca diseñar un proyecto pedagógico mediado por la recreación. La propuesta de Mesa es diseñar un proyecto que esté ajustado a la realidad de las comunidades, que atienda a sus problemáticas y no solamente a las necesidades e intereses de las instituciones o del recreador.

Evaluación institucional. En términos de Mesa, la evaluación es transversal y se realiza durante el proceso de intervención recreativa; tiene una función importante de sintetizar el aprendizaje adquirido en cada momento del proyecto.

Ciclos pedagógicos.

Diagnóstico participativo. El diagnóstico participativo también necesita las bases que se obtienen en el diagnóstico global para identificar la realidad del contexto a intervenir y proponer un proyecto recreativo dirigido a una población específica; del mismo modo, esta fase es

consecuente al ciclo general “diseño global del proyecto de intervención” (como se puede ver en la ilustración) y tiene como objetivo propiciar entre los participantes un reconocimiento individual y grupal a través de un proceso de reflexión conjunto, que trabaje alrededor de una temática a convenir. Para esto, Mesa divide el diagnóstico participativo en dos momentos, el primero, una asamblea grupal (encuentro ritual) para que los participantes conozcan el proyecto recreativo y conozcan a sus compañeros. El segundo momento tiene como propósito el reconocimiento del “yo” y de los “otros” en una apuesta recreativa, abordando aspectos fundamentales como el trabajo en equipo, la reflexión conjunta e individual y la construcción de sentidos por medio de la actividad recreativa; este momento puede estar sujeto a varios días de intervención (dependiendo la población) y está mediado por los lenguajes lúdico-creativos. Al final de este momento se puede hacer una asamblea general que analice el conocimiento construido por los participantes y permita redefinir los temas o contenidos del proceso recreativo.

Ejecución participativa del proyecto. La intención es construir participativamente un proyecto que vincule y exprese los intereses u objetivos de los participantes; para esto, es importante estimular la creación conjunta de lenguajes lúdico-creativos que permitan expresar simbólicamente situaciones, significados y sentidos respecto a aspectos problemáticos o no de la vida de los participantes. En todo caso, lo relevante es que se trate de asuntos que vinculen y reconozcan los intereses de los actores del proceso.

Culminación y puesta en común del proyecto. Este tercer ciclo pedagógico mediado por la recreación dirigida, tiene como objetivo la socialización de los resultados a través de los cuales los actores hacen un reconocimiento y análisis reflexivo sobre sus problemáticas o asuntos de interés. .

Evaluación del proceso. Como se mencionó anteriormente en el ciclo general “Evaluación institucional”, las evaluaciones conceptuales y metodológicas se encuentran inmersas en todo el proceso recreativo. Para Mesa (2009) estas evaluaciones se realizan en varios momentos de la Secuencia Recreativa y cada uno tiene un fin distinto para sintetizar el aprendizaje adquirido hasta el momento. La primera está inmersa en la socialización que tienen los participantes en las sesiones de reconocimiento del “yo” y de los “otros” (segundo momento del diagnóstico participativo), el cual ayuda que los actores reconstruyan las experiencias vividas y re-definan los contenidos trabajados en el proyecto recreativo; la segunda se encuentra en la asamblea final en la que se reúne el grupo en general para examinar las dificultades y logros alcanzados, que se trabajaron en la puesta conjunta o evento lúdico-creativo pensado por los participantes; la tercera y última evaluación se realiza con la institución financiadora y el equipo interdisciplinario / interinstitucional .

En relación con la SAR, Mesa también propone la Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva (SARI), un proceso de intervención mediado a corto plazo (microproceso), que tiene como objetivo “generar un espacio de encuentro, reconocimiento y colaboración entre los participantes a partir de una experiencia recreativa, entretenida, gratificante, reflexiva y creativa que puede ayudar a la construcción de significados por medio de un “*pensar*” y “*hacer*” conjuntamente” Mesa (2010, p. 2). Esta ejecución a corto plazo debe tener una planificación cuidadosa, responsable y lúdica. Por esto, el reconocimiento sociocultural de los participantes que posibilita la SARI, puede ayudar a suministrar información básica para el comienzo de la metodología SAR; es decir, este micro proceso puede ser una buena apertura para el ciclo pedagógico “Diagnóstico participativo”, propiciando un ambiente de reconocimiento individual y grupal, y encaminando un proceso de reflexión conjunta.

La SARI está estructurada por cuatro momentos interrelacionados e interdependientes: apertura; exploración; negociación; y socialización y evaluación.

Apertura. La apertura consiste en realizar un encuentro ritual (a modo de bienvenida) que permita reconocer el espacio, el grupo de recreadores y recreandos, dar a conocer los objetivos del proyecto y organizar los participantes en grupos de trabajo. Este momento busca motivar a los participantes o, en caso de procesos de intervención ya avanzados, puede constituir un espacio de reflexión para la recapitulación de las temáticas y contenidos trabajados.

Exploración. De acuerdo con Mesa (2010) retoma esta actividad exploratoria de los estudios de Jean Piaget (1981); para ello, se asume que el recreando tiene un conocimiento previo y que es autor de su propio desarrollo y experiencia personal; así, el recreador propone una pregunta generadora que estimule en los recreandos la reflexión de una problemática o vivencia en particular.

Negociación. Después de que los participantes individualmente hayan organizado y estructurado sus trabajos personales, se prosigue con este momento, el cual plantea una situación de negociación entre los participantes. El propósito es que los actores logren, a partir del uso de los lenguajes lúdico-creativos, una puesta en escena conjunta que dé respuesta a la pregunta generadora planteada. Esta tarea presenta tres tipos de problemas que posibilitan entender la relación intelectual y social de los participantes:

- a) Problema cognitivo: en la negociación se pone en juego la capacidad argumentativa de los recreando y por ello interesa que el recreador esté atento a cómo los participantes van cualificando esa capacidad a lo largo del proceso de intervención.
- b) Problema social: la negociación reta a los participantes a trabajar conjuntamente para solucionar la tarea propuesta y por tanto es posible identificar las actitudes de los participantes en

cuanto a liderazgo, competitividad, individualismo, sentido de cooperación, respeto por sí mismo y los otros compañeros, etc.

c) Problema creativo: la negociación también explora las capacidades y habilidades en el uso y exploración del lenguaje lúdico-creativo.

Socialización y evaluación. Para Mesa (2010), este momento es crucial en el marco de la SARI, ya que propone una exposición y revisión general de la puesta en conjunto que elaboraron los subgrupos. Además permite potenciar tanto la capacidad comunicativa como el proceso de construcción de sentidos y significados conjuntos

4.5 Metodología de análisis de la intervención mediada por la recreación dirigida

Para realizar el análisis de la intervención mediada por la recreación dirigida que se realizó en el marco de la Práctica Profesional, se utilizó la metodología de análisis propuesta por Mesa (2007). La autora propone tres etapas para el análisis:

i) Análisis de la estructura de organización y participación de la actividad conjunta Recreador / Recreando. Esta primera etapa de análisis de la intervención tiene como objetivo reflexionar sobre las distintas formas de organización de los participantes (recreador/recreando). Para ello se analizan los Segmentos de Interactividad (SI) que permiten establecer la estructura de la interactividad por medio de una gráfica global (mapa interactivo), mostrando la actividad conjunta que se produjo en la SAR. Sus segmentos de interactividad son: (Organización del grupo (OG) Organización de la tarea (OT) Ejecución de la tarea (ET) Interrupción (INT) Evaluación (EV), los cuales permiten identificar la estructura del proceso recreativo. Los Segmentos de Interactividad se grafican en un Mapa de interactividad, un esquema didáctico que

busca dar a conocer globalmente las distintas formas de organización se produjeron en la SAR/SARI.

ii) Análisis de la estructura temática de los contenidos desarrollados por los participantes. Esta segunda etapa de análisis de la intervención permite reflexionar sobre las temáticas, contenidos y tareas que se trabajaron en el proceso recreativo. La autora propone analizar los tres tipos de contenidos: a) contenido conceptual; b) contenido procedimental; c) contenido actitudinal. Estos contenidos se explicarán en el capítulo correspondiente al análisis de la intervención.

iii) Análisis de la interactividad. Esta última etapa de análisis de la intervención tiene como objetivo reflexionar sobre las relaciones producidas entre los tres componentes del triángulo interactivo (Recreador-Recreandos-Contenidos). Este ejercicio se puede entender como una autorreflexión y permite analizar si por la mediación pedagógica propuesta por el recreador contribuyó o no la construcción de significados entre los participantes.

5. Análisis de la intervención

El presente capítulo comprende el análisis de las sesiones que se desarrollaron en la Práctica Profesional con un grupo de estudiantes de noveno grado de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir, durante el período comprendido de febrero a junio de 2014. Para el análisis se toman como base los diarios de campo que se elaboraron a lo largo del proceso de intervención recreativa, siguiendo la metodología que propone Mesa (2007), la cual, como se señaló anteriormente, considera las siguientes etapas: (i) Análisis de la estructura de organización y participación de la actividad conjunta Recreador / Recreando, (ii) Análisis de la estructura temática de los contenidos desarrollados por los participantes y (iii) Análisis de la interactividad.

5.1 Análisis de la estructura de organización y participación de la actividad conjunta recreador / recreando

Esta etapa consiste en analizar la organización de la actividad conjunta que realizan el recreador y el recreando. En ella se intenta observar y describir el tipo de relaciones generadas entre el recreador y el recreando durante el proceso recreativo. De acuerdo con Mesa (2007), la primera tarea analítica es identificar los Segmentos de Interactividad (SI) que se presentaron en la Secuencia de Actividad Recreativa (SAR), así: Organización del Grupo (OG); Organización de la Tarea (OT); Ejecución de la Tarea (ET); Interrupción (INT) y Evaluación (EV).

Para orientar el análisis del proceso recreativo que se desarrolló, se acudió al uso del Mapa de Interactividad propuesto por Mesa (2007) como una ayuda pedagógica, en la cual se pueden graficar de manera global las Fases, las Sesiones y los Segmentos de Interactividad. Este mapa permite identificar cómo se organizó cada sesión y el tipo de transformaciones que tuvieron lugar en los estudiantes durante la intervención. En ese sentido, a través del mapa es posible hacer seguimiento al proceso del traspaso de la tarea y la responsabilidad a los recreandos.

Diseño global del proyecto de intervención						
SAR		Fase I	Fase II			Fase III
		Ritual de bienvenida	Diagnóstico participativo			Diseño global del proyecto
Sesiones		Apertura de la intervención- Sesión I	Sesiones II y III	Sesiones IV y V	Sesiones VI y VII	Asamblea General
Momentos SARI	Apertura	I: OG	II: OG	IV: OG	VI: OG	OG
			III: OG	V: OG	VII: OG	EV
	Exploración	I: OT	II: OT	IV: OT	VI: OT	
			III: OT	V: ET	VII: OT	
			III: INT			
	Negociación	I: ET	II: ET	IV: ET	VI: ET	
			III: ET	V: ET	VII: ET	
			III: EV		VII: EV	
	Evaluación	I: EV	II: EV	IV: INT	VI: EV	OT
				V: EV		

Segmentos de interactividad: OG (organización del grupo); OT (organización de la tarea); ET (ejecución de la tarea); EV (evaluación); INT (interrupción).

Tabla 1: Mapa de Interactividad

El Mapa de Interactividad indica en la parte superior las fases que conforman la Secuencia de Actividad Recreativa (SAR) desarrolladas en la experiencia, las cuales se vinculan al ciclo general del Diseño Global del Proyecto de Intervención. Estas fases son:

Fase I: Ritual de bienvenida.

Fase II: Diagnóstico participativo.

Fase III: Diseño global del proyecto.

En la primera columna vertical se muestran los Momentos de la Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva (SARI): Apertura, Exploración, Negociación, Evaluación. En las columnas interiores se va indicando la manera cómo se fueron desarrollando los Segmentos de Interactividad, cada uno identificado con un color (azul, rosado, verde, naranja y rojo).

Teniendo en cuenta los elementos anteriormente mencionados, el presente trabajo se centra en analizar sobre todo, en cómo se propició el mecanismo de Traspaso de la Responsabilidad al interior del grupo de estudiantes participantes.

5.1.1 Fase I. Ritual de bienvenida. Desde la perspectiva de Mesa (2010), el ritual de bienvenida es la fase preliminar del proceso de intervención. En el caso particular de la Práctica Profesional, el ritual de bienvenida se realizó a través de la metodología SARI, desarrollando los Segmentos de Interactividad de la siguiente manera:

- **Momento de Apertura:** se procedió a la Organización del Grupo (OG) y a la presentación del proyecto de recreación “Recreando sueños” a través de un juego de iniciación denominado ‘El elefante’. El elefante es una dinámica en la cual una persona cautiva a los participantes (“rompe-hielo”) a través de realizar movimientos corporales llamativos para los participantes; por medio de una historia narrada por el recreador, los

recreandos copiaban los gestos corporales de los compañeros, esto generó un clima de confianza y seducción hacia el momento de la actividad.

