

Voces en Escena

Diseño de un estudio diagnóstico participativo mediado por la recreación guiada en el municipio de Yumbo-Valle.

Trabajo de Grado - Maestría en Gerencia para la Innovación Social



John Jair Rodríguez Velásquez
Mónica Morán Caicedo

**VOCES EN ESCENA:
DISEÑO DE UN ESTUDIO DIAGNÓSTICO PARTICIPATIVO MEDIADO POR LA
RECREACIÓN GUIADA EN EL MUNICIPIO DE YUMBO-VALLE.**

TRABAJO DE GRADO

Autores

**MÓNICA ALEJANDRA MORÁN CAICEDO
JOHN JAIR RODRÍGUEZ VELÁSQUEZ**

Directora de Investigación

GUILLERMINA MESA COBO

**UNIVERSIDAD ICESI FACULTAD DE DERECHO Y CIENCIAS SOCIALES
MAESTRÍA EN GERENCIA PARA LA INNOVACIÓN SOCIAL
SANTIAGO DE CALI**

2020

TABLA DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS	4
RESUMEN	6
ABSTRACT	7
1. INTRODUCCIÓN	8
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
3. OBJETIVOS	17
3.1 Objetivo general	17
3.2 Objetivos específicos	17
4. MARCO CONCEPTUAL DE REFERENCIA	19
4.1. Seguridad en contextos populares y tejido social	20
4.1.1. Seguridad e inseguridad urbana	20
4.1.2. Tejido social.	22
4.2. Innovación social como estrategia para el desarrollo humano	25
4.2.1. Innovación social: definición, características y etapas.	25
4.2.2. Emprendimiento social y economía creativa.	29
4.3. Cultura e intervención comunitaria	31
4.3.1. Sobre la cultura y las prácticas artísticas.	31
4.3.2. Sobre la recreación y sus dimensiones sociales	35
4.3.2.1. La recreación como actividad social general y como proceso pedagógico	35
4.3.2.2. Lenguajes lúdico-creativos	39
5. METODOLOGÍAS DE INTERVENCIÓN E INVESTIGACIÓN	43
5.1. Metodología de intervención mediada por la recreación guiada	43
5.1.1. Las estrategias de intervención mediadas por la recreación guiada	43
5.1.2. Función de las preguntas generadoras	49
5.1.3. Descripción de los momentos de las sesiones de la SARI	50
5.2. Metodología de investigación	54
5.2.1. Enfoque metodológico	54
5.2.2. Procedimiento para la recolección de datos durante la intervención	55
5.2.3. Procedimiento para el análisis de datos (Primer objetivo)	56
5.2.4. Procedimiento para la recogida y el análisis de los datos de los objetivos 2 y 3	56
	2

6. PROTOTIPO O PILOTO	58
PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE INTERVENCIÓN MEDIADO POR LA RECREACIÓN GUIADA	58
6.1. Diseño de las sesiones SARI	58
7. LECCIONES APRENDIDAS	76
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	80

AGRADECIMIENTOS

A nuestras familias y personas más allegadas, nuestras ganas de transformar realidades y aportar algo en la sociedad, es para que ellos y ellas puedan disfrutar de un pedacito de mundo con más amor; a esas personas que siempre nos están recargando de energía y dando fuerza para este camino que se llama vida.

A la profesora Guillermina Mesa, directora de este trabajo de grado, por su orientación, por ser maestra y amiga en el proceso; porque sabemos que tanto para ella como para nosotros es el inicio de una sólida relación entre la recreación guiada y la innovación social. A María Isabel Irurita, directora de la Maestría, y a cada uno de los docentes que de alguna manera nos permitieron construir aprendizajes significativos sobre la innovación social. En general, a la Maestría en Gerencia para la Innovación Social, a la Facultad de Derecho y Ciencias Sociales y a la Universidad ICESI.

A unos seres maravillosos que siempre estuvieron presentes codo a codo como diría Benedetti en uno de sus poemas, que pudimos conocer y desconocer: Luisa, Jenny, Edward, Tatiana, Jhonatan y Diana, nuestros compañeros de carrera. Por supuesto, también a aquellos y aquellas compañeros y compañeras que, sin ser de nuestra cohorte, nos cruzamos en alguna clase, también aprendimos mucho de ellos y ellas.

Por último, a todas las personas que inspiran, que sueñan y luchan por un mundo mejor. Locos y locas, soñadoras y soñadores que desde la educación, la recreación, el arte, y la rebeldía, buscan generar procesos de innovación social y sueñan con transformar el metro cuadrado que tienen de existencia. A ellos y ellas.

Como se dijo alguna vez en una de nuestras clases:

“everyone is a changemaker”

“todos somos agentes de cambio”.

RESUMEN

VOCES EN ESCENA es un proyecto pensado desde la perspectiva de la innovación social que consiste en el diseño de un estudio diagnóstico participativo mediado por la recreación guiada (con las artes y la lúdica como mediaciones semióticas), en el que se propone identificar conjuntamente con los participantes iniciativas y potencialidades de innovación social, cultural y artística que contribuyan a la reconstrucción del tejido social y la convivencia pacífica en tres contextos barriales del municipio de Yumbo donde se percibe inseguridad y violencia. Para lograrlo, se apoya en una propuesta metodológica de la recreación guiada conocida como Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva “SARI” (Mesa, 2008) desde un enfoque conceptual y metodológico que incluye la sistematización posterior del proceso de diagnóstico participativo, estableciendo una estrecha relación entre intervención e investigación. El nombre del proyecto Voces en Escena hace alusión a aquellas voces que se omiten, se silencian o se olvidan en una comunidad, las mismas que en este escenario se espera sean reconocidas, tomen fuerza y protagonismo al igual que sus prácticas culturales como movilizadoras de la transformación social.

Palabras clave: Innovación social, recreación guiada, lenguajes lúdico-creativos, imaginación creadora, participación e intervención comunitaria.

ABSTRACT

VOICES ON STAGE is a project thought from the perspective of social innovation about designing a participatory diagnostic study through a guided recreation (with playful and arts as semiotic mediations), which proposes identifying jointly with the participants, initiatives and/or potentialities of social and cultural innovation, that helps contributing to the reconstruction of the social fabric and peaceful coexistence into three neighborhood contexts in Yumbo city, where is perceived violence and insecurity. To achieve it, it is supported in a methodological proposal of the guided recreation known as Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva “SARI”. (Mesa, 2009) From a conceptual approach and methodological that includes the subsequent systematization of the participatory diagnostic process, establishing a close relationship between intervention and investigation. The project’s name VOICES ON STAGE, makes allusion to those skipped voices, silenced or forgotten into a community. The same ones who wait in this scenery VOICES ON STAGE for being recognized, taking strength and leadership including their cultural practices as mobilizers of social transformation.

Key words: Social innovation, guided recreation, playful-creative languages, creative imagination, participation and community intervention

1. INTRODUCCIÓN

En la vida, son muchas las voces que se callan, que se ignoran, que se olvidan. En la escena son muchas las emociones que afloran, se comparten, que se viven. Eso es este proyecto de intervención mediado por la recreación guiada, una opción de innovación social para escuchar las narrativas de las comunidades en las cuales generalmente, otros y otras han hablado por ellas; con esta iniciativa se quiere devolver su protagonismo, se espera poner sus voces en la escena.