- **Momento de Exploración:** se desarrolló a través de una dinámica llamada ‘Mándala’, un símbolo circular que se hace con colores diferentes y cada color tiene un significado distinto. En este caso, los recreandos tenían que pintar el mándala con diferentes colores para representar significados sociales (blanco: pureza, negro: muerte, rojo: amor, verde: naturaleza, oro: sabiduría, gris: neutralidad, etc.), expresando individualmente con qué color se identificaban y qué diferencias o similitudes tenían con el compañero. Se realizó con el fin de motivar un proceso individual-cognitivo para reconocer el punto de vista de cada estudiante frente a la temática que se iba a abordar “proyección, trabajos colectivos y sueños”. Al socializar y poner en conjunto las ideas, se generó el proceso de Organización de la Tarea (OT) en donde los estudiantes reconocieron y expresaron sus sueños y aspiraciones, haciendo uso de los materiales asignados y repartiendo tareas para la elaboración de la siguiente actividad ‘El atrapasueños’. El atrapasueño es un tejido a mano que retiene pensamientos positivos; en este caso, los recreandos hicieron un tejido conjunto con un hula-hula, lana y tiras de papel plástico, cuando acabaron el atrapasueños, pusieron sus aspiraciones, sueños y proyecciones positivas dentro del tejido. Esto generó un buen trabajo en grupo y posibilitó la reflexión sobre las aspiraciones futuras.
- **Momento de Negociación:** posteriormente a la Organización de la Tarea, los participantes iniciaron la Ejecución de la Actividad Conjunta (ET). Se llevó a cabo la dinámica el atrapasueños, a partir de la cual se reflejaron los tres retos pedagógicos que propone Mesa (2010): el cognitivo, el social y el creativo. Durante esta actividad se

observó que los recreandos asumieron el traspaso de la responsabilidad y la tarea al elaborar el trabajo propuesto; los estudiantes demostraron entusiasmo por mostrar sus atrapasueños y generó en ellos satisfacción por el trabajo realizado.

- **Momento Evaluación:** después de la Ejecución de la Tarea los jóvenes sintieron el deseo de mostrar el trabajo conjunto del atrapasueños, demostrando cómo lo elaboraron y qué sueños resaltaron conjuntamente. Sin embargo los jóvenes se mostraron muy tímidos para realizar la reflexión, por lo que el momento de la Evaluación fue rápido.

5.1.2 Fase II: Diagnóstico Participativo

Después de concluir la Fase I “Ritual de Bienvenida”, se realizó la segunda fase correspondiente al Diagnóstico Participativo, la cual se desarrolló también bajo la estructura de la metodología SARI. Para esta fase diagnóstica, se estructuraron 5 sesiones de intervención recreativa, pero a raíz de algunas dificultades presentadas a lo largo de la Práctica Profesional, se extendieron a 7.

- **Sesión II.**

- **Momento Apertura:** este momento consistió en la Organización del Grupo, en donde el recreador realizó la retroalimentación de la sesión anterior. Adicionalmente, se realizó la explicación de la temática a trabajar ‘Reconocimiento de uno mismo y de los otros’, iniciando con una dinámica rompe hielo llamada ‘El barco en alta mar’ que sirvió para la subdivisión del grupo. Esta dinámica “rompe-hielo” que se juega en un círculo de sillas, en donde los recreandos debían sentarse y atender las indicaciones del recreador. Cuando se decía “hola a la derecha”, tenían que moverse en la dirección solicitada, al igual que con la indicación “hola a la izquierda”. Al decir la palabra “tempestad”, debían pasar a cualquier silla del espacio.

- **Momento Exploración:** el lenguaje-lúdico-creativo trabajado en este momento fue la ‘Banda gráfica’. Esta dinámica permitió el reconocimiento individual a partir de los pensamientos, ideas y sentimientos de cada participante. Al acabar sus trabajos, los jóvenes estaban reacios para compartir sus experiencias, pero al notar poco a poco que los compañeros tenían reflexiones similares, se tomaron confianza y explicaron sus trabajos.
- **Momento Negociación:** después de socializar sus trabajos y asignarse tareas específicas, los recreandos pasaron a trabajar grupalmente en la ‘Ejecución de la Tarea’. Para ello, se utilizó como lenguaje-lúdico-creativo la técnica ‘Murales’, que consistió en la representación de los pensamientos socializados, similares que a las tuvieron en el momento anterior.
- **Momento Evaluación:** una vez los estudiantes asumieron la responsabilidad de la tarea, cuando se terminó la sesión sintieron la necesidad de socializar los resultados de la misma. Posteriormente se dio paso a la Evaluación, en donde se explicaron los murales realizados por los recreandos. Fueron evidentes las manifestaciones relacionadas con los miedos a los accidentes o muertes de sus seres queridos. Otro elemento reiterativo fue el hecho de que los estudiantes se sienten muy agradecidos por pertenecer a la institución educativa y de compartir con los compañeros que tienen en el salón. En esta sesión algunos jóvenes se sintieron inseguros y quienes explicaron el trabajo conjunto fueron los más extrovertidos.

- **Sesión III.**

- **Momento Apertura:** para esta tercera sesión de intervención, se empezó con la Organización del Grupo. Primero se habló de la temática a trabajar “Mi papel en el salón”, realizando una retroalimentación que permitiera llevar el hilo conductor de acuerdo a lo planteado en el objetivo general. Adicionalmente se ejecutó el juego de

iniciación “El gran despertar” que es una técnica perteneciente al curso juegos dramáticos y teatro, con el propósito de dividir los grupos y que los jóvenes se alistaran para participar en la sesión. Esta dinámica es una actividad que simboliza el nacimiento de la intervención, los estudiantes se acuestan en el piso y se propicia un ambiente para la relajación. Luego se desplazan por el salón realizando movimientos, lo que permite tomar conciencia de su cuerpo.

- **Momento Exploración:** los jóvenes hicieron un buen proceso de interiorización con el lenguaje-lúdico-creativo ‘Juego de roles’, de esta manera, los recreandos se aproximaron a la temática propuesta. El Juego de roles es una técnica pedagógica en la que los recreando asumen otra identidad, en este caso se asumieron los roles de los animales con los que se identificaban. Los estudiantes con esta técnica reconocieron individualmente los comportamientos que tenían dentro del salón y permitió asumir nuevos roles o identidades en la creación de la obra teatral. Posteriormente se pasó a la Organización de la Tarea que consistió en pensar una obra teatral con los comportamientos que habían identificado, resaltando las problemáticas del salón; pero al momento de socializar y exponer las ideas en conjunto, la hiperactividad de los estudiantes hizo frenar el proceso. En el mapa de interactividad, en la casilla de Exploración aparecen los dos patrones “OT” e “INT” (interrupción).
- **Momento Negociación y Momento Evaluación:** al ver que los recreandos estaban desbordándose, se pensó rápidamente en comenzar las obras teatrales (lenguaje-lúdico-creativo) en donde los estudiantes pudieron mostrar las problemáticas vivenciadas dentro del salón y los papeles que ellos asumen para darle solución. El recreador tenía presente que los jóvenes estaban muy activos, por eso decidió realizar la evaluación en el mismo instante de la representación teatral. En el mapa interactivo se encuentra en la casilla de

Negociación los patrones de interactividad “ET” y “EV”, mostrando el freno que tuvo el proceso recreativo, pero también se puede apreciar que el recreador asumió los 4 momentos que propone la SARI.

- **Sesión IV.**

- **Momento Apertura:** en la cuarta intervención, el grupo se organizó por si solo (OG), en donde se dialogó sobre la temática a trabajar “Habilidades personales”, y se abordó lo que ocurrió en la anterior sesión para llevar el hilo conductor. Después se definieron parámetros para evitar el desorden y se dio paso al juego de iniciación “El círculo de preguntas” que permitió otra vez la división de grupos. El círculo de preguntas es un juego dinámico que se usa para generar confianza; consiste en crear dos círculos con los recreandos (uno dentro del otro), que giran en sentido contrario, a la indicación del recreador el círculo se detiene y al compañero que se tiene al frente se le hace la pregunta asignada.
- **Momento Exploración:** cuando se realizaba el momento de exploración, se notó que el proceso de interiorización era muy bueno con la técnica pedagógica “La silueta de la mano”. La silueta de la mano es una técnica individual que fortalece el reconocimiento interior; los recreandos tenían que calcar sus manos y en cada dedo escribir sus habilidades, sueños, cualidades, impedimentos y debilidades. Los estudiantes se expresaron con claridad en el momento de describirse a sí mismos. Al momento de la socialización hubo similitud de pensamientos y generó la Organización de la Tarea (OT).
- **Momento Negociación:** cuando se pasó a este cuarto momento mediado por el lenguaje-lúdico-creativo ‘La macromano’, que consistía en crear una mano conjunta colocando todos los pensamientos similares que resaltaron en la socialización; se presentó un

inconveniente, la técnica era muy aburrida para los recreandos, lo que propició que algunos jóvenes terminaran rápido y se dispersaran sin esperar a los otros compañeros.

- **Momento Evaluación:** cuando los recreandos que faltaban pudieron terminar su lenguaje-lúdico-creativo, ya los otros compañeros estaban muy dispersos originando el desorden dentro del sitio de práctica, por este motivo se interrumpió el proceso limitando el momento de la Evaluación. Se puede apreciar en el mapa de interactividad que la Evaluación tiene el patrón de interactividad “INT”.

- **Sesión V.**

Esta sesión se planeó como una nueva bienvenida de tal manera que se lograra cautivar a los estudiantes nuevamente, porque el proceso recreativo se frenó por dos semanas; la primera semana debido a las vacaciones de Semana Santa y la segunda, porque la Ciudadela Educativa tenía programada la celebración de la Semana del Idioma. Por tal motivo, se acordó reestructurar el proyecto recreativo y ampliarlo (como se indicó antes) a dos sesiones más. De tal manera, que los recreandos recordaran el hilo conductor y se apropiaran otra vez de la temática trabajada de las “Relaciones sociales”.

- **Momento Apertura:** esta quinta sesión se construyó gracias a las observaciones que tenía el recreador de los recreandos; los estudiantes en sesiones anteriores, manifestaron que les gustaban más los movimientos corporales que los artísticos, por lo tanto se planeó una SARI que tuviera juegos tradicionales, direccionados a la temática a trabajar ‘Habilidades Sociales’. Lo primero que se realizó fue la Organización del Grupo (OG), para explicar los inconvenientes que habían ocurrido y darles a conocer la temática a trabajar.
- **Momento Exploración y Momento Negociación:** estos dos siguientes momentos fueron de Ejecución de la Tarea (ET), como se evidencia en el mapa interactivo. El trabajo en conjunto y el reconocimiento del otro fueron los temas transversales que se manejaron en

los diferentes juegos. **El pañuelo rojo** es un juego tradicional que utiliza competencia y destreza de los participantes, el juego consiste en armar dos equipos, poner un pañuelo rojo en la mitad y dar una señal para que los participantes escogidos traigan el pañuelo a su equipo. **La maraña** es un juego de destreza, consiste en que todos los participantes pasan por unos obstáculos hechos con lana sin tocarlos, si un integrante toca la lana todos se devuelven y se empieza desde cero. Este juego trabajó el compañerismo, el reconocimiento del otro como parte del equipo. Y el **teléfono roto**, juego tradicional, que consiste en pasar una palabra entre los oídos de los participantes a una distancia determinada. Este juego trabaja la escucha y la construcción de diálogos. Este momento demostró percepciones positivas del trabajo en grupo.

- **Momento Evaluación:** al finalizar la sesión se logró hacer la Evaluación en un semicírculo, los estudiantes reflexionaron y señalaron percepciones positivas sobre el día de intervención, resaltaron la importancia de reconocer al otro, tener buena comunicación y la importancia del trabajo en equipo, esto generó más empatía en el grupo “recreador - recreando” y mejoró la actitud de los recreandos frente al proyecto recreativo.
- **Sesión VI.**
- **Momento Apertura:** en esta sexta sesión llegaron los estudiantes con más disposición frente al trabajo propuesto, esto se reflejó en la organización del grupo (OG) y se habló de la temática a tratar en ese día, consistente en identificar las zonas habitables y de riesgo que se encuentran en la institución; después los jóvenes expresaron comentarios positivos frente a la intervención que se había hecho anteriormente y se dividieron en los subgrupos ya conformados.
- **Momento Exploración:** cuando se pasó al Momento de Exploración, se notó que los pensamientos y sentimientos individuales de los estudiantes habían mejorado, el proceso

cognitivo era fluido, es decir los estudiantes se escuchaban y se expresaban mejor con la técnica pedagógica ‘Recordando experiencias en la institución’. Esta es una técnica de interiorización, los jóvenes piensan en los sitios más significativos que hay dentro de Nuevo Latir, ya sean sitios agradables o no. Los recreandos al pensar las zonas habitables o de riesgo, están identificando las problemáticas que tiene la institución para después, pensar en posibles soluciones, cuando los recreandos, socializaron y trabajaron en conjunto se generó la Organización de la Tarea, evidenciándose la responsabilidad que tiene el grupo, en cumplir el trabajo con materiales correspondientes.

- **Momento Negociación:** el recreador al pasar al siguiente momento, notó que los jóvenes estaban muy ansiosos por empezar el lenguaje-lúdico-creativo “Murales”, que consistió en plasmar conjuntamente las ideas socializadas que tuvieron en el momento de la exploración sobre las zonas habitables y los sitios de riesgo; en ese momento comenzó la Ejecución de la Tarea (ET), que fue desarrollada en total orden y con buena disposición por parte de los recreandos.
- **Momento Evaluación:** después de plasmar conjuntamente sus sensaciones, pensamientos y actitudes quisieron mostrar sus trabajos finalizados, y se propició la Evaluación, donde los estudiantes reconocieron los sitios de agresión y maltrato en la institución pero igualmente los lugares donde se puede estudiar o hablar con los compañeros. Los recreandos identificaron problemáticas y virtudes dentro de Nuevo Latir, y pensaron en posibles soluciones para disminuir los riesgos.
- **Sesión VII:** el día de la última intervención recreativa se generó otro inconveniente por parte de los estudiantes; antes de que llegaran al lugar de práctica, los jóvenes estaban agrediendo verbalmente a una compañera por un problema interno que tuvieron en el salón; por este motivo, fue preciso solucionar primero el inconveniente que se estaba

presentando. Para mediar la problemática que se estaba presentando, el recreador llamó a los directivos del grado noveno para que se presentaran en el salón de clase y aportaran en el proceso de mediación del conflicto. Se realizó la socialización en el aula de clase del motivo del conflicto; en ese proceso quedó claro que el motivo de la agresión se debía a que la chica - en una reunión entre padres y estudiantes – había criticado a algunos de sus compañeros; esto ocasionó molestia en los afectados. Una vez esclarecidos los hechos, los directivos y el recreador tomaron la decisión de ponerle un ultimátum los estudiantes, expresándoles que si se volvía a presentar otra situación similar, se finalizaba el proyecto recreativo. También se acordó que en la próxima sesión de intervención, se iba a trabajar la problemática evidenciada y sus posibles soluciones.

- **Momento Apertura:** una vez solucionada la situación, se inició la sesión con la Organización del Grupo (OG), el recreador les habló de la temática a trabajar “Habilidades sociales”, se hizo la retroalimentación que fue liderada por los recreandos y se procedió a la subdivisión en grupos de trabajo ya conformados.
- **Momento Exploración:** el proceso de interiorización dentro de una actividad de recreación dirigida consiste en reconocer los pensamientos individuales de los participantes para propiciar una experiencia conjunta (Mesa, 2010). En esta sesión, el proceso de interacción se realizó a través de la técnica pedagógica “El mapa de las habilidades”, técnica que se utiliza para identificar las relaciones sociales que se encuentran dentro del salón, en este caso los jóvenes trabajaron con cinco habilidades sociales: la escucha, pedir ayuda, disculparse, dar gracias y mantener una conversación. Los estudiantes tuvieron la oportunidad de dialogar sobre las problemáticas que se evidenciaban dentro del salón y ubicar a las personas a quienes podrían pedir ayuda;

después empezaron a Organizar la Tarea (OT) sin que el recreador se los sugiriera. Se evidenció allí un proceso muy interesante de apropiación de la tarea.

- **Momento Negociación y Momento Evaluación:** después de un tiempo, pasaron a la Ejecución de la Tarea empleando el lenguaje-lúdico-creativo “Obra teatral”, que consistió en representar una problemática evidenciada dentro del salón y darle una posible solución. En esta sesión, en el Momento de la Negociación se generó la Evaluación, porque cada subgrupo al representar su obra teatral, tenía que reflexionar y explicar lo representado. Los recreandos identificaron problemáticas dentro del salón y buscaron posibles soluciones como grupo, reconociendo que, con la ayuda del otro, se puede mejorar el entorno educativo.

Al terminar esta última sesión y la segunda Fase del Diagnóstico Participativo, el recreador les recordó a los estudiantes que esa era la última sesión de intervención y que el siguiente paso era la realización de la Asamblea General para concluir el proyecto recreativo.

5.1.3 Fase III: Diseño global del proyecto

La tercera fase del ciclo pedagógico denominada “Diseño Global del Proyecto”, no se trabajó mediante la metodología de Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva (SARI), si no mediante la realización de una “Asamblea General” en la cual se socializaron tanto los resultados del Diagnóstico Participativo como las pistas encontradas hasta el momento a partir del proceso de Recreación Dirigida realizado.

Según (Mesa, 2007) la Asamblea General de Culminación está ubicada en los ciclos “Culminación y socialización del proyecto” o “Evaluación participativa”, pero teniendo en cuenta las circunstancias propias de la institución educativa y el hecho de que los estudiantes estaban

próximos a salir a vacaciones, se acordó realizar la Asamblea General en este momento del proceso. Los tres momentos centrales de esta Asamblea fueron los siguientes:

Primer momento: se inició con la Organización del Grupo (OG). El recreador expresó el sentido y la dinámica que se desarrollaría durante la Asamblea.

Segundo Momento: se procedió a escuchar los distintos puntos de vista respecto al proceso de intervención. En medio de este momento de reflexión, los recreandos manifestaron su interés en hacer un video representativo para mostrar a los directivos de Nuevo Latir los avances que habían tenido en el contexto del proyecto de Recreación Dirigida.

Tabla 2. Organización de video ‘Las problemáticas del salón 9-3’

Proyecto Recreandos: Video teatral, las problemáticas del salón 9-3.	
Primer Día	Segundo Día
OG (organización del grupo)	EY (ensayo)
	ET (ejecución de la tarea)
EY (ensayo)	

Tercer Momento: el tercer momento se dedicó a la Organización de la Tarea (OT), es decir, a proponer ideas conjuntas, recursos, materiales y el espacio para la realización del video antes mencionado. El recreador al saber que quedaban pocos días de clases, decidió seguir con este proyecto pensado por los recreandos, pero solo asignó dos días para la organización y la elaboración del video.

En la Tabla No. 2 se puede observar en el primer día que los recreandos empiezan con la organización de la tarea, sacan el listado de los materiales que necesitan y asignan los roles a cada compañero; después de tener el libreto y la idea conjunta de la representación teatral, se asignó un tiempo para ensayar que arrojó mejoras para el video final. En el segundo día los recreandos iniciaron con un pequeño ensayo “EY” que los ayudaría a retomar lo que habían planeado; al pasar a la ejecución de la tarea “ET” (la realización del video recreativo), los jóvenes mostraron las problemáticas que se viven diariamente en su aula de clase.

5.1.4 Fase diagnóstica

En la fase diagnóstica, fue posible observar varias experiencias de traspaso de la tarea y la responsabilidad, tal como se puede evidenciar en seguida (ver Mapa de Interactividad).

- Organización del Grupo. En la Sesión II se puede observar que en el momento de la apertura el recreador tuvo que organizar a los recreandos estratégicamente para que todos se pudieran ver, ayudarles con la retroalimentación de la anterior sesión, hablar de la temática a trabajar y empezar con un juego de iniciación (“El barco en alta mar”) para poderlos dividir y que se cautivaran por la intervención. En la sesión IV también se empezó por organizar el grupo, pero los recreandos ya llegaban al lugar y se acomodaban solos, reconociendo que ya iba a empezar la sesión, participaban más en la retroalimentación, escuchaban la temática a trabajar; esto permitió dar paso al juego de iniciación (“El círculo de preguntas”) para dividir el grupo e igualmente

cautivarlos a la intervención. Ya en la sesión VII los recreandos habían transformado su manera de actuar, pensar y expresar en el momento de la apertura; los jóvenes se organizaron solos, eran más participativos en la retroalimentación, escuchaban la temática a trabajar con más atención y se organizaron solos en los grupos de trabajos; por lo tanto el recreador pudo dejar de lado el juego de iniciación.

- Organización de la Tarea. En la Sesión II con el lenguaje-lúdico-creativo “Bandas graficas” se hizo el proceso de interiorización y socialización individual para organizar el trabajo conjunto, pero los estudiantes sentían temor de expresar sus pensamientos y sensaciones en el Momento de Exploración. En la Sesión IV los recreandos tenían una mejor disposición frente a la técnica pedagógica “La silueta de la mano”, el proceso cognitivo era más fino y se expresaron con más confianza frente a los compañeros, generando que la organización de la tarea fuera más elaborada y organizada. En la Sesión VII, los recreandos ya habían asumido la responsabilidad de generar buenos aportes cognitivos en la técnica pedagógica “Mapa de habilidades”, porque sabían que participando y dando a conocer sus pensamientos, podrían lograr un buen trabajo conjunto.

- Ejecución de la Tarea. En la sesión II cuando llegó el Momento de la Negociación, los recreandos empezaron a elaborar el trabajo conjunto de los murales y aun cuando se percibía un buen ambiente de trabajo, algunos estudiantes no aportaban a la construcción de la obra. En la sesión IV en cambio, los recreandos manifestaron más interés en trabajar grupalmente para avanzar en la técnica; sin embargo por el afán de acabar rápido no plasmaban lo que realmente habían socializado. En la sesión VII los recreandos asumieron el ejercicio de Ejecución de la Tarea incluso mucho antes de que este momento comenzara a ejecutarse. Ya desde el momento de “Exploración” comenzaron a trabajar en función de la obra teatral que se les había solicitado montar. En este caso, el traspaso de la responsabilidad fue evidente en la medida en que los recreandos asumieron los retos que propone la intervención.

- Evaluación. Cuando se presentó el momento de “Evaluación” en la sesión II, el grupo en general fue muy indisciplinado y poco respetuoso con las exposiciones que presentaron sus compañeros. En la sesión IV pese al desbordamiento que tuvieron los estudiantes por el lenguaje-lúdico-creativo “la macromano”, los jóvenes no pudieron hacer la Evaluación, pero esta situación generó que el recreador reestructurara su dinámica de intervención para evitar en las siguientes sesiones estos inconvenientes. Al final en la Sesión VII los recreandos se sentían orgullosos de su trabajo conjunto de las “obras teatrales”, a través de la cual reflexionaron sobre la temática trabajada.

5.1.5 Fase diseño global del proyecto

En la Asamblea General, claramente se generó el mecanismo de Influencia Educativa y la Evaluación se convirtió de hecho en una Organización de la Tarea como lo muestra el Mapa de Interactividad.

El proceso de Traspaso de la Tarea se dio en la medida en que los estudiantes asumieron la responsabilidad de diseñar un trabajo conjunto para mostrar a los directivos de Nuevo Latir; los recreandos expresaron que querían hacer un video representando todas las problemáticas que ellos percibían en su salón de clase, usando muchas de las técnicas corporales que se trabajaron en el proyecto recreativo; además hicieron uso de un recurso tecnológico para hacer videos con el celular, demostrando con ello apropiación de las TIC en el aula.

Como puede evidenciarse, lo que aquí se dio no solo fue un proceso de traspaso de la tarea de recreador a recreando sino que también implicó que el recreador modificara el proyecto recreativo diseñado inicialmente, en la medida en que tuvo la habilidad para reconocer a la población con la que realizó la intervención. Esto originó que se propusieran sesiones productivas, entendibles y adecuadas para los jóvenes participantes.

5.2 Análisis de la estructura temática de los contenidos desarrollados por los participantes

En este apartado se identificarán los contenidos desarrollados durante la intervención Recreativa (Mesa, 2007); es decir, ahora se analizará el proceso temático que se llevó a cabo en la Ciudadela Educativa Nuevo Latir con los jóvenes de 9-3. Según Mesa (2007) se deben analizar los siguientes tipos de contenidos en el proceso la Secuencia de Actividad Recreativa –SAR-:

Contenidos conceptuales: son aquellos conceptos que provienen del saber cognitivo, se construyen de las experiencias de la actividad recreativa y no están explícitos en la SAR, si no que emergen de la temática trabajada.

Contenidos procedimentales: son aquellos aprendizajes del saber y hacer en pro del proyecto recreativo; es decir, el recreando viene con un conocimiento, adquiere un aprendizaje con los lenguajes-lúdicos-creativos y construye un nuevo saber que se espera le posibilite actuar en pos de una meta.

Contenidos actitudinales: son aquellos conocimientos que se adquieren al saber “ser y estar” en una circunstancia determinada; es decir, aquellos contenidos que dan cuenta de la actitud o el comportamiento de los recreandos frente a las situaciones propuestas.

Cuando se analizan los contenidos desarrollados por los participantes, se logra dar cuenta de cómo fue trascendiendo la actividad recreativa, cómo los recreandos fueron adquiriendo los aprendizajes y desarrollando las capacidades que ayudaron a complementar el trabajo conjunto del proyecto recreativo y cómo el recreador logró estimular estos procesos pedagógicos para que se construya un espacio de enseñanza y aprendizaje. De acuerdo con la perspectiva de Mesa (2007), la recreación al generar espacios de interacción “enseñanza/aprendizajes” puede analizar los contenidos “conceptuales, procedimentales y actitudinales” que se vivieron en un proyecto recreativo mediado por una Secuencia de Actividad Recreativa SAR de la Recreación Dirigida.

En ese sentido, se analizarán algunos contenidos del currículo de la Institución Educativa Nuevo Latir y la forma del proceso de recreación dirigida que se realizó durante la Práctica Profesional que se fue poniendo en relación con dicho currículo.

En el capítulo “Marco Contextual” se presentaron los lineamientos generales de la metodología que implementa la Ciudadela Educativa Nuevo Latir para la formación de los jóvenes; en este apartado del análisis, se enfocará en el aspecto metodológico denominado “Habitancia”, que fue el que se trabajó por medio de la Secuencia de Actividad Recreativa.