Son muchas las propuestas de intervención que trabajan desde las artes y la cultura para el fortalecimiento o reconstrucción del tejido social de las comunidades. De igual manera, variados son los estudios de caso y experiencias exitosas de diagnóstico participativo que plantean diferentes experiencias artísticas que han fortalecido temas de convivencia pacífica, re significación de espacios, resolución de conflictos, entre otros. Sin embargo, lo que plantea el presente proyecto de intervención mediado por la recreación guiada, es entender que no son las artes en sí mismas las que permiten dichas transformaciones, sino el papel que juegan las artes en tanto mediaciones semióticas que, puestas en la interacción entre personas permiten, junto con la ayuda pedagógica, transformar realidades del pasado y del futuro para construir nuevos sentidos e impulsar proyectos innovadores con las poblaciones jóvenes a quienes se dirige el proyecto Voces en Escena.

Por lo anteriormente expuesto, cabe aclarar que se decidió dar un giro al proyecto inicial Voces en Escena hacia el diseño de un proyecto con perspectivas a una futura implementación de más largo plazo y más amplio alcance, como se expondrá a lo largo del presente documento. La idea de hacer un diagnóstico participativo, con el doble carácter de intervención e investigación,

para posteriormente implementar un proyecto de más largo plazo, con apoyo financiero del gobierno municipal y las empresas privadas del municipio de Yumbo, responde a varias razones: la primera razón, tiene que ver con las condiciones de confinamiento que impidieron continuar con el reconocimiento *in situ* de las características del territorio, en el cual, uno de nosotros, ha apostado con tenacidad y esperanza en los procesos de cambio culturales y sociales; por ese mismo reconocimiento se decidió realizar la intervención en tres barrios de la comuna cuatro del municipio de Yumbo: Carlos Pizarro, Nuestra Señora de Guadalupe y Brisas de la Sultana, dada su conflictividad en la convivencia y los dilemas de las fronteras invisibles.

La segunda razón, consiste en haber comprendido que en el proyecto inicial el foco era la reactivación del “Teatrino”, sin embargo, este lugar que se vislumbró como estratégico, no permite abordar los procesos comunitarios entre los barrios colindantes, tema que el presente proyecto sí ha considerado, marcando la diferencia con otros procesos realizados anteriormente.

Este documento se organiza de la siguiente manera. En primer lugar, se presenta el planteamiento del problema, exponiendo de una forma más profunda la descripción y problemáticas presentes en los tres barrios seleccionados para el proceso de intervención mediado por la recreación guiada. Este apartado se fundamenta entonces, en los antecedentes de la gestión cultural realizada por la corporación ARLEKIN –arte y recreación-, aliada del presente proyecto y dinamizadora de propuestas en el territorio, así mismo, se incluyen datos obtenidos de las entrevistas que se hicieron con líderes y actores tanto sociales como culturales del sector y fuera de él para conocer mejor su realidad y que, infortunadamente no lograron concluirse por el confinamiento. En el segundo capítulo se plantean los objetivos del proyecto, tanto el general

que refiere al diseño del diagnóstico participativo mediado por la recreación guiada, pensando en la emergencia de potencialidades de innovación social y cultural con los jóvenes, como también, los específicos que plantean la exploración de distintos recursos necesarios para la implementación del proyecto Voces en escena.

En el tercer capítulo, se desarrollan las ideas y conceptos de referencia, va desde las nociones de seguridad en contextos populares y tejido social, pasando por la innovación social como estrategia para el desarrollo humano, hasta las nociones de cultura e intervención comunitaria, articulándose con las concepciones sobre el arte y la recreación guiada. En el cuarto apartado se presenta la metodología de intervención mediada por la recreación guiada que se plantea para el desarrollo del diagnóstico participativo, siendo esta la Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva (SARI), sobre la que se hace una descripción detallada para dar a conocer los fundamentos, dispositivos y momentos de la metodología en mención. Para finalizar, en el capítulo cinco, siguiendo la lógica de la innovación social y sus modelos de proyectos, se propone un “prototipo” de la intervención con la estrategia metodológica SARI. Se trata de un piloto del proceso de intervención, que muestra el desarrollo y la forma como se implementarían cada una de las cinco sesiones que estructuran la SARI que da lugar al proceso de diagnóstico participativo.

Finalmente, más que conclusiones, pues se está presentando es una propuesta para un proyecto, interesa mostrar las lecciones aprendidas por los autores del presente trabajo durante todo el proceso de formulación del mismo.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La inseguridad y la violencia en países latinoamericanos como Colombia es una temática compleja que ha dejado grandes heridas a la población. Hoy en día, se inserta desde las manifestaciones culturales hasta el sistema de normas de convivencia. Situaciones como la ausencia de políticas públicas orientadas a la prevención, la reducción de criminalidad y la escasa garantía de seguridad ciudadana se han traducido en altos índices de impunidad, ineficiencia, falta de financiación, modernización y desconfianza hacia las entidades gubernamentales competentes. Ante estos desafíos, algunas ciudades han optado por poner en marcha iniciativas locales para enfrentar sus problemas de inseguridad combinando programas y estrategias directamente relacionadas con el cumplimiento de la Ley, teniendo en cuenta la prevención de factores de riesgo y campañas públicas.

Yumbo, municipio industrial de Colombia, también ha acogido estrategias como las anteriormente mencionadas, especialmente como lo referencia la Secretaría de Paz y Convivencia Ciudadana (2016) en el Plan Integral de Seguridad y Convivencia Ciudadana de Yumbo 2016-2019, haciendo alusión al “fortalecimiento de los organismos de seguridad, con el fin de servir de articulador de esfuerzos para el logro de objetivos comunes (p.25), sin embargo, aún hay mucho camino por recorrer, pues si bien, varios informes muestran avances en algunos campos relacionados con la disminución de los índices de violencia, en otros son necesarios más esfuerzos para lograr cambios significativos.

Entre las distintas problemáticas identificadas como prioridad en el Plan Integral de Seguridad y Convivencia Ciudadana de Yumbo 2016-2019 se encuentra, La dinámica de violencia y delito que se configura en el municipio de Yumbo y que afecta en su gran mayoría a la población yumbeña debido al aumento de delitos como micro tráfico y hurtos (p.22).

La información oficial evidencia que el municipio de Yumbo, en general, tiene una de las tasas más altas de homicidio a nivel nacional, “registrando una tasa de 66.85 por cada 100.000 habitantes, ubicándose como el segundo municipio después de Quibdó con la tasa más alta de homicidios en Colombia” (p.34) (Considerando que éste indicador, es uno de los más usados para medir el grado de inseguridad de un lugar). Entre las edades que más reportan este hecho, según el informe antes mencionado, “se encuentran en un 54.76% las juventudes entre los 14 y 28 años y un 44.05% para los adultos, entre 29 y 64 años. De los cuales el 89.3% se presenta en la población masculina” (p.35). El informe también da cuenta que el delito con más número de capturas es el tráfico, fabricación o porte de estupefacientes, con 131 personas capturadas para 2018. Los datos son claros indicadores de que la población más susceptible son los jóvenes del municipio de Yumbo.