De acuerdo con la Institución Educativa Nuevo Latir, la *habitancia* es una estrategia metodológica del currículo institucional que busca crear acuerdos que garanticen el hábitat y la convivencia dentro del Nuevo Latir; al trabajarla por medio de estrategias lúdico-pedagógicas, se espera que se fortalezca la integridad de cada sujeto (estudiante, profesor, empleados, cuerpo administrativo, familia) aportando a su consolidación como un ser individual y social.

Esta estrategia metodológica tiene como principios la alteridad, cultura material, el hábitat y la mediación cultural; cada uno de ellos tiene fines específicos, pero buscan un objetivo en común que es generar una buena habitancia dentro de la institución. En la experiencia de práctica profesional se trató – a través de la metodología SAR y SARI – de abordar estos principios a partir de contenidos de alteridad, de naturaleza conceptual, procedimental y actitudinal (Mesa, 2007).

a) Contenidos de Alteridad: buscan construir conocimiento con el otro para mejorar personal y socialmente el entorno educativo.

- Conceptual: La institución implementa que los contenidos desarrollados en clase vayan orientados a las relaciones sociales, que se transforme las personas y formen una comunidad en el salón, en la institución y en el contexto.

- Procedimental: Se estimulan procesos permanentes de reconocimiento, socialización y construcción; es decir, que los estudiantes reconozcan que tienen los mismos derechos dentro de la institución, reconozcan las realidades y puedan construir con el otro una mejor habitancia en el contexto.

- Actitudinal: Se busca que los estudiantes contribuyan con sus actuaciones, comportamientos a la mejora del entorno educativo del Nuevo Latir.

b) Contenidos de cultura material: Pretenden construir sentidos de pertenencia con los objetos físicos que se encuentran dentro de la CE Nuevo Latir.

- Conceptual: La Ciudadela Educativa Nuevo Latir fomenta en el proceso de enseñanza que los objetos, materiales físicos que se encuentran en la institución tienen que ser tratados de la mejor forma, donde se cuiden y se conserven los espacios educativos.

- Procedimental: Las temáticas en el proceso de enseñanza van dirigidas a la construcción de significados y el sentido de pertenencia, con el fin de que los estudiantes usen apropiadamente los espacios que le brinda el Nuevo Latir.

- Actitudinal: Se espera que el comportamiento de los estudiantes sirva para construir, no para destruir, es decir, que los jóvenes tenga una conciencia adecuada y cuiden de los espacios, objetos físicos que se encuentra en la institución para futuras utilizaciones.

c) Contenidos de hábitat: Trabajan en pro de las relaciones sociales para generar un mejor entorno educativo.

- Conceptual: El Nuevo Latir busca estrategias pedagógicas artísticas que propicien la construcción de un mejor hábitat (espacio) en el lugar que conviven.

- Procedimental: Las temáticas en los procesos de enseñanza son incluyentes, es decir, se trabaja en la construcción de vínculos sociales entre los estudiantes dentro y fuera del salón de clase.

- Actitudinal: Se busca que los estudiantes con su comportamiento y actuaciones contribuyan a las relaciones sociales del hábitat del Nuevo Latir.

d) Contenido de mediación cultural: Por medio de un grupo conformado, capacitado la CE Nuevo Latir - Conceptual: Es una estrategia metodológica implementada en la CD Nuevo Latir comandada por la psicóloga, donde integra un grupo de personas capacitadas para contribuir a una mejor comunicación, relación e integración dentro de la institución.

- Procedimental: La mediación cultural trabaja la escucha, el interés y la solución, es decir, que se pueda mediar una problemática institucional con la ayuda del otro.

- Actitudinal: El comportamiento del grupo “mediación cultural” contribuye a una mejor comunicación dentro del Nuevo Latir, donde se escuche, se identifique el interés y se dé una solución pacífica para los participantes de dicha controversia.

5.2.1 Contenidos del diagnóstico participativo, reforzando la estrategia curricular “Habitancia” en la Ciudadela Educativa Nuevo Latir

Se analizó tres sesiones del diagnóstico participativo (sesión II, V y VII), con sus respectivas preguntas generadoras y los lenguajes lúdico-creativos utilizados en el día de intervención orientados al fortalecimiento y empoderamiento de los estudiantes.

A medida de que iba transcurriendo la SARI, se observó que los contenidos de naturaleza conceptual, procedimental y actitudinal se fueron transformando progresivamente, tocando y reforzando los temas principales del Plan Habitancia (alteridad, cultura material, el hábitat y la mediación cultural) que generaron en el espacio recreativo un buen trabajo en equipo, pensamientos conjuntos o posibles soluciones que mediaran las problemáticas internas y externas dentro de Nuevo Latir.

En la sesión II, se partió de las siguientes preguntas generadoras: ¿Quién soy y de dónde vengo? ¿Quiénes somos?, los lenguajes lúdicos-creativos trabajados fueron:

Bandas Gráficas: los estudiantes plasmaron en un papel dividido los momentos más significativos de su vida (con dibujos o símbolos), esto generó que los recreandos se reconocieran y observaran que son muy compatibles, también propició confianza cuando estaban socializando el trabajo conjunto.

Mural Mosaico: este lenguaje es una obra a gran escala que se construyó conjuntamente, se necesitó papel silueta cortado, una cartulina y pegante; los recreandos plasmaron con las fracciones de papel una imagen que identificó al subgrupo, una representación del pensamiento conjunto que fue socializado.



Fotografía 1. Recreandos trabajando en las bandas gráficas

Los recreandos al empezar a trabajar con el lenguaje lúdico-creativo “Bandas graficas” comenzaron el proceso cognitivo-individual gracias a la pregunta generadora “¿Quién soy y de dónde vengo?”; los jóvenes recordaron cuáles fueron sus momentos más significativos y lo plasmaron en una hoja por medio de dibujos o símbolos. En medio del proceso reflexivo individual, algunos estudiantes no habían iniciado la actividad por no saber dibujar y el temor de ser sometidos a burlas al expresar situaciones de su vida, pero con la iniciativa de los otros compañeros del subgrupo, tomaron la decisión de hacer el ejercicio. Cuando todos los recreandos

habían acabado de dibujar, la socialización se tornó un poco lenta; los jóvenes sentían pena de mostrar sus trabajos y de expresar sus momentos significativos, pero al observar que sus compañeros tenían sentimientos, pensamientos similares, tomaron confianza en dialogar lo plasmado.

Según Velasco (2012) citando a Mesa, “los contenidos conceptuales se encuentran en las competencias intelectuales de los participantes, su capacidad argumentativa, sus conceptos, concepciones, creencias, mitos e imaginarios que tengan, sobre la temática a representar” (p. 86). En la parte de la socialización, el contenido conceptual se tornó un poco incómodo, porque los recreandos no querían expresar sus pensamientos y experiencias por miedo a que los molestaran; sin embargo, el subgrupo al observar que tenían muchos aspectos individuales en común, decidieron mostrar el trabajo realizado generando un proceso de alteridad. En la institución se contempla que los contenidos transmitidos vayan orientados a las relaciones sociales, que se transforme a las personas (reconocimiento, socialización y construcción) y formen una comunidad en el salón (principio de la estrategia Habitancia), construyendo y definiendo las ideas en conjunto, que fue lo que ocurrió en ese momento específico de la intervención.

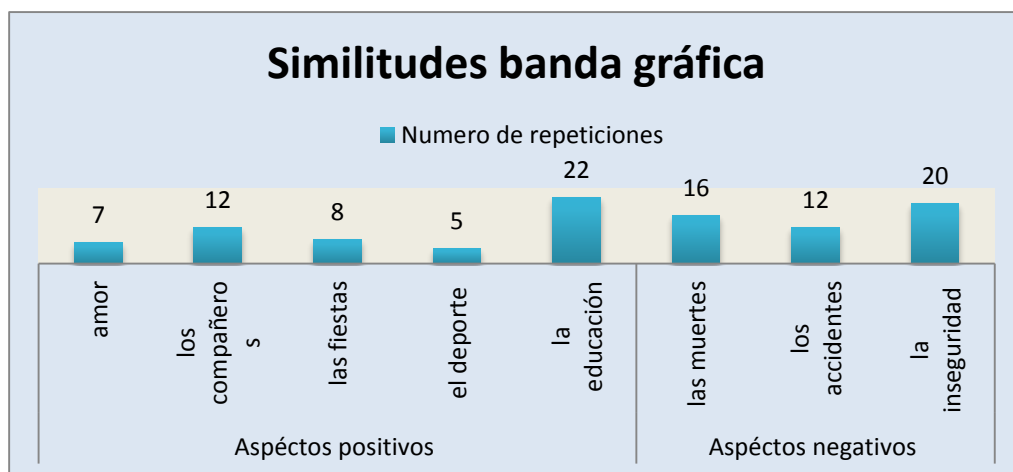


Tabla 3. Similitudes banda gráfica

Esta tabla muestra la similitud de pensamientos que tuvieron los recreandos en los subgrupos, la socialización de las perceptivas individuales ayudaron a que los estudiantes vieran que tienen más semejanzas que diferencias y que están buscando fines en común para el bienestar educativo. Como se puede ver en la gráfica, los jóvenes destacaron aspectos positivos y agradables que sienten en sus vidas, como por ejemplo, convivir con los compañeros de su aula de clase y la educación que están recibiendo en la CE Nuevo Latir, pero también mostraron aspectos negativos como la inseguridad que hay en el entorno y las muertes que han presenciado de familiares o amigos cercanos.



Fotografías 2 y 3. Recreandos trabajando en los murales

Los recreandos al socializar pensamientos, propusieron ideas en conjunto para resaltar en el lenguaje-lúdico-creativo “Murales”, donde cada integrante del subgrupo aportaba a la construcción de la técnica mediada por la pregunta generadora “¿Quiénes somos?”. La actitud de los estudiantes se transformó positivamente; en el momento de la Exploración no querían participar y en este momento de Negociación todos querían involucrarse en el proceso recreativo; cuando terminaron las obras se sentían orgullosos y deseosos de mostrarlas a los compañeros.

De acuerdo a Velasco (2012), citando a Mesa “en lo actitudinal se encuentra lo social debido a que se tiene en cuenta, la participación, actitudes y valores de los participantes” (p.86),

en ese sentido el contenido actitudinal se vio reflejado en la construcción del lenguaje lúdico-creativo “Murales”, porque los recreandos mejoraron su actitud frente al proceso recreativo; esto generó que el sitio de práctica se percibiera un entorno agradable, habitable y que los jóvenes sintieran orgullo de sus trabajos finales; los estudiantes cuidaron sus Murales mostrando una “cultura material” de los objetos y obras artísticas que elaboraron.

Como ya se ha mencionado, en el Plan Habitancia el concepto de hábitat es uno de sus principios estratégicos. La CE Nuevo Latir busca estrategias pedagógicas, artísticas que propicien las relaciones sociales en el entorno educativo, donde toda la comunidad esté involucrada y construyan un mejor hábitat. Así mismo, se implementan procesos de enseñanza que van dirigidos a la construcción de significados y el sentido de pertenencia de los materiales físicos, para que los estudiantes usen apropiadamente los espacios que le son brindados por la institución, es decir, lo que se llama en el Plan Habitancia, la cultura material.



Fotografía No. 3 Murales terminados

Los recreandos mostraron su mural y comentaron de qué se trataba, cómo lo construyeron e hicieron una reflexión de la intervención del día (se sentían ansiosos de salir a descanso). Esto permitió que el recreador reconociera las percepciones de los jóvenes y analizara cómo podría ser

el trabajo con los chicos de 9-3. Al finalizar se cerró con un gran aplauso y se dio salida al descanso.

El contenido procedimental agrupa a las habilidades o capacidades básicas para actuar, las estrategias que uno aprende para solucionar problemas o a las técnicas y actividades sistematizadas relacionadas con aprendizajes concretos, (Velasco 2012, citando a Mesa). Estos contenidos estuvieron involucrados en toda la sesión asignada, los estudiantes por medio de sus habilidades actuaron positivamente, resolviendo todo lo que se propuso el día de intervención. En el momento de la evaluación la interacción de trabajos y la experiencia de “mediación cultural”, en el sentido de trabajar las problemática institucionales con una mejor comunicación, en donde se escuche y se identifiquen los intereses, con la ayuda del otro, pudo transformar la percepción de los jóvenes frente a la temática trabajada “Reconocimiento mío y de los otros”.

En la sesión V la pregunta generadora fue ¿Qué beneficio tiene el trabajo en equipo? Los lenguajes-lúdicos-creativos trabajados fueron:

Los juegos tradicionales: los juegos tradicionales cumplen la misma función del lenguaje-lúdico-creativo “Juegos cooperativos”, los juegos que se vincularon en el día de intervención fueron dinámicos, corporales y fueron –encaminados al trabajo conjunto, donde los estudiantes se unieron como grupo y solucionaron todos los retos que propuso la técnica creativa.

Antes de realizar esta sesión, como se mencionó en la primera etapa del análisis de intervención, el recreador tuvo que reestructurar el proyecto recreativo, puesto que los estudiantes tuvieron dos semanas de receso y no asistieron a los días de intervención, frenando el hilo conductor que se estaba construyendo. Por esto, se decidió proponer una sesión que fuera atractiva para los recreandos y que recogiera lo que se había aprendido.



Fotografía No. 4 Juego cooperativo “El lago de lava”

Al ver que los recreandos estaban muy activos se propuso el lenguaje lúdico-creativo “Juegos cooperativos”; este lenguaje involucra habilidades sociales (escucha, pedir ayuda, expresar afecto, evadir los problemas, ayudar a los demás, tomar iniciativa, conocer los sentimientos) para la construcción de las relaciones sociales dentro del salón. Los jóvenes al pasar las diversas estaciones de juegos cooperativos, se encontraban con retos recreativos, que solo se podrían resolver trabajando en grupo y pensando en conjunto; esto ocasionó que los estudiantes reconocieran las habilidades del otro y observaran que el trabajo en conjunto “con la ayuda del otro” puede solucionar problemáticas presentadas.

Los recreandos desarrollaron simultáneamente los momentos de interiorización y exteriorización; esto quiere decir que los jóvenes fueron más decididos al expresar sus pensamientos, sentimientos e ideas (contenido conceptual) para la realización del juego cooperativo; en ese mismo instante tenían que socializar lo que iban hacer y actuar como grupo para pasar el juego propuesto. Se resalta también el contenido actitudinal, porque los estudiantes tuvieron buena participación, actitud grupal e individual para solucionar el reto que propuso el juego. Las habilidades sociales que se trabajaron, reforzaron varios principios de la estrategia metodológica *habitancia*: mediación cultural, alteridad y hábitat porque los jóvenes al escuchar y expresar sus pensamientos e ideas construyeron una solución a una problemática propuesta, el

trabajo en equipo ayudó a la necesidad del otro, a reconocer y darle importancia al compañero en pro de una mejor convivencia, como lo muestra la tabla No. 4.

categorías grupos	Habilidades Básicas Teléfono roto	Habilidades Avanzadas Lago encantado	Habilidades De sentimientos Hoja de papel	Habilidades Ante la Agresión trapo	Habilidades ante el stress maraña	Habilidades de planificación la botella
Grupo 1	Escuchar	participar	Expresar afecto	Evitar problemas	Hacer frente a la presión	Tomar iniciativas
Grupo 2	hablar	Pedir ayuda	Expresar sentimientos	No entrar en peleas	Demostrar deportividad	Establecer un objetivo
Grupo 3	presentarse	Convencer a los demás	Conocer los sentimientos	Ayudar a los demás	Resolver la vergüenza	Tomar una decisión

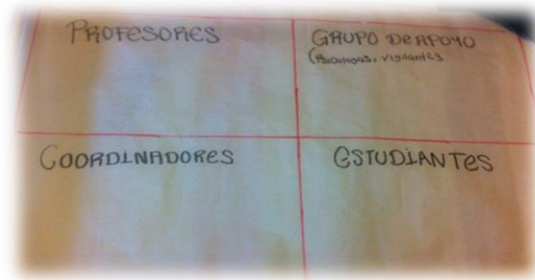
Tabla No. 4. Habilidades que se trabajaron con los juegos corporativos

La evaluación se planteó desde la pregunta generadora ¿Qué beneficio tiene el trabajo en equipo? Los estudiantes estuvieron muy participativos y reflexionaron sobre el proceso recreativo que vivieron. El contenido procedimental se vio reflejado en el día de intervención, puesto que los estudiantes utilizaron sus habilidades y capacidades individuales y sociales para afrontar los retos que propuso la secuencia recreativa, reconociendo que, con la ayuda del otro, se propició un buen trabajo en equipo.

En la sesión VII, las preguntas generadoras fueron ¿Con quiénes me relaciono mejor? Y ¿Cómo solucionamos los problemas internos del salón?, los lenguajes-lúdicos-creativos trabajados fueron:

Los juegos dramáticos. Los juegos dramáticos son representaciones corporales echas y pensadas por los estudiantes, en este caso por ser la última sesión, se quería conocer cómo empiezan las problemáticas internas en el salón, a quienes acuden para solucionarlas y cómo se pueden resolver conjuntamente. Esta última sesión les ayudó a los jóvenes a comprender, reflexionar y

solucionar, es decir, que si se presenta algún problema interno y sienten que no tienen ningún apoyo en el Nuevo Latir, buscando el diálogo y la ayuda pertinente, ellos mismos lo pueden resolver conjuntamente.



Fotografía No. 5 Técnica pedagógica “Mapa de habilidades”

El recreador en el momento de interiorización propuso una técnica llamada “Mapa de habilidades” que tenía como propósito conocer cómo los estudiantes solucionaban sus problemas y a quién acudían; las habilidades sociales propuestas fueron: la escucha, pedir ayuda, disculparse, dar gracias y mantener una conversación.

Los jóvenes tenían cinco fichas con las habilidades sociales que el recreador escogió y había una cartelera dividida en cuatro partes con los entes importantes de la institución (profesores, grupo de apoyo, coordinadores y estudiantes). Los recreandos, a partir de la pregunta generadora ¿Con quiénes me relaciono mejor?, seleccionaban la habilidad social que consideraban más pertinente. Este acto cognitivo, permitió que los estudiantes observaran la similitud de pensamiento y actuaciones, arrojando resultados visibles con quien se puede solucionar un problema.

Habilidades sociales	Directivos que operan en la Ciudadela Educativa Nuevo Latir	Referencias
Escucha	Profesores y grupo de apoyo	Los estudiantes sienten más confianza con los profesores, algunos jóvenes que tenían problemáticas en el grupo, se sienten más a gusto con el grupo de apoyo (psicólogas).
Pedir ayuda	Estudiantes	Sienten que sus compañeros son los más indicados para aconsejar, pues no sienten la presencia de los directivos tan fuerte.
Disculparse	Estudiantes	Por las problemáticas internas del salón, se han tenido que disculpar con sus compañeros.
Dar gracias	Profesores	Agradecían a los docentes por esa labor y enseñanza que les brindaban.
Mantener una conversación	Estudiantes y profesores	Son los únicos, con quienes pueden entablar una conversación, en caso de algún problema.

Tabla No. 5. Resultados mapa de habilidades

La tabla anterior muestra conjuntamente el pensamiento de los recreandos y sus relaciones sociales que sienten dentro de la institución. Al mirar el mapa la mayoría de estudiantes piden ayuda, se disculpan, dan gracias, escuchan a los compañeros y profesores a cargo del grado, dejando de lado al otro grupo de apoyo como los directores, el rector y las psicólogas.

La buena comunicación entre los participantes y la socialización de pensamientos generó una idea conjunta (Mediación cultural y Alteridad); los estudiantes ya estaban armando y reflexionando los aspectos que iban a mostrar en el lenguaje-lúdico- creativo “juegos dramáticos”, pues cada uno aportaba su idea, designaba roles y tenían buena disposición en la realización de la técnica.

Cuando los recreandos socializaron ideas y pensamientos para elaborar el lenguaje lúdico- creativo “juego dramático” tuvieron en cuenta la otra pregunta generadora ¿Cómo solucionamos los problemas internos del salón? que le dio orientación a la temática trabajada “relaciones sociales”; los estudiantes al dramatizar su obra, resaltaron problemáticas internas del salón y

determinaron a las personas a quienes acudían para resolverlas. Al final, se hizo una reflexión sobre el mejor modo de afrontar esos conflictos.

Los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales estuvieron presentes en el día de intervención, porque los recreandos lograron actuar y reflexionar de manera diferente. Al ser la última sesión, los jóvenes hicieron un proceso de interiorización más profunda y buscaron soluciones grupales para las problemáticas internas del salón. De igual forma se tocaron aspectos principales del plan estratégico de *habitancia*, porque el taller propició buena comunicación en pro de la solución de problemas (Mediación cultural), una construcción de enseñanza con el otro (Alteridad) y un buen espacio de trabajo (Hábitat).

De acuerdo al análisis de las tres sesiones anteriores (II, V, VII), se puede observar que los contenidos de naturaleza conceptual, actitudinal y procedimental estuvieron inmersos a cada una de las intervenciones, propiciando la construcción del proyecto recreativo “Recreando sueños” con cada acción, actuación, pensamiento, reflexión de los participantes. Los recreandos aprendieron progresivamente contenidos que les permitieron reforzar sus lazos afectivos, empezando por reconocerse individual y socialmente (Sesión II), descubriendo que hay problemáticas internas y externas en el salón (Sesión V) y al encarar los conflictos y las discordias que presentaban en el salón (Sesión VII).

En consecuencia con lo anterior, los recreandos en la “Asamblea General” propusieron la realización de un video conjunto (la puesta teatral de todo el salón), porque sentían que algunos conceptos no fueron expresados en profundidad y querían exponer todo el aprendizaje que habían adquirido en el proyecto recreativo. Los jóvenes querían vincular todo lo aprendido en los seis meses de intervención social para mostrar las problemáticas que tenían dentro del salón a la junta directiva. En este caso los estudiantes hicieron un proyecto pedagógico contribuyendo a la mejora

de la institución educativa Nuevo Latir, abordando los principios estratégicos que maneja el plan *habitancia* (Mediación Cultural, Alteridad, Hábitat) porque los jóvenes al visualizar los problemas internos que tenían dentro del salón, asumieron como tarea propia, proponer alternativas para mejorar las condiciones de convivencia en el aula de clase, propiciando un buen hábitat al interior de la institución educativa Nuevo Latir.

5.3 Análisis de la interactividad

En esta última etapa, se analiza desde la perspectiva del triángulo interactivo recreador-recreandos-contenidos (Mesa, 2007) los contenidos trabajados a través de la metodología SAR-SARI en el contexto de la práctica profesional que se realizó con los estudiantes de noveno de la Ciudadela Educativa Nuevo Latir. En primer lugar se analizará la relación recreador-contenidos, posteriormente la relación recreandos-contenidos y finalmente la relación recreador-recreandos. El análisis se basará en los diarios de campos y los registros fotográficos del momento de “Diagnóstico Participativo”.

5.3.1 Recreador-Contenidos. Este momento pretende analizar la relación que estableció el recreador, con los contenidos propuestos mediante el proyecto recreativo (Mesa, 2007); es decir, qué actividades metodológicas se implementaron para facilitar el proceso de enseñanza / aprendizaje.

En el transcurso del proyecto recreativo, la relación que como recreador se estableció con los contenidos, se fue complejizando a medida que avanzaba el proceso de reconocimiento de la población y los inconvenientes que se presentaban en la institución. Para ver dicha relación, se hará alusión a las sesiones del diagnóstico participativo para analizar cómo el recreador propició el contenido a lo largo de la intervención recreativa.



Fotografía 6. Sesión II momento exploración.

En el momento exploración de la sesión II, el lenguaje lúdico-creativo que se utilizó como recreador fueron las bandas gráficas, cuyo objetivo fue “el reconocimiento del otro”. Bajo la pregunta generadora ¿Quién soy y de dónde vengo?, los recreandos tenían que dibujar los cuatro momentos más significativos de sus vidas. Se pretendía que reconocieran que son muy similares socialmente y generaran lazos de conexión grupal; sin embargo se observó que el contenido no estaba funcionando porque los estudiantes sentían temor de ser ridiculizados al representar en las bandas gráficas ciertos aspectos de la vida social. A partir de allí, se decidió trabajar en el fortalecimiento de la confianza y los lazos sociales lo que permitió que los estudiantes se unieran más como grupo y trabajaran en conjunto.



Fotografía 7. Sesión III Momento Negociación

A partir de allí, en la sesión III se trabajó el lenguaje lúdico creativo “juegos teatrales”, el cual tenía como objetivo reconocer cuáles eran las problemáticas similares que tenían los estudiantes dentro de la institución e identificar los inconvenientes que impedían tener una buena relación con sus compañeros. Esta vez, quería reforzar el reconocimiento individual y social de los participantes por medio de un lenguaje colectivo que ayudaba a que los jóvenes percibieran y reflexionaran sus mismas problemáticas; sin embargo, todavía había fricciones internas dentro del salón que se debían trabajar primero.



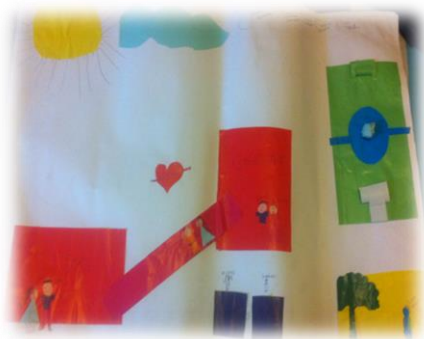
Fotografía 8. Sesión IV Momento Negociación

Al observar que todavía había problemas internos de convivencia, se propuso otra técnica que ayudara a reforzar los lazos sociales dentro del salón; se escogió el lenguaje lúdico-creativo “macromano” el cual tenía como objetivo conocer las habilidades sociales positivas y negativas del compañero. Este lenguaje consiste en dibujar una macromano (mano de gran tamaño); donde en cada dedo, los participantes deben escribir sus habilidades, cualidades, debilidades, metas, e impedimentos para avanzar como colectivo. Esto ayudó a que los participantes identificaran los aspectos positivos y negativos que tenían como grupo, sin embargo, la técnica no tuvo mucha acogida y los estudiantes manifestaron que los trabajos de tipo artístico les aburrían. Pero pese a ello y a la dispersión de los participantes, se observó que los jóvenes se integraron y lograron trabajar más en grupo.