La encuesta de percepción ciudadana de Yumbo ¿Cómo Vamos? (2019), liderada por la fundación Corona y otras entidades del sector empresarial y académico, identificó los siguientes aspectos,

“La salud, el empleo y la educación como las tres principales prioridades para la ciudadanía en Yumbo, se ubica la seguridad y la convivencia ciudadana como aspecto clave para la ciudadanía, pasando de una importancia del 22% en 2017 a un 48% en 2019. Considerando necesario

enfrentar problemáticas de drogadicción, atracos callejeros y pandillismo para mejorar la percepción de seguridad en Yumbo. (Yumbo cómo vamos, 2019, p, 56).

En este sentido, es posible afirmar que la inseguridad ha crecido y la ciudadanía lo percibe. El informe Yumbo cómo vamos (2019) concluye que para los yumbeños “no se evidencian acciones o resultados efectivos de la labor de las administraciones municipales para mejorar la seguridad” (p, 57).

En este contexto, Voces en Escena es un proyecto de diseño para la intervención social que se suma a otros esfuerzos en el camino a la prevención y el logro de cambios significativos en la construcción de la ciudadanía yumbeña, por ello, busca a través de un diagnóstico y su construcción participativa conocer la problemática con la participación de las mismas personas de la comunidad de modo que, sea posible reconocer conjuntamente, la existencia de potencialidades artísticas y culturales de los jóvenes, detonar potenciales de innovación social y, reconstruir el tejido social de tres barrios específicos del municipio de Yumbo, a saber, Carlos Pizarro, Nuestra Señora de Guadalupe y Brisas de la Sultana afectados por el problema social de la inseguridad y las formas de violencia. Desde hace algunos años, se logra percibir dinámicas tensas de convivencia, delincuencia y otros conflictos comunitarios relacionados, en los cuales, los jóvenes son los principales actores, lo cual, plantea la necesidad de generar procesos de apropiación cultural que fomenten la convivencia pacífica entre ellos.

Haciendo un breve recorrido cronológico de la configuración de los tres barrios objeto del proyecto Voces en Escena, se encuentra lo siguiente: el barrio Pizarro se construyó aproximadamente hace 18 años; Nuestra Señora de Guadalupe, conocido popularmente como

Guadalupe, se consolidó alrededor del año 2013 y se ha caracterizado, especialmente, porque los habitantes del barrio hicieron parte de un proceso de reubicación de otros barrios de zona de ladera que llegaron con una carga histórica y social, relacionada con problemáticas de delincuencia y micro tráfico. Desde que se presentó este fenómeno se acrecentaron situaciones de tensión y conflicto de fronteras entre los dos barrios vecinos. Tiempo después entre 2017 y 2018, apareció una nueva urbanización en el sector, llamada La Sultana, con problemáticas similares a las de Guadalupe. El encuentro entre la diversidad cultural de estos barrios, específicamente por su configuración entre los habitantes que siempre han estado ahí, los nuevos vecinos y sus problemáticas como antecedentes, generó ciertas tensiones de convivencia que hasta el día de hoy se mantienen. Especialmente, porque no solo han sufrido el impacto de la brecha de desigualdad entre el centro y la periferia, sino también, por la estigmatización por parte del resto de la población, generando una alerta en relación a la juventud de dichos barrios. Dando lugar, como consecuencia, a la reducción de oportunidades educativas, socioeconómicas, culturales, de recreación y libre desarrollo de la creatividad y la innovación a las que puedan acceder los niños, niñas, adolescentes y jóvenes en el municipio y específicamente en los barrios objeto de estudio.

La experiencia de la Corporación ARLEKIN arte y recreación, representante del proyecto Voces en Escena, parte de suponer que, es necesario influir pedagógicamente en los jóvenes como potencial social, para que logren crear proyectos autónomos, organizados y productivos, para lo cual es necesario realizar procesos que afinen las relaciones interpersonales y de algún modo, recuperen la confianza en sí mismos. En palabras de Krauskopf, D. (2000) Empoderar a los adolescentes y jóvenes, reconocer sus derechos y capacidades, no bloquear sus aportes,

permite su autocuidado y protección mutua, contribuye a potenciar el desarrollo colectivo. Al visibilizarlos como *agentes de cambio* que influyen en los adultos y en sus comunidades, se trasciende la competencia por el poder, para hacer realidad la formación de la ciudadanía y la comunidad mediante la participación juvenil y el empoderamiento. (p.24)

La Corporación ARLEKIN, coincide con el Informe de Calidad de Vida de Yumbo (2019) cuando concluye que:

“Yumbo sigue siendo una ciudad predominantemente joven, ello trae consigo un abanico de posibilidades para el desarrollo de capacidades, innovación y productividad que deben ser aprovechadas ahora, y la vía más apropiada para rescatar la juventud y brindarle mejores oportunidades es con educación de calidad y pertinente” (p. 50)

Por tanto, se propone un enfoque fundamentado en la estrategia metodológica de la recreación guiada como medio para detonar una intervención e investigación en estos barrios, con el fin de que a través del proceso participativo se recojan datos valiosos y evidencias empíricas que den lugar al desarrollo de la investigación. De tal manera que, con base en los resultados del estudio diagnóstico se diseñe un proyecto de intervención a mediano y largo plazos, que se espera incida posteriormente en el desarrollo de propuestas innovadoras (grupales e individuales) artísticas y culturales identificadas durante el estudio diagnóstico. Para este propósito, tanto para la implementación del proceso de diagnóstico que propone el presente proyecto como para el estudio y el proyecto posteriores, se requiere de apoyo financiero proveniente del sector privado, el sector oficial o de alguna entidad de financiación internacional.

La estrategia metodológica de intervención mediada por la recreación guiada, concibe las artes y la lúdica como herramientas simbólicas o mediaciones semióticas para fortalecer la creatividad y el desarrollo de competencias ciudadanas: cognitivas, comunicativas, socioemocionales, enfocándose en la interacción, en la emergencia de las voces y sentires de los participantes, en experiencias lúdico-creativas que conducen a la comprensión de sus propias problemáticas para dar apertura a posibles soluciones entre las que la innovación artística y cultural tome lugar preponderante.

Desde esta perspectiva se comprende la importancia del proceso de intervención mediado por la recreación guiada y se plantea hipotéticamente que la sostenibilidad de emprendimientos innovadores construidos participativa y colaborativamente con poblaciones vulnerables, depende en buena parte, del fortalecimiento del tejido social. Por lo tanto, la pregunta que guía el presente proyecto es:

¿Por qué y para qué puede llegar a ser importante detectar iniciativas y/o potencialidades de innovación social y cultural, mediante un proceso participativo mediado por la recreación guiada (con la mediación de las artes y lo lúdico), con actores y organizaciones (formales, informales o en vías de formalización) en tres contextos barriales del municipio de Yumbo donde se percibe inseguridad y violencia?

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo general

Diseñar un estudio diagnóstico de carácter participativo, mediado por la recreación guiada (las artes y lo lúdico como mediaciones semióticas) para identificar conjuntamente con los participantes, iniciativas y/o potencialidades de innovación social y cultural, que contribuyan a la reconstrucción del tejido social en tres contextos barriales del municipio de Yumbo donde se percibe inseguridad y violencia.