Fotografía 9. Sesión V Momento Exploración Negociación

Ya en la Sesión V, se confirmó una vez más que las técnicas artísticas aburrían a los participantes, ellos son jóvenes muy hiperactivos y dinámicos; por esto, en esta sesión se trabajó el lenguaje lúdico creativo “juegos cooperativos”, que tenía como objetivo fortalecer las habilidades para el trabajo en equipo. Este lenguaje vinculaba juegos tradicionales por estaciones, en las cuales se abordaban habilidades como: escucha, pedir ayuda, expresar afecto, evadir los problemas, ayudar a los demás, tomar iniciativa, conocer los sentimientos. Este lenguaje-lúdico-creativo, resultó muy acorde con la población de los jóvenes.



Fotografía 9. Sesión VI Momento Negociación

Al ver que los estudiantes ya estaban reforzando los lazos sociales mediante las técnicas propuestas, se decidió en la Sesión VI proponer un lenguaje lúdico-creativo llamado “Mosaico”.

El objetivo fue identificar las problemáticas internas de la institución mostrando a través del recorte y pegado, los espacios más conflictivos del Centro Educativo Nuevo Latir. Fue interesante observar que a pesar de tener un componente artístico fuerte, la técnica resultó interesante para los recreandos.



Fotografía 10. Sesión VII Momento Negociación

En esta última sesión, la VII, se propuso un lenguaje lúdico-creativo que ya se había utilizado; “juegos teatrales”; el objetivo era indagar cómo se desenvolvían los participantes con el trabajo en equipo; los estudiantes representaron dramáticamente una problemática interna del salón y, a partir de lo aprendido en el transcurso de la intervención recreativa, buscar una solución conjunta para abordar dichos inconvenientes. La técnica resultó útil para cerrar el Diagnóstico Participativo, porque permitió evidenciar los lazos sociales que habían adquirido los participantes, el trabajo en equipo y la decisión de buscar soluciones conjuntas por el bienestar de los compañeros.

En conclusión, fue evidente que la relación recreador-contenido fue transformándose a medida que se desarrollaba el proceso de intervención y el recreador iba conociendo a la población participante. El recreador procuró propiciar un buen espacio de trabajo y enfocó las temáticas hacia el fortalecimiento de los lazos colectivos entre los estudiantes, para ello apeló al uso de lenguajes-lúdico-creativos coherentes con el contexto y los intereses de los participantes.

5.3.2 Recreandos-Contenidos. La relación entre los recreandos y los contenidos trabajados durante el proyecto recreativo analiza la manera cómo los participantes adquirieron los contenidos brindados durante el proceso de intervención; de acuerdo con Mesa (2007) los contenidos de enseñanza que se evidencian en la recreación dirigida suelen ser de orden conceptual, procedimental y actitudinal.

En ese sentido, se analizarán los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, los cuales se apoyarán en los comentarios que expresaron los participantes en las sesiones II, V y VII del diagnóstico participativo, que derivó en un trabajo colaborativo propuesto y diseñado por los recreandos (para mayor ilustración, se recomienda el video dramático propuesto por los estudiantes en la asamblea general y que hace parte de los anexos del presente trabajo de grado).

Contenidos procedimentales: Este tipo de contenidos como lo se ha mencionado anteriormente (capítulo 2), hacen alusión al “saber hacer” del participante; los recreandos llegan con un conocimiento previo y se pretende que la intervención recreativa y la mediación de los lenguajes lúdicos creativos, adquieran otro tipo de aprendizajes (Mesa, 2007).

En la siguiente tabla (Tabla No. 6), se puede observar los comentarios que surgieron en las sesiones recreativas por parte de los recreandos mediante la metodología SAR / SARI; en el lado izquierdo se encontrarán las sesiones del diagnóstico participativo con su respectivo momento (de la SARI) que se enfatizarán. Al lado derecho se encuentran los comentarios que surgieron en los lenguajes lúdicos creativos por parte de los estudiantes en el día de intervención y en la parte inferior las expresiones que presentaron en la etapa final de la asamblea general.

Contenidos procedimentales		
Diagnóstico participativo		Comentarios estudiantes
Sesión II Momentos: Exploración Negociación	Lenguajes- Lúdico- Creativos:	Lenguajes Lúdico Creativos Bandas graficas: 1. <i>Profe nunca he dibujado antes, ¿en vez de dibujar puedo escribir.</i> 2. <i>Yo no quiero mostrar mis dibujos de primera, después se ríen de mis cosas personales.</i> 3. <i>Todos tenemos dibujos similares, muchos dibujamos el amor y la muerte.</i> Lenguajes Lúdico Creativos Murales: 4. <i>Esta actividad es la misma que vimos en artística, venga yo la hago.</i> 5. <i>Venga hago un corazón y después salen a explicar por qué lo hicimos.</i> 6. <i>Cuando hicimos el mural, este demostró lo mucho que queremos estar en el Nuevo Latir porque tenemos buenos compañeros.</i>
Sesión V Momentos: Negociación Evaluación	Lenguaje- Lúdico- Creativo:	Lenguaje Lúdico Creativo Juegos cooperativos: 7. <i>No quiero hacerme con él, después perdemos.</i> (De 1 a 7 Comentarios que tuvieron los estudiantes mediante la Exploración/Negociación. Diario de campo 2 “Reconocimiento de mí y de los otros” 3 de Abril 2014) 8. <i>Vengan todos, si pensamos en grupo podemos pasar el reto.</i> 9. <i>Aprendimos que el trabajo en equipo nos ayuda a pasar muchos obstáculos e igualmente uno se divierte mucho con los compañeros.</i>
Sesión VII Momentos: Negociación Evaluación	Lenguaje- Lúdico- Creativo:	Lenguaje Lúdico Creativo Juego dramático: 10. <i>Primero definamos roles, que los tímidos sean los recocheros.</i> 11. <i>Pongámonos de acuerdo, que tenemos pocas horas en organizarlo.</i> 12. <i>Ya sé, representemos el problema que pasó anti ayer y le damos solución.</i> (De 8 a 12 Comentarios que tuvieron los estudiantes mediante la Negociación/Evaluación. Diario de campo 7 “Habilidades sociales” 21 de Mayo del 2014). 13. <i>Nosotros sabemos que es difícil mantener el orden en el salón, pero necesitamos darle solución a los problemas que se presenten como grupo.</i>
Diseño Global del Proyecto		
Asamblea General		14. <i>Y no íbamos hacer un trabajo grupal.</i> 15. <i>Me gustaron las intervenciones y no quiero que terminen.</i> 16. <i>Nosotros lo hemos hablado y queremos hacer un video grupal con todo lo que hemos aprendido.</i> (de 13 a 16 comentarios que tuvieron los estudiantes mediante la asamblea general 22 de Mayo del 2014).

Tabla No. 6. Comentarios de los recreandos en el diagnóstico participativo

Los comentarios que se incluyen en la tabla anterior, pretenden ser un ejemplo de cómo los estudiantes a lo largo de proceso de intervención y a través de la medición de los lenguajes lúdicos creativos empleados, fueron adquiriendo nuevos aprendizajes que fortalecieron sus capacidades de trabajo en equipo para darle solución los problemas que se presentaban al interior de la institución educativa. Como se puede observar, los estudiantes en la Sesión II sentían temor de trabajar conjuntamente, no querían mostrar sus trabajos por temor a ser ridiculizados, pero al terminar la jornada, evidenciaron que tenían muchas cosas en común y fueron reconociéndose mutuamente; en la sesión V los jóvenes querían resolver los juegos individualmente, pero al aceptar la ayuda del compañero aprendieron que algunas situaciones se pueden superar en conjunto. Ya finalizando el diagnóstico participativo, en la sesión VII los recreandos identificaron problemas cotidianos y los trataron de solucionar en grupo; este proceso recreativo generó que en una última instancia, los estudiantes quisieran mostrar un trabajo grupal (vinculando todo lo aprendido en los días de intervención) mostrando las dificultades internas que maneja el salón por medio de una puesta teatral.

Contenidos Actitudinales. Este contenido hace alusión a las actitudes que el estudiante tiene hacia una situación preestablecida, en este caso, se indaga sobre cómo el recreando se comporta frente a la temática trabajada en la propuesta recreativa (Mesa, 2007).

Tal como aparece en la tabla anterior, se graficarán los comentarios que tuvieron los recreandos mediante el proyecto recreativo, haciendo alusión a las actitudes que mostraron los estudiantes en el transcurso de la metodología SAR/SARI; para esto, se utilizará la misma estructura de la tabla anterior.

Contenidos Actitudinales		
Diagnóstico Participativo		Observación del Recreador
Sesión II	Lenguajes- Lúdico- creativos:	Lenguajes Lúdico Creativos Bandas graficas: 1. <i>Yo no sé dibujar profe, no voy hacer la actividad.</i> 2. <i>¡Ay! No profe, yo no voy a mostrar mis dibujos”.</i> 3. <i>[Risas], viendo los dibujos de mis compañeros sé que no soy el único en dibujar feo.</i> Lenguajes- Lúdico- Creativos Murales: 4. <i>Usted solo pásame papeles de colores que yo lo hago.</i> 5. <i>Que salgan los recocheros a exponer el mural porque quedó una recocha.</i>
Momento Exploración Negociación		
Sesión V	Lenguaje- Lúdico- Creativo:	Lenguaje- Lúdico-Creativo Juegos Cooperativos: 6. <i>Huy! Vamos a jugar en toda la clase, eso sí nos gusta.</i> 7. <i>Para este juego soy el mejor, pero me tocó con los más débiles, vamos a ver si logro ganar.</i> 8. <i>Vengan! Organicémonos bien lo que vamos hacer paso por paso, ya se nos va acabar el tiempo y no hemos superado este juego.</i> 9. <i>Los juegos estaban fáciles si se trabaja en equipo.</i>
Momentos: Negociación Evaluación		
Sesión VII	Lenguaje- Lúdico- Creativo:	Lenguaje- Lúdico-Creativo Juegos Dramáticos: 10. <i>[Risas] Los profes saben que nos gusta actuar.</i> 11. <i>Demostremos el problema que pasó anti ayer en el salón, pero con roles invertidos.</i> 12. <i>Quién será los profesores, ya saben todos tenemos que actuar.</i> 13. <i>Listo profe ya tenemos la escena, ¿Cuánto tiempo nos queda? ¿Podemos ensañar un ratico?.</i> 14. <i>Nosotros mostramos un problema que pasó hace poco y le dimos solución, porque no debemos pelear entre los mismos del salón.</i>
Momentos: Negociación Evaluación		
Diseño Global del Proyecto		
Asamblea General		15. <i>A nosotros nos gustó las clases de teatro, todos hemos hablado y queremos hacer un video grupal.</i> 16. <i>Si profe todos actuaríamos, solo denos unos días para organizarlo y se lo enseñamos.</i> 17. <i>Huy sí que buena idea! Grabemos con los celulares que tenemos varias escenas y mostramos problemáticas que vive el salón, es más hacemos hasta comerciales y todo.</i> ¹ hasta ²² Comentarios que tuvieron los estudiantes mediante la Evaluación. Diario de campo 2 “Reconocimiento de mí y de los otros” 3 de Abril 2014. ¹ hasta ²⁶ Comentarios que tuvieron los estudiantes mediante la Negociación/Evaluación. Diario de campo 5 “Habilidades sociales avanzadas, de planificación, frente a la agresión- juegos cooperativos” 30 de Abril del 2014.

Tabla No. 7. Comentarios de los recreandos en el diagnóstico participativo

En la tabla anterior, los comentarios muestran las actitudes que tuvieron los estudiantes a medida que transcurrió la intervención; en estas tres sesiones, podemos ver que los recreandos empezaron a experimentar el Primer Mecanismo de Influencia Educativa en la medida en que fueron adquiriendo la responsabilidad de mostrar buenos comportamientos y la tarea de mejorar su desempeño en el desarrollo de cada uno de los lenguajes lúdicos creativos empleados. En la primera instancia (Sesión II), los jóvenes recién conocían los lenguajes lúdicos creativos y no sentían el deseo de compartir sus pensamientos o trabajar en grupo con sus compañeros, pero con el transcurrir de los días de intervención (sesión V) los recreandos percibieron que dependiendo de sus actuaciones podían lograr el reto propuesto, empezaron a ver que el trabajo en equipo era vital para mejorar algunas circunstancias; finalmente, en la sesión VII lograron trabajar en conjunto, sentían la responsabilidad de realizar y mostrar una actividad adecuada respecto al reto propuesto. En la asamblea general los jóvenes pensaron, organizaron y ejecutaron un proyecto en conjunto (video dramático) para mostrar problemáticas evidenciadas dentro del salón, donde todos tenían protagonismo y una actitud positiva en elaborar el trabajo conjunto propuesto.

Contenidos Conceptuales. Este contenido hace alusión al saber cognitivo, es decir, cómo se construye un conocimiento a partir de las experiencias compartidas con los compañeros por medio de la propuesta recreativa (Mesa, 2007).

Para mostrar este contenido conceptual gráficamente, se hará alusión a los comentarios que tuvieron los estudiantes mediante el proyecto recreativo, haciendo énfasis en los conocimiento que adquirieron por medio de la metodología SAR / SARI; para esto, se elaborará el mismo esquema de los dos tablas anteriores.