3.2 Objetivos específicos

- Identificar mediante el estudio diagnóstico participativo, los recursos sociales y culturales (actores, organizaciones informales, formales o en vías de formalización) con iniciativas y/o potencialidades de innovación social, en los barrios Brisas de la Sultana, Nuestra Señora de Guadalupe y Carlos Pizarro del municipio de Yumbo.
- Identificar los recursos intersectoriales e interinstitucionales (gubernamentales, no gubernamentales, sociales, económicos, culturales, de infraestructura y aliados estratégicos) que posee el municipio de Yumbo y los tres barrios objeto de intervención que pueden contribuir al desarrollo posterior y sostenibilidad de las iniciativas de innovación social que se detecten durante el diagnóstico participativo.

- Realizar un mapeo y caracterizar tanto los actores, las organizaciones como los tipos de iniciativas de innovación social detectados durante el diagnóstico participativo que pueden llegar a ser objeto de ayuda posterior para su consolidación y sostenibilidad.

4. MARCO CONCEPTUAL DE REFERENCIA

El presente capítulo ofrece referentes conceptuales que orientarán la interpretación y análisis de los resultados del estudio diagnóstico propuesto. En este sentido, se abordan las formulaciones teóricas que brindarán luces sobre los ejes temáticos planteados en el proyecto. Un primer tema hace referencia a la relación que se establece entre *seguridad en contextos populares y tejido social*, bajo este subtítulo, se contrastan las nociones de seguridad versus inseguridad en sus diferentes manifestaciones de violencia urbana. Un segundo tema, aborda la *innovación social como estrategia para el desarrollo humano*, en el cual se dialoga sobre las definiciones, principales características y etapas de la misma; de igual manera, se ofrece un espacio para tratar lo relacionado con el emprendimiento social y la economía creativa como estrategias de la innovación social y posibles potenciadores de proyectos artísticos y culturales como es el caso del presente proyecto. Por último, se trabaja con las nociones de *cultura e intervención comunitaria proponiendo elementos desde el arte y la recreación guiada*. Desde este tema se indaga por la cultura y las prácticas artísticas a partir de interesantes estudios realizados, referentes afines con la orientación del presente proyecto. Finalmente, se presenta el enfoque de recreación guiada como práctica pedagógica, desde donde se conciben lo lúdico y las artes como mediaciones semióticas para el desarrollo humano y como estrategia para la implementación de un diagnóstico participativo con comunidades vulneradas.

4.1. Seguridad en contextos populares y tejido social

4.1.1. Seguridad e inseguridad urbana

Este tema remite a la comprensión de aquello que, específicamente, en los contextos barriales de Brisas de la Sultana, Nuestra Señora de Guadalupe y Carlos Pizarro del municipio de Yumbo, se percibe como inseguridad y violencia. Igualmente es referente para establecer un contraste entre seguridad y convivencia pacífica, indiferencia ciudadana y participación colaborativa.

La definición de inseguridad, supone reconocer la seguridad como un derecho que se puede entender como obligación del Estado a partir de la afirmación de la Comisión interamericana de Derechos Humanos (2009) “todo individuo tiene derecho a la vida, a la libertad y a la seguridad de su persona” (p.7).

La comprensión del concepto de seguridad supeditada a las funciones del Estado ha ido evolucionando desde la necesidad de garantizar el “orden público” a través de la fuerza y el ejercicio supremo del poder, hasta la perspectiva actual de cómo crear ambientes propicios y adecuados para la convivencia pacífica entre las personas. En esta evolución del concepto, también es clave para reconocer cómo se ha entendido el ejercicio político y ciudadano, así como también, las lógicas sobre las cuales se ha configurado su rol dentro de una comunidad, puesto que, desde su rol, no solo puede promover prácticas de convivencia, sino también de privilegio y exclusión. El derecho a la seguridad según Borja (2003):

“Es un derecho humano básico al que hoy son especialmente sensibles en las sociedades urbanas no solamente los sectores medios (los altos están más protegidos) sino también, y en bastantes

casos con más motivo, los sectores populares, quienes en su mayoría conviven u ocupan espacios que se solapan con los territorios y poblaciones que se *perciben* como violentos o peligrosos”.
(p.23)

La percepción de inseguridad es concebida en general como “la sensación o sentimiento de las personas a nivel individual o colectivo respecto a la inseguridad que les genera un lugar o una circunstancia” (Jasso, 2015, p.29). Esta definición puede traducirse en lo que Borja considera como la “agorafobia urbana”, el temor a determinados espacios públicos, que en resumen evocan un miedo que ya no es a la naturaleza sino al otro, es decir, a la agresión personal, al robo, a los accidentes, a la violencia o a las catástrofes. Para el autor este miedo sumado a un proceso de metropolización difusa, fragmenta a la ciudad en “zonas *in* y zonas *out*”, lo cual genera una violencia producto de la desigualdad social (Borja, 2003).

La violencia, por tanto, para el presente trabajo es entendida no sólo como producto de la desigualdad social o como una acción que inhibe la socialización e integración social, sino también, como la consecuencia de asumir los barrios o zonas urbanas marginales como espacios “marcados” que, a su vez, “marcan” a sus habitantes, por lo cual, según el autor, puede ser suficiente razón para suscitar rechazo social, dando lugar a una desigual oferta de oportunidades, de accesos o restricciones (Borja, 2003).

Los “colectivos peligrosos”, es decir percibidos como tales, son en muchos casos los “sin”, los sin papeles especialmente, condición frecuentemente asociada a “sin trabajo” (por lo menos formal), “sin domicilio legal”, sin acceso a determinados equipamientos y servicios colectivos. La desigualdad social sumada a la desigualdad político-jurídica parece condenar a delinquir a esta

población que en su gran mayoría alimenta la economía informal o trabajos poco calificados y mal pagados, lo cual, no es precisamente una amenaza para la convivencia social. Pero en cuyo seno es inevitable que se recluten grupos que sobreviven de la pequeña delincuencia urbana.

(Borja, 2003, p.25)

En este sentido, es posible afirmar que los sectores conocidos como populares en los cuales, puede haber la comprensión de los barrios donde se realizará el presente estudio, son conocidos así por su ubicación y la composición poblacional de sus habitantes. A su vez, el miedo a los otros, ya sea por personas desconocidas o diferentes como suele suceder con los migrantes o los jóvenes especialmente, por su comportamiento en los espacios públicos, puede ser un detonante que dinamice la inseguridad y, a su vez, genere las percepciones de riesgo y amenaza que experimenta la población en general aludiendo así a un problema social.

4.1.2. Tejido social.

El Tejido social ha sido tomado como sinónimo de cohesión social (CIEPIAN, 2008), lazo social (Durkheim, 1985), vínculo social o confianza social (Sztompka, 2000). En la literatura revisada para el presente proyecto, se deduce que encuentra sentido desde la problematización y alcance que tiene dentro un contexto y que en muchos casos ha sido usado para reflexionar sobre la construcción de paz y convivencia en las sociedades.

Entre los referentes que se acercan a esta perspectiva, se encuentran Piotr Sztompka (1993) quien desde la teoría del cambio social, aporta a la comprensión de que el tejido social se basa

en “la confianza, el diálogo, la participación, el trabajo articulado y en las normas de reciprocidad en una sociedad” (Sztompka, 1993, p.42), lo cual no solo constituye y fortalece a las estructuras sociales de cooperación sino también a los individuos en los intereses comunitarios. En esa línea Alonso, Jorge (2016) reseña la investigación de Gabriel Mendoza y Jorge Atilano González (2016) quienes, en su estudio, *Reconstrucción del tejido social: una apuesta por la paz*, definen la metáfora “tejido social” como “la configuración de vínculos sociales e institucionales que favorecen la cohesión y la reproducción de la vida social” (p.147). Destacando las relaciones de confianza y cuidado para vivir conjuntamente, la construcción de referentes de sentido, pertinencia y la participación en las decisiones colectivas.

Jorge Botella, filólogo español, reconocido por su producción literaria dedicada a los valores sociales, considera además que el “tejido social lo constituyen tanto relaciones que perduran por su implantación en la conciencia de los ciudadanos, como las nuevas tendencias de vida que cada generación inventa como identitarias, las que el futuro depura seleccionando en cada momento las demás prácticas para el bienestar general” (Botella, 2015, p.1).

Para Botella (2015):

“Sindicatos, partidos políticos, asociaciones empresariales, instituciones asistenciales, asociaciones recreativas, fundaciones culturales, organizaciones de cooperación y solidaridad, colegios profesionales, federaciones deportivas, hermandades, confesiones religiosas, colectivos vecinales y cualquiera de las infinitas formas de agruparse los ciudadanos influyen en la construcción de un tejido social estable y eficaz si se configuran de acuerdo al mutuo respeto entre los ciudadanos”. (p. 2)

Según los autores mencionados, es posible afirmar que la participación colaborativa entre los diferentes actores que hacen parte de la sociedad genera procesos de tejido social lo cual contribuye a la consecución de acciones de confianza en las comunidades y con ello a su bienestar. Esto permite recordar a Borja en su libro *la Ciudad Conquistada* (2003), quien consideraba que la ciudad tiene una “capacidad integradora” y es un espacio que merece ser conquistado por quienes lo habitan, pues en ella, las personas pueden expresarse comunitariamente, expresar nuevas realidades urbanas, en las cuales, sea posible pensar en la redistribución, la integración y la articulación. En la ciudad que propone el autor, es posible la regeneración y vinculación urbana, a partir de políticas, programas o prácticas de carácter integral que al conjugar espacios y aspectos socio-espaciales y político-culturales, respondan a las demandas y necesidades de la misma ciudadanía (Borja, 2003).

Por lo tanto, el papel de los habitantes de los barrios estudiados es el principal activo con el que se cuenta para detonar las conversaciones necesarias y asumir la confianza, el cuidado y la transformación de las problemáticas existentes, todo ello, partiendo de lo que los participantes del proyecto consideren valioso para su territorio y sea motor de creación de oportunidades para la prevención de la violencia y el fomento del desarrollo de los talentos de los jóvenes.

Pensar en la transformación de las realidades en contextos de inseguridad y violencia implica, una suma de voluntades y una capacidad de agencia que se vea en la organización social, a través del mapeo de los distintos actores sociales que inciden en la comunidad, la confianza que facilite la coordinación y la cooperación en beneficio mutuo, y a su vez es necesario que este proceso sea mediado con prácticas pedagógicas como la recreación guiada que permitan la diversidad y la

inclusión, como principios fundamentales para el imaginar y construir la paz. La esperanza de humanizar los vínculos es basarlos en una ética de la cercanía, diálogo y escucha.

4.2. Innovación social como estrategia para el desarrollo humano

4.2.1. Innovación social: definición, características y etapas.

La innovación social es un campo que está en proceso de construcción, la misma es un término polisémico cuyo sentido varía o llega a depender de la disciplina desde la que se esté trabajando (Córdoba, Villamarín y Bonilla, 2014). Teniendo en cuenta lo anterior es importante, para el desarrollo del presente proyecto, entender que aunque innovación e innovación social poseen elementos afines, no son exactamente lo mismo. Según el Manual de Oslo la innovación es la concepción e implantación de cambios significativos en el producto, el proceso, el marketing o la organización de la empresa con el propósito de mejorar los resultados. Generalmente estos procesos de innovación se asocian con elementos tangibles y, también, con la producción o al sector del emprendimiento industrial. En el caso de las innovaciones sociales la motivación va más allá:

Además de las consecuencias materiales que pueda tener sobre la calidad de vida de los beneficiarios, existe un valor intangible e incalculable, el de una esperanza o una dignidad recuperada, la certidumbre de que los seres humanos no están tan abandonados y de que un mundo mejor, fundado en la solidaridad y la cooperación, siempre es posible. (Rodríguez y Alvarado, 2008, p.33)

También es importante realizar un acercamiento conceptual acorde a las intenciones del presente proyecto. Según Echevarría (2008) el Manual de Oslo (2006) expresa que la innovación social hace referencia a valores sociales (bienestar, calidad de vida, inclusión social, solidaridad, participación ciudadana, calidad medioambiental, atención socio-sanitaria, la eficiencia en los servicios públicos y el nivel educativo de la sociedad). “Una innovación social es relevante en la medida en que se oriente a valores sociales, no solo a la productividad, la competitividad empresarial, los costes de producción o las tasas del mercado” (Alonso, González y Nieto, 2014, p.124).

El presente trabajo adopta el planteamiento propuesto anteriormente, del mismo modo, aquel en el que los autores en mención coinciden con Mulgan (2006) al afirmar que el fenómeno descrito se refiere a soluciones novedosas, actividades y servicios innovadores para enfrentar problemas sociales, que permitan trabajar con necesidades insatisfechas por parte de las comunidades. Así mismo, que dichas estrategias o procesos sociales deben ser más efectivas, eficientes y sostenibles que las ideas o soluciones normalmente ejecutadas con anterioridad.

Teniendo en cuenta lo anterior, se comprende entonces, en este proyecto, como innovación social aquellas ideas, estrategias, procesos, iniciativas u otros elementos afines que sean nuevos o novedosos y que permitan resolver, satisfacer o por lo menos mitigar problemáticas sociales presentes en diferentes contextos, entendiendo la importancia de la participación activa de las comunidades frente dichos procesos de solución en sus territorios, y por supuesto, que tales iniciativas apuntan a mejorar la calidad de vida de las mismas.

Morales (2009) en uno de sus artículos precisa que la práctica en mención facilita procesos mentales (creatividad y pensamiento divergente), procesos actitudinales (apertura y tolerancia, valentía, riesgo), procesos sociales (multidisciplinariedad, diversidad), de integración (trabajo en equipo) y trabajo en red (sistema organizativo, alianzas). Se resalta entonces como elemento importante de los procesos de innovación social la necesidad de trabajar desde un sistema en red o alianzas (interinstitucionales, comunitarias, ciudadanas, público-privadas, académicas) (Rodríguez y Alvarado, 2008), elemento que se hace presente en los objetivos específicos de esta propuesta, pensando desde la lógica de identificar actores y organizaciones sociales, y otros elementos tanto intersectoriales como interinstitucionales que permitan potenciar el proyecto en mención y las iniciativas de innovación social resultantes del mismo.