Contenidos conceptuales			
Diagnóstico Participativo		Comentarios estudiantes	
Sesión II	Lenguajes- Lúdico- Creativos:	Lenguajes- Lúdico- Creativos Bandas gráficas: <i>Compañera yo tampoco sé dibujar, pero voy a colocar símbolos que es más fácil.</i> <i>Como la mayoría, yo también he resaltado la muerte de un familiar o amigo.</i> <i>Los que tenemos en común situaciones de amor hagamos un grupo y los de las muertes otro grupo.</i> Lenguajes- Lúdico- Creativos Murales: <i>Qué hacemos para representar “el amor”, ¿un corazón?, ¿los compañeros?, ¿la institución?.</i> <i>Profe, cómo se escribe “ataúd” es que eso, es lo que vamos a mostrar.</i> <i>Al discutir y descubrir todas las problemáticas que nos rodea, decidimos plasmar en este mural lo que más nos afecta.</i>	Comentarios que tuvieron los estudiantes mediante la Evaluación. Diario de campo 2 “Reconocimiento de mí y de los otros” 3 de Abril 2014.
Sesión V	Lenguaje- Lúdico- Creativo:	Lenguaje- Lúdico- Creativo Juegos cooperativos: <i>Profe, venga díganos cómo se puede pasar este juego.</i> <i>Háganme caso! Hagamos esto para ser más rápidos.</i> <i>Si, el “menor” tiene razón tenemos que pisarnos los zapatos para pasar el juego.</i> <i>Cuando estábamos hablando y mirando cómo pasar el juego propuesto, descubrimos en grupo una solución instantánea.</i>	Comentarios que tuvieron los estudiantes mediante la Negociación/Evaluación. Diario de campo 5 “Habilidades sociales avanzadas, de planificación, frente a la agresión- juegos cooperativos” 30 de Abril del 2014.
Sesión VII	Lenguaje Lúdico Creativo:	Lenguaje- Lúdico- Creativo Juego dramático: <i>Bueno, hablemos qué vamos a representar, den ideas.</i> <i>[Risas] Sí, representemos el problema de anti ayer y busquemos una solución.</i> <i>Cómo hacemos para la reflexión todos hablamos o yo solo hablo.</i> <i>Queríamos cambiar de roles en la puesta dramática, hacer la recocha en el salón, representar un problema y darle solución dialogándolo.</i>	Comentarios que tuvieron los estudiantes mediante la Negociación/Evaluación. Diario de campo 7 “Habilidades sociales” 21 de Mayo del 2014.
Diseño Global del Proyecto			
Asamblea General		<i>Profe, nosotros queremos hacer un video, no ve que somos especialistas en actuar.</i> <i>Yo creo que debemos hacer problemáticas por escenas y no solo enfocarnos en el salón si no en todo el colegio.</i> <i>Profe nosotros queremos hacer el video, porque actuar es algo que nos gusta, además mostramos cómo somos en el salón y cuál es nuestra recocha.</i>	Comentarios que tuvieron los estudiantes mediante la Negociación/Evaluación. Diario de campo 7 “Habilidades sociales” 21 de Mayo del 2014.

Tabla No. 8. Comentarios de los recreandos en el diagnóstico participativo

La tabla No. 8 demuestra a través de los comentarios que el conocimiento que adquieren los recreandos no solo se aprende de la interacción que produce el recreador, sino que también se

expande un referente al escuchar, hablar y reflexionar con los compañeros con base en un objetivo propuesto. Por esto, se observa que en la sesión II, al socializar sus trabajos los recreandos notaron que tenían muchos aspectos en común y dejaron de un lado los miedos de dibujar o exponer a sus compañeros; después en la Sesión V los estudiantes escuchaban las ideas de sus compañeros y construían un pensamiento en conjunto para lograr pasar el juego propuesto; de esta manera, en la Sesión VII los jóvenes trabajaban más en grupo, ellos opinaban y escuchaban a sus compañeros para diseñar un buen lenguaje lúdico creativo que los ayudaba a reflexionar y a solucionar algunos problemas que se evidencian dentro del salón. Al finalizar el diagnóstico participativo los estudiantes le hicieron entender al recreador en la asamblea general que querían mostrar el video, vinculando todo lo aprendido en los días de intervención.

En síntesis, la apropiación que tuvieron los recreandos con el contenido brindado SAR-SARI fue evolucionando positivamente a medida que la intervención transcurría; los estudiantes fueron reconociendo y apropiando las temáticas trabajadas por medio de los lenguajes-lúdicos-creativos, las técnicas pedagógicas y la interacción con los compañeros, propiciando el fortalecimiento de vínculos y un gran clima educativo para trabajar. Esto se fue evidenciado en última instancia en la asamblea general, donde los jóvenes no querían terminar el proceso recreativo y pensaron, diseñaron, ejecutaron un proyecto conjunto para el bienestar de la Institución Educativa.

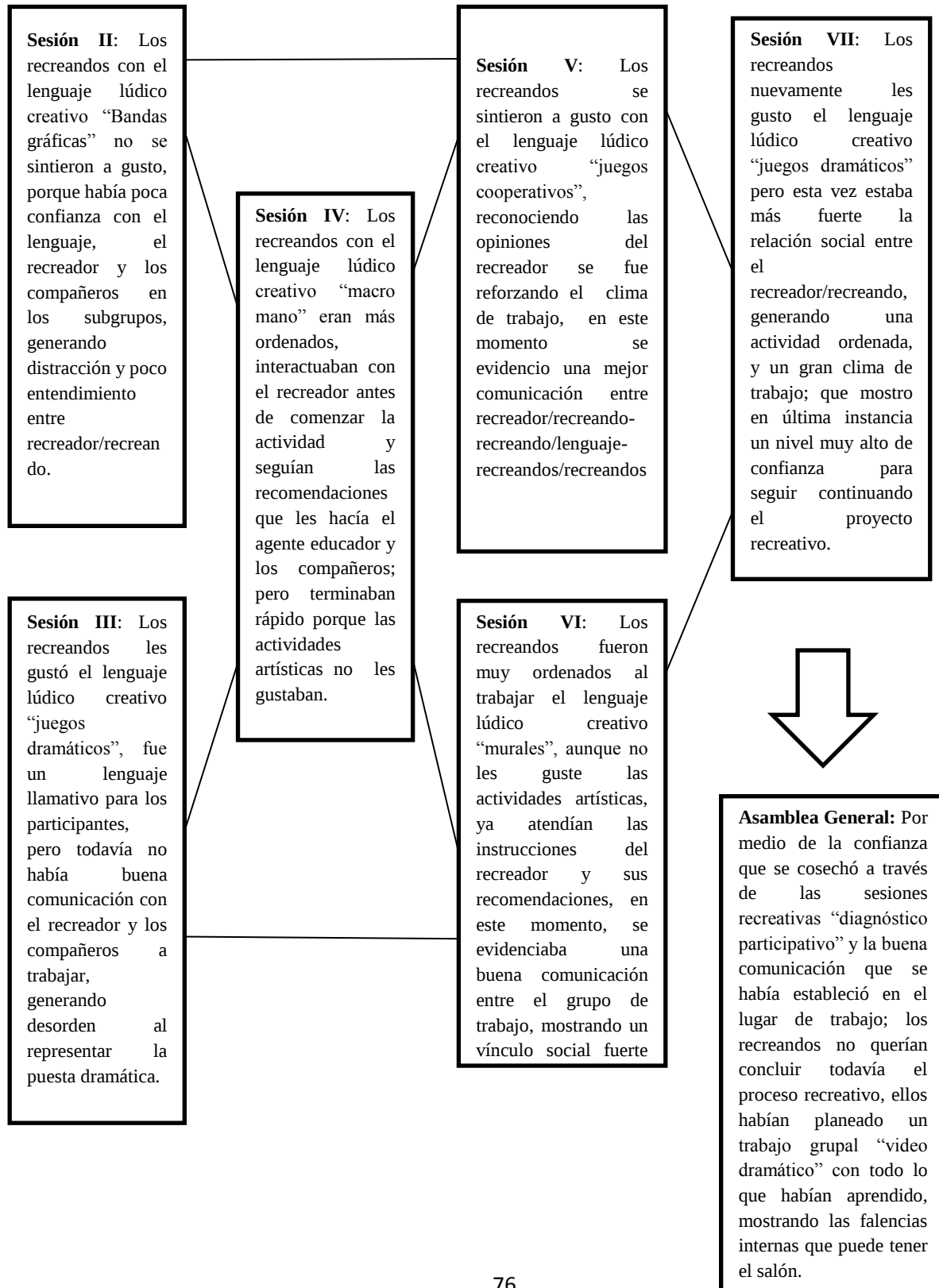
5.3.3 Recreador-Recreandos. Por último, en este tercer momento se pretende analizar las relaciones que se produjeron entre el Recreador y los Recreando durante el proceso recreativo (Mesa, 2007).

Para analizar la relación recreador-recreando, es preciso decir que los dos están en un proceso constructivo de aprendizaje, es decir, que los actores están en una etapa formativa

orientada a un saber determinado. El recreador se encuentra en un proceso constructivo personal y profesional en donde está poniendo a prueba las capacidades aprendidas a lo largo de su proceso de formación universitaria, mientras que los recreandos se encuentran en su proceso de formación como bachilleres. Por ser una construcción de aprendizaje compartida, la recreación puede propiciar momentos de diálogos, negociación y socialización que va estructurando el proyecto recreativo.

La interacción que se formó con los recreandos fue evolucionando a medida que transcurrían pasando los días de intervención; las primeras sesiones recreativas, el recreador se tornaba pasivo e indeciso para establecer normas o condiciones; los participantes perdían interés en las propuestas pedagógicas; pero, a medida que se fue conociendo más el grupo y ganando destreza en el manejo de los lenguajes lúdicos creativos, los jóvenes empezaron a interesarse e involucrarse de todas las actividades propuestas. Se generó un buen clima de trabajo y de diálogo con los participantes que ayudó a generar confianza entre el recreador y los recreandos. A medida que iban pasando los días de intervención, el primer mecanismo de influencia educativa (traspaso de la tarea) se fue haciendo más evidente, a manera en que los jóvenes iban adquiriendo la responsabilidad de actuar para cada propuesta y fueron asumiendo autonomía y confianza para diseñar sus propias obras y procesos reflexivos. En el transcurso de las sesiones recreativas, el recreador fue reestructurando el proyecto recreativo y reforzando esas relaciones sociales que se estaban construyendo, es decir, que el recreador al ir modificando los lenguajes lúdicos creativos, generó un ambiente agradable y propició buenas relaciones interpersonales y un buen entendimiento de la temática a trabajar como se puede observar en el siguiente gráfico:

Figura 3. Sesiones del diagnóstico participativo y la asamblea general.



En la anterior figura (figura 3), se observa que en las primeras sesiones (II, III, IV) los recreandos no estaban organizados y perdían el interés por el desarrollo de los lenguajes lúdicos creativos propuestos, pero gracias los ajustes realizados a partir del reconocimiento del contexto, el recreador empezó a proponerles actividades que fueron generando buena comunicación, un clima grato de trabajo y una mayor responsabilidad de parte de los estudiantes (sesión V, VI, VII). Con el fin, de que en una etapa de culminación, la asamblea general, el recreador dejara un gran grupo de trabajo, donde se evidenciara los vínculos sociales que habían adquirido, de esta manera, los recreandos sintieron una mayor responsabilidad de mostrar un trabajo grupal pensado y ejecutado por ellos, demostrando la buena comunicación que se tejió con el pasar de los días de intervención.



Fotografía 11. Los recreandos organizando el video dramático

Como se expuso anteriormente, en la Asamblea General los vínculos sociales y la comunicación entre el recreador-recreando eran más fuertes. Al proponer el video dramático en el que conjuntamente mostraban las problemáticas internas del salón, dieron un ejemplo de lo que se había logrado ganar en cuanto a autonomía y confianza.

6. Conclusiones

El siguiente capítulo, señala los resultados obtenidos mediante la práctica profesional que se desarrolló en la Ciudadela Educativa Nuevo Latir, haciendo énfasis en el cumplimiento de los objetivos específicos. En primera instancia se señala que la metodología manejada por la recreación dirigida, podría aportar al desarrollo estudiantil manejado por la CE Nuevo Latir; como se pudo observar en los capítulos anteriores “Marco contextual” y “Marco conceptual” esta institución le apunta a una nueva y transformadora metodología educativa -mediada por la pedagogía - para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje (entre profesor / estudiante) y el entorno social en que está sujeto el aprendiz; por otro lado, la recreación dirigida como práctica pedagógica podría diseñar y ejecutar un proyecto pedagógico, orientado a la construcción de un conocimiento determinado que ayude y fortalezca socialmente al entorno en que se encuentra situado. En el caso de la práctica profesional, la recreación dirigida mediada por las metodologías SAR-SARI y los lenguajes lúdicos creativos empezaron a tocar principios educativos trabajados por la institución, como el hábitat, la mediación cultural, la cultura material y la alteridad; para ejemplificar, la pedagogía que maneja la recreación por medio de la SARI propone un trabajo grupal, donde se construye un conocimiento conjuntamente y se va estructurando mediante las interacciones de los participantes en los días de intervención, haciendo alusión al principio institucional alteridad, además, este trabajo en equipo ayuda a que los estudiantes reconozcan personal y socialmente el grupo de trabajo, mejorando el hábitat o las relaciones sociales que se encuentran en el salón.