Es importante tener en cuenta que la innovación social posee dos elementos de suma importancia para su desarrollo: la empatía y el territorio. El primero, hace alusión a esa competencia intrapersonal para percibir las necesidades de los otros, intentar comprender sus realidades y problemáticas, hace un llamado a la sensibilidad para trabajar desde un principio más humano y colaborativo. Por su lado, el territorio hace mención al contexto, pensando que el patrimonio territorial es un recurso cultural y económico (Morales, 2009), pero también, pensando desde la lógica de conocer realmente las realidades comunitarias, de entender desde principios etnográficos lo que se presenta verdaderamente en los lugares a impactar, además, tener claridad que aunque los procesos de innovación social pueden ser replicables, y deben serlo, también dependen del contexto en el que se desarrollen, puesto que una idea no debe funcionar exactamente igual en un lugar que en otro. Hay elementos de infraestructura, demográficos, culturales y demás que deben ser tomados en cuenta.

Pensando desde aspectos metodológicos y operativos, se plantean diferentes etapas para los procesos de innovación social. Por ejemplo, Morales (2009) indica que la misma necesita (i) prontitud, inspiraciones y diagnósticos, (ii) propuestas e ideas, (iii) creación de prototipos y pilotos, (iv) sostenibilidad, (v) ampliación y difusión y (vi) un cambio sistémico:

...este es el objetivo último de la innovación social. El cambio sistémico por lo general involucra la interacción de muchos elementos: movimientos sociales, los modelos de negocio, las leyes y reglamentos, datos e infraestructuras, y una forma completamente nueva de pensar y hacer.

(Morales, 2009, p. 137)

El autor en mención también describe que para Geoff Mulgan hay cuatro etapas de innovación social: 1. Generación de ideas (comprendiendo las necesidades reales e identificando las posibles soluciones), 2. Desarrollo (creación de prototipos e ideas piloto), 3. Evaluación de la ampliación y difusión de las buenas ideas, y por último, 4. El aprendizaje y la evolución. Frente al tema de prototipos que ambos autores mencionan, este proyecto considera la elaboración y planificación de un prototipo o piloto de intervención para el diagnóstico participativo propuesto que se describirá más adelante. Se busca en el proyecto, trabajar a partir de relaciones horizontales, buscar el fortalecimiento de la democracia, además, como lo hace la innovación social, aumentar

...el nivel de participación (comunitario y personal), mejorando las habilidades, la confianza y la autoestima de los participantes. Este tipo de innovaciones se caracteriza también por un incremento de la capacidad socio-política y un mayor acceso a los recursos, así como por un

fortalecimiento de las capacidades organizativas y por la estimulación de las colaboraciones entre agentes. (Seyfang & Smith, 2007 en Alonso, González y Nieto, 2014, p.124).

4.2.2. Emprendimiento social y economía creativa.

El emprendimiento social se entiende como una estrategia de la innovación social, y es desde esta perspectiva que interesa como referente del presente trabajo. Al proponer el diseño de un diagnóstico participativo con comunidad (con una posterior implementación), uno de los supuestos es que a través de esta iniciativa de innovación social se descubran, se creen, otras iniciativas emergentes también, de innovación social que podrán ser impulsadas desde estrategias emprendedoras, fortaleciendo así no solo las potencialidades sino las probabilidades de someter el proyecto y sus estrategias a una rigurosa evaluación externa bajo las categorías de pertinencia, eficiencia, eficacia y sostenibilidad. El emprendimiento generalmente se ha asociado a los temas administrativos presentes en los negocios, relacionándolo directamente con la productividad, mientras que el emprendimiento social se percibe como,

(...) herramienta de la innovación social, es un proceso de creación de valor agregado económico, que se caracteriza por responder a una necesidad social o ambiental a través de un modelo de negocio con impacto positivo en la comunidad donde se inserta y permite la masificación de las soluciones. (Acuerdo 35 del 2014, política pública de innovación y emprendimiento social de Medellín)

Para Alonso, González y Nieto (2014) el emprendimiento social es la creación tanto de servicios o productos como de conductas con miras a satisfacer necesidades de las comunidades,

los cuales suponen una transformación social sostenible. Como se observa en la cita anterior, sobre la política pública de Medellín, hay avances en el país en temas de normatividad y conceptualización de este tipo de planteamientos, incluso existen ejercicios de políticas públicas desde la innovación y el emprendimiento social, a nivel macro desde el Gobierno Nacional (por ejemplo), en el Ministerio de Cultura se ha creado el Viceministerio de Creatividad y Economía Naranja. Desde este espacio se fomentan emprendimientos (sociales o no) que hagan parte del sector cultural y creativo, y que de alguna manera pueden generar un fuerte impacto en las regiones.

En términos más precisos son esos procesos relacionados con la creatividad, las artes, las culturas, que están vinculados con los derechos de propiedad intelectual (especialmente con el derecho de autor). Aquellos que tienen una función directa en una cadena de valor creativa, y que “tienen el potencial de crear empleos y riqueza a través de la generación y la explotación de la propiedad intelectual” (Buitrago y Duque, 2013, p.58). Hablando desde la normatividad y elementos conceptuales para nuestro caso como nación, se nombran bienes creativos específicos (artes visuales y performativas, artesanía, audiovisual, diseño, nuevos medios) y servicios creativos como la arquitectura, cultura y recreación, investigación, desarrollo y publicidad.

“Es necesario abrir modelos que estén estrictamente basados en la economía convencional, para reforzar la coherencia de las políticas, al introducirse políticas conjuntas multiculturales y multidisciplinarias. Es así que surgen nuevos términos como Economía Creativa” (Del Castillo, 2016, p.124). Según el autor en mención, el término economía creativa fue popularizado por el escritor John Howkin en el año 2001, sin embargo, también afirma que las industrias culturales

son tan antiguas como la humanidad. Lo que sí acepta es que los medios digitales, miles de empresas creativas que han surgido en el marco de la tecnología digital y otros bienes o servicios cada vez más sofisticados, son el fenómeno que hace parte de la modernidad. Normalmente esta industria creativa ha pasado a abarcar campos como el arte, la escritura, la música, el diseño, industrias de medios (radio, cine, televisión, editoriales), entre otros.

La noción es, y sigue siendo, muy amplia, porque no sólo abarca bienes y servicios culturales, sino también juguetes y juegos, así como todo el ámbito de “investigación y desarrollo”, además, Siempre han existido y existirán individuos con la imaginación y el talento para lograrlo, así como individuos que pagarán por ello. Ésta es la base de la economía creativa. (Del Castillo, 2016, p.124, 125)

4.3. Cultura e intervención comunitaria

4.3.1. Sobre la cultura y las prácticas artísticas.

Generalmente cuando se habla de cultura se le asocia inmediatamente con las artes, se piensa específicamente en la música, el teatro, la danza, la pintura, entre otros. Sin embargo, y para efectos de la conceptualización del presente trabajo, la concepción de prácticas culturales va más allá de las expresiones mencionadas. La cultura, según la UNESCO y su declaración sobre la diversidad cultural (2001), se define como el “conjunto de los rasgos distintivos espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o a un grupo social y que

abarca, además de las artes y las letras, los modos de vida, las maneras de vivir juntos, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias”.

Es preciso reconocer que las artes permiten espacios de sensibilización y que en algunos casos facilitan conexiones simbólicas con algún tipo de proceso, sin embargo, el arte no es transformador en sí mismo. Como afirma Pérez (2013), el valor político del arte no se encuentra en su contenido, en el espectáculo, sino en lo que este puede desencadenar, el proceso que puede generar una intervención mayor, en palabras propias de la autora, en las “formas de visibilidad y decibilidad” que pueden permitir las expresiones artísticas.

Mesa (2018) al referirse al tema de las artes como herramientas culturales en la intervención mediada por la recreación guiada sostiene que es importante diferenciar entre los siguientes complejos procesos: la producción artística y la contemplación de la misma; la formación académica de artistas; la educación artística escolar y, la utilización de las artes como mediaciones semióticas y simbólicas en procesos de intervención social con poblaciones para las cuales, el ejercicio de las artes no es parte constitutiva de sus vidas ni como oportunidad ni como prioridad, salvo raras excepciones.

Un artista con formación académica o autodidacta requiere, para alcanzar el dominio técnico de un lenguaje artístico formal, el desarrollo de su potencial creativo y mucha perseverancia. De modo que, es tarea de la intervención mediada por la recreación guiada, despertar las sensibilidades, de los participantes de un proceso, hacia la experiencia y valoración de las artes, tanto de su producción como cuando es objeto de contemplación (recepción como espectáculo).

Todo ello, a partir de comprender que, no es inherente a las artes transformar a las personas sino lo que estas -las artes- logran en tanto mediaciones culturales situadas en procesos de interacción de carácter participativo. Significa brindar oportunidad de una experiencia grupal y colaborativa, no excluyente en la medida que es dado a todos los participantes la posibilidad de expresarse, aunque no estén dotados de condiciones básicas (oído musical, ritmo, habilidades pictóricas, histriónicas, etc.) ni hayan desarrollado talentos artísticos especiales. Cuando las artes intervienen como mediaciones semióticas y simbólicas en la interacción participativa, propician también, transformaciones significativas en el desarrollo socioemocional e intelectual de las personas; enriquecen la experiencia estética que se cuece en la vida cotidiana, incluso, pueden llegar a encauzar los proyectos de vida hacia el ejercicio de las artes, la alfabetización, la educación o el trabajo. (p.7-8)

Pensar en intervención comunitaria, supone un ejercicio de conceptualización de la misma,

La intervención comunitaria, (...) representa una alternativa que puede actuar como revulsivo en comunidades urbanas poco dispuestas a transformar parte de su realidad, ensombrecida por el miedo social en sus expresiones de aislamiento, falta de convivencia y ausencia de participación organizada, sobre todo en proyectos de bienestar comunitario. (Carrera, 2014, p.243)

El autor en mención cita a Mori (2008) para profundizar más su idea, argumentando que la intervención comunitaria consiste en aquellas acciones que pretenden promover el desarrollo de las comunidades a través de la participación activa, que procura la capacitación y fortalecimiento de las mismas, fomentando elementos de autogestión que permitan la transformación propia y la de su ambiente. Existen diversas iniciativas de intervención comunitaria que han optado por las

artes como elemento pertinente para su desarrollo, por ejemplo, Tovar (2015) plantea el impacto social que tienen las prácticas culturales artísticas cuando afirma que:

El arte y su puesta en escena es más que simple entretenimiento. Es más que un dispositivo didáctico o un mecanismo que propicia la catarsis. Es verdaderamente una ocasión para que una cultura y una sociedad se definan a sí mismas, dramaticen su historia y su mitología colectiva, nos propongan desafíos, se nos presenten alternativas y modos de ver el mundo diferente y eventualmente, nos reafirmemos o cambiemos maneras de ser que nos causan ansiedad e inconformidad. (...) las palabras son más cognitivas, los actos simbólicos nos llegan a nuestra inteligencia afectiva y nos tocan los sentidos de maneras diferentes. (p.353)

Según la reflexión anterior, referida por la autora citada a la construcción de paz desde el teatro y el arte, son manifestaciones que permiten promover, evocar y defender valores sociales importantes como la solidaridad y la igualdad, posibilitan procesos importantes para la reconstrucción de la historia local de sus comunidades a través de la memoria colectiva. Patricia Tovar (2015) afirma que el arte, particularmente el teatro, logran convertirse en elementos fundamentales para la reparación de comunidades que han sido fuertemente afectadas por la violencia, que permiten ver de maneras diferentes, incluir, comunicar y transformar, que se convierten en elementos potenciales para fomentar la participación. Sin embargo, como ya se ha mencionado de manera previa, estas prácticas artísticas no se convierten implícitamente en acontecimientos de transformación social, puesto que requieren de agentes mediadores y el fortalecimiento de procesos pedagógicos, lo que por sí solo el arte no genera, estas son ideas que se conversarán más adelante de acuerdo a los planteamientos sobre recreación guiada propuestos por Mesa y Manzano (2009).

Hay planteamientos que afirman que a través de procesos culturales, de mediación e intervención comunitaria los participantes de los mismos se pueden sentir reflejados en el espacio y apropiar los procesos que ahí se estén realizando; pueden identificar las crisis y los conflictos como alternativas de crecimiento, y de igual forma los usuarios de dichas iniciativas logran “mediar los conflictos (...) los participantes desarrollan su creatividad para la convivencia social pacífica” (Melguizo, 2018, p.132). Lo anterior alimenta directamente la propuesta sobre la que se desarrolla el presente trabajo, puesto que la misma conecta temas como la convivencia pacífica, la territorialidad, la resolución de conflictos, la re significación de espacios de poblaciones socialmente marginadas y otros tantos elementos mencionados hasta aquí. Pensando desde la anterior lógica y, siguiendo la dinámica y secuencia planteada para esta revisión conceptual, se presenta a continuación, la conceptualización de recreación guiada como proceso pedagógico, como elemento metodológico de intervención, colocando a la misma a dialogar con los otros planteamientos ya revisados hasta el momento.

4.3.2. Sobre la recreación y sus dimensiones sociales

4.3.2.1. La recreación como actividad social general y como proceso pedagógico

La recreación es un derecho fundamental y una necesidad básica de todo ser humano. De acuerdo a los planteamientos de Rico (2004), esta cuenta con tres referentes desde el punto de vista normativo oficial: la Legislación Nacional, la Constitución Política (derecho de los niños, de la población en general, de los campesinos y trabajadores agrarios, incluido el artículo que la

vincula directamente con la educación) y el Derecho Internacional (Declaración Universal de los Derechos Humanos, Convención Sobre los Derechos del Niño, entre otros). En la Legislación Nacional es oportuno mencionar la Ley 181, Artículo 5, en la que se plantea que el fomento y desarrollo de la recreación hacen parte del servicio público educativo y pertenece al sistema de gasto público social:

(...) proceso de acción participativa y dinámica, que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento. (Ley 181, 1995)

Desde la perspectiva de Mesa (2005) la recreación es una actividad social y cultural tan importante como la educación y el trabajo, con las cuales se complementa. Al no compartir la definición de Dumazedier (1965) que se ha hecho clásica, generalizada y citada con ligeras variaciones como en la anteriormente mencionada en la Ley 181 la autora distingue tres niveles o dimensiones de realización de la recreación: Una dimensión social general que comprende las distintas formas de recreación que están en la base de la construcción de las culturas junto con la aparición de los signos y los símbolos, los lenguajes -desde el gesto, pasando por lo pictórico, la escritura- hasta las manifestaciones más contemporáneas de las culturas urbanas y virtuales. Desde esta perspectiva, en la primera dimensión de la recreación la autora, da cuenta, cómo desde el punto de vista histórico, la recreación es una manifestación constitutiva del patrimonio inmaterial de las diversas culturas populares.