Con esta breve descripción y el abordaje de capítulos anteriores, se puede pensar que un proyecto pedagógico mediado por la recreación dirigida, podría reforzar y ayudar a la malla

curricular manejada por la CE Nuevo Latir y de igual forma mejorar el entorno social en el que se encuentra el recreador.

En segunda instancia, la práctica profesional constituyó un proceso de aprendizaje vital para medir las capacidades personales y profesionales del practicante en recreación: le permitió apropiarse de la metodología de trabajo SAR-SARI, demostrando que esta secuencia recreativa puede establecer un proceso de enseñanza / aprendizaje a través de una metodología pedagógica coherente y acorde para el bienestar de una institución educativa. Al establecer una buena relación con los estudiantes, se constata que la metodología de intervención se tiene que revisar y ajustar a medida que se van conociendo los actores, porque el recreador al entender el entorno en donde se encuentran los sujetos, en este caso, los recreandos y el construir vínculos sociales en medio de los días de intervención, se puede mejorar el proceso de enseñanza / aprendizaje generando desarrollo social e intelectual de los actores involucrados en la propuesta recreativa.

En tercera instancia, la recreación dirigida mediada por la metodología SAR-SARI y los lenguajes lúdico-creativos fueron un gran motor en la existencia del proceso de influencia educativa, relacionando los tres elementos del triángulo interactivo que retoma Mesa (1997) recreador-recreando-contenido. Este proceso como se dijo con anterioridad y se evidencia en el capítulo 5 “Análisis de la Intervención”, mostró que la buena relación de los participantes se fue transformando a medida que transcurrían los días de intervención; es decir, que el conocimiento se fue construyendo sesión por sesión gracias al reconocimiento de los participantes, el entorno y las normas institucionales que hay en el contexto. En el caso concreto de la practica profesional, se enfatizó en el momento de la SAR-SARI “diagnóstico participativo” en el cual se evidenció una transformación progresiva, tejiendo internamente vínculos sociales por medio de una propuesta que problematiza, reconoce y re-construye el conocimiento con base en las

experiencias vividas; en otras palabras, el recreador en las primeras sesiones sentía el peso o la responsabilidad de transmitir el contenido trabajado e igualmente tenía que incentivar a los recreandos para que trabajaran ordenadamente en los lenguajes-lúdico-creativos; sin embargo, en las últimas sesiones, los participantes ya tenían más autonomía y confianza para diseñar, ejecutar y plasmas sus propias creaciones sin la presión o la motivación del recreador evidenciándose el mecanismo de influencia educativa “cesión y traspaso de la responsabilidad de la tarea”.

A manera de resumen gráfico, la figura No. 4 (basada en la figura propuesta por Mesa, 2009), muestra la manera cómo se llevó a cabo la experiencia de Recreación Dirigida en el contexto de la Practica Profesional que se realizó en la CE Nuevo Latir. Efectivamente, en la CE Nuevo Latir, se inició el proceso de intervención con los ciclos “Diagnóstico global” y “Diseño global del proyecto de intervención”, los cuales ayudaron a reconocer el contexto y a diseñar un proyecto pedagógico mediado por la recreación. A partir del ciclo pedagógico “Diagnóstico participativo”, se optó por vincular otra metodología propuesta por Mesa (2010), denominada Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva SARI la cual se tardó un poco más de lo planeado y arrojó la última fase metodológica “Evaluación del proceso”, pero, en la culminación y socialización del proyecto los participantes pensaron y diseñaron una puesta en conjunto mostrando, resaltando y generando el segundo ciclo pedagógico “ejecución participativa del proyecto”.

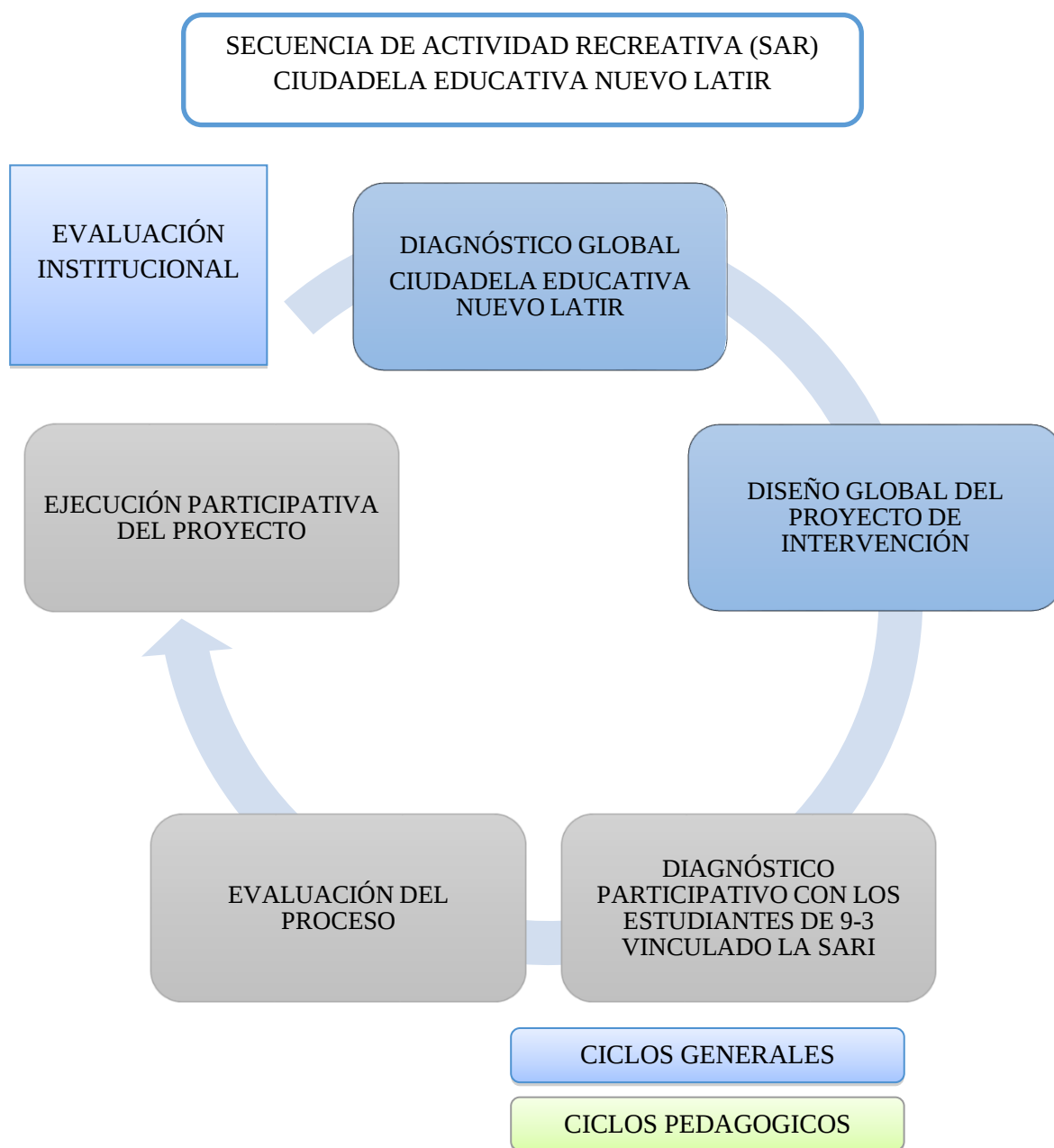


Figura No. 4 Secuencia de Actividad Recreativa en la Ciudadela Educativa Nuevo Latir

Al término del diagnóstico participativo, la relación recreador-recreando-contenido se encontraba más fuerte, los participantes querían seguir trabajando conjuntamente y diseñaron-ejecutaron un proyecto recreativo pensado por ellos (video dramático), que ayudaría a visualizar una problemática social que puede estar presentando la CE Nuevo Latir.

Se puede argumentar que tanto el recreador como los recreandos experimentaron el mecanismo de influencia educativa “cesión y traspaso de la responsabilidad de la tarea” en diferentes momentos de la intervención recreativa; el recreador tuvo que reestructurar las sesiones a medida que se propiciaban estos cambios y por el otro lado, los participantes fueron reforzando su interés demostrando en cada obra creada o en los lenguajes-lúdicos-creativos propuestos más compromiso y responsabilidad por el trabajo a presentar.

El proceso también permitió evidenciar las debilidades del recreador y la manera cómo se fueron mejorando con el pasar de las sesiones. Al inicio de las sesiones, el recreador se sentía indeciso, no sabía cómo mediar las problemáticas que estaban ocurriendo y le costaba trabajo expresarse. Sumado a esto, en las primeras sesiones los jóvenes pensaban que los días de intervención de la recreación dirigida eran días descansos, por eso, se mofaban al presentar los lenguajes-lúdicos-creativos, se aburrían y se dispersaban. El recreador trataba de mantener el grupo unido, enfocándolo al trabajo realizado pero no lograba la atención deseada. En siguientes sesiones, el recreador observó y reconoció cambios en el equipo, el cual fue mostrando mejor disposición para realizar las dinámicas propuestas, lo que posibilitó generar confianza y un clima de trabajo más ameno. Sin embargo, los estudiantes empezaron a abusar de esta confianza como si el recreador hiciera parte de los mismos estudiantes y fuera *un compañero más* y no un educador. Esto implicó hacer un replanteamiento y una interiorización del rol y la postura asumida por el recreador: se debía ser flexible pero sin dejar de lado su rol de profesional como

educador. El proceso posibilitó un gran mejoramiento en el desarrollo de las sesiones, haciéndolas más entretenidas, creativas y productivas frente al logro de los objetivos propuestos.

De otro lado, la recreación dirigida como práctica pedagógica partió de los principios metodológicos del plan “Habitancia” que implementa la Ciudadela Educativa Nuevo Latir y los estudiantes empezaron a tener otras actitudes, pensamientos y referentes frente al proyecto recreativo reforzando los aspectos sociales que propone la institución educativa:

Principio institucional de alteridad: Todas las obras o lenguajes-lúdico-creativos propuestos en los días de intervención se realizaban conjuntamente, trabajando los lazos sociales dentro del grupo.

Principio institucional cultura material: Los participantes siempre cuidaban sus trabajos en los días de intervención, mostrando un sentido de pertenencia hacia las obras creadas realizadas; además, respetaron el espacio recreativo que brindó la Institución.

Principio institucional hábitat: Los estudiantes empezaron a reconocer y aceptar la presencia del otro en los equipos de trabajo, respetando su participación y pensamiento por el bienestar del trabajo propuesto.

Principio institucional mediación cultural: Los recreandos organizaron, diseñaron y ejecutaron un proyecto recreativo conjunto para abarcar una problemática social que puede estar teniendo la institución; en este momento los participantes mostraron responsabilidad, dedicación y un grupo consolidado en la construcción de un bienestar educativo.

Para terminar, se considera que la recreación dirigida como práctica pedagógica puede trabajar en un ámbito educativo formal, reforzando algunos proyectos sociales que podrían ser transversales en un proceso de enseñanza aprendizaje manejado por la institución; sin embargo,

se debe tener en cuenta que estos proyectos pedagógicos se deben ir modificando o transformando mediante el reconocimiento de los participantes, el contexto a trabajar y los proyectos educativos institucionales demostrando un trabajo conjunto y una buena relación entre los actores o participantes que se encuentran en el contexto intervenido.

Referencias

- Ciudadela Educativa Nuevo Latir. (2011). *Proyecto Educativo Institucional (PEI). Principios*. Santiago de Cali.
- Ciudadela Educativa Nuevo Latir. (2012). *Plan Habitancia. Acuerdos para la habitancia*. Santiago de Cali.
- Coll, C. (1992). *Actividad conjunta y habla: una aproximación al estudio de los mecanismos de influencia educativa*. Barcelona.
- Huergo, J. (1998). *Las alfabetizaciones posmodernas, las pugnas culturales y los nuevos significados de la ciudadanía*. Argentina. p. 50
- Mesa, G. (1997). *La recreacion dirigida como proceso educativo*. Universidad de Barcelona. Departamento de psicología educativa.
- Mesa, G. (1998). *La recreacion como proceso educativo*. Congreso nacional de recreación. Obtenido de Funlibre <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/GMesa.htm>.
- Mesa, G. (2007). *Marco conceptual y metodológico de referencia para la elaboración del trabajo de grado en recreación*. Universidad del Valle. Santiago de Cali.
- Mesa, G. (2008). *La recreación dirigida como práctica pedagógica*. Universidad del Valle. Santiago de Cali. p. 2
- Mesa, G. (2009). *La Recreación Dirigida: un laboratorio pedagógico para la contemplacion activa y creativa de la television*. Comisión Nacional de Televisión y a la Universidad del Valle.
- Mesa, G. (2010). *“Tejer desde adentro: la universidad imaginada”*. Universidad del Valle. Santiago de Cali.
- Piaget, J. (1981). *La teoría de Piaget. Monografías de infancia y aprendizaje*.

Piaget, J. (2014). *Los periodos del desarrollo cognitivo*. Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget

Plan Nacional de Desarrollo. (2008-2011). *Municipio Santiago de Cali. Departamento administrativo de planeación*.

Velasco, J. (2012). *Análisis de un proceso de intervención mediado por la recreación dirigido a un grupo de escolares de la institución educativa república de argentina (iera)- cali*. Universidad del Valle. Santiago de Cali.