En la segunda dimensión, la autora, sitúa la recreación guiada o pedagógica inscribiéndola entre las instituciones sociales que desarrollan acciones mediadas de carácter educativo, acciones que se desarrollan entre personas (interpsicológicas: agentes educativos y aprendices) orientadas a propiciar cambios intelectuales y emocionales entre los participantes de los procesos de intervención. Cabe aclarar que, el apelativo “guiada” implica la presencia del otro, alguien que ayuda pedagógicamente a que se presente algún tipo de aprendizaje, un proceso incluyente de participación creativa y constructiva en la organización de un proyecto grupal compartido.

En este sentido la recreación como práctica pedagógica se comprende como una acción intencionada que guiada por objetivos y mediada por herramientas semióticas contribuye a la construcción de paz, ciudadanía, bienestar y goce, etc. En tanto se orienta a la interiorización de los legados culturales y a la construcción de conciencia. (Mesa, 2004, p.9)

La tercera dimensión identificada por Mesa (2005) depende completamente de las dos anteriores, puesto que, reinterpretando a Vygotsky (1983) en su formulación de la ley de la doble formación del desarrollo humano: toda función (memoria, cognición, voluntad, imaginación, etc.) aparece en escena dos veces, primero en el plano social (interpsíquica o entre personas) y luego en la persona (interna o intrapsíquica) que interioriza la cultura y aprende a autorregularse (p.150). Aunque no debería, de ningún modo, aislarse la dimensión interna de la recreación de las dos primeras, es del todo necesario, señalar la ruptura vygotskyana con las oposiciones dualistas que oponen mente a cuerpo, intelectual a físico, naturaleza a sociedad, etc., desde esta visión, el juego y las actividades lúdicas relacionadas con las artes y el cuerpo, son definidas únicamente como actividades físicas o manuales. Por el contrario, desde la perspectiva teórica vygotskyana, la oposición dualista resulta inadecuada desde el punto de vista educativo y

psicológico para el desarrollo humano que tiene implicaciones bio-neuro-psico-sociales, cambiantes que se producen en el curso del ciclo de la vida.

Mesa (2010) aclara que, la elaboración de una teoría sobre la recreación guiada como proceso pedagógico se fundamenta en el Modelo para el Estudio de la Influencia Educativa (Coll y Cols, 1995) que define la influencia educativa en términos de “ayuda” pedagógica. Aplicada esta noción a la recreación guiada (Coll y Cols, 1995; Coll y Mesa, 1998) identificaron la presencia de dos mecanismos de influencia educativa, comunes con otros procesos educativos. El primer mecanismo, corresponde a la *cesión y traspaso progresivo del control y la responsabilidad sobre las tareas o contenidos* en torno a los cuales se organiza la actividad conjunta. Este mecanismo es clave en los procesos de enseñanza aprendizaje en general (madre/hijo, maestro/estudiantes, recreador/recreandos) en los procesos comunitarios en general, especialmente cuando la intención es que los grupos, una vez culminado un proceso de intervención, tengan suficiente autonomía para continuar e innovar nuevos procesos, en otras palabras, que no establezcan dependencias de quienes los han orientado durante un período determinado.

El segundo mecanismo de influencia educativa concierne al proceso de *construcción progresivo de sistemas de significados compartidos sobre las tareas o contenidos en torno a los cuales se organiza la actividad conjunta* (Coll y Cols, 1995). Este proceso implica, según Wertsch (1988), que los participantes lleguen a un mínimo acuerdo sobre la definición de la situación y las acciones que ésta comporta, es decir, que puedan construir juntos un proyecto con base en negociaciones hasta lograr acuerdos sobre lo que quieren hacer, sin que se impongan formas de poder que inhiban la argumentación y los distintos puntos de vista de unos y otros.

(p.12)

Cuando se realiza la actividad recreativa conjunta, entre el recreador (por analogía con profesor) y un grupo de recreandos, este ayuda constantemente al grupo de recreandos a establecer los contenidos y los objetivos de lo que desean lograr conjuntamente (sea cual sea la naturaleza del proyecto: un evento festivo o carnavalesco, la construcción de un parque, de una huerta, etc.). La ayuda pedagógica del recreador, consiste entonces en orientar las negociaciones, redefinir las tareas, procedimientos y técnicas que puedan ser útiles para la ocasión. Al mismo tiempo, tiene en cuenta los conocimientos y experiencias previas de los recreandos. Además, se asegura de que se cumplan los pasos necesarios durante el tiempo que dura el proceso para que todo lo propuesto se logre de acuerdo a la implicación responsable de los participantes. Los contenidos que se mencionan se construyen finalmente con los participantes, -inclusive cuando las temáticas son definidas o impuestas por el contexto socio institucional-o, “emergen de la puesta en común de problemáticas afines, de la vida cotidiana y de las realidades sociales” (Mesa, 2005, p.9).

4.3.2.2. Lenguajes lúdico-creativos

En párrafos anteriores se afirmó que el arte no es un transformador social en sí mismo, que hacen falta para ello procesos de interacción y mediaciones culturales. La recreación pensada desde sus lineamientos pedagógicos se convierte en una actividad incluyente, difiere del arte porque no excluye a quienes no tienen “talento” no busca un producto específico determinado por una estética también, específica, menos aún, la producción de espectáculo o la formación de

un especialista en determinada práctica artística. El arte, generalmente, se encarga de diferenciar y hacer una individualización de las personas más competentes y hábiles, mientras que la recreación opta por la participación colaborativa y la inclusión de aquellas personas que la realizan sin tener presente con qué habilidades previas cuentan, sin que importe su condición. Se puede afirmar entonces, que la recreación es un estadio preliminar de la producción artística, utiliza productos, contenidos o procedimientos de diferentes manifestaciones lúdicas, estéticas y de las artes académicas y populares, pero hace uso de ello de distinto modo como lo hace este, además, no está dentro de sus objetivos la formación de profesionales o la producción de artefactos culturales (Mesa y Manzano, 2009).

...arte y recreación son dos tipos de actividades de distinta naturaleza en términos del motivo que las determina de los procesos mentales que intervienen para su producción. Es decir, mientras la actividad artística requiere de un proceso de educación de las aptitudes y habilidades mediante la formación especializada que ofrecen las escuelas de arte y conservatorios para, más adelante, configurarse como actividad laboral, en la actividad recreativa el objetivo no es formar artistas o expertos en materia alguna sino fomentar el desarrollo de su capacidad creadora a través del encuentro con los lenguajes lúdico-creativos y la interacción con otros desde los cuales, pueden encauzarse nuevas formas de encuentro con el trabajo y la educación, nuevos sentidos y significados como sujetos sociales, nuevas sensibilidades. (Mesa, 2004, p.10)

Los lenguajes lúdico-creativos son mediaciones semióticas, herramientas que sirven para comunicarse, narrar, construir sentidos y significados, resignificar la realidad con los otros. Se constituyen en conjuntos de símbolos culturales (universales y locales) con los cuales los participantes representan y externalizan creativamente sus visiones del mundo, creencias

conocimientos previos, expresan emociones y sentimientos (subjectividades). La principal característica de los lenguajes lúdico-creativos es que se construyen en la interacción, no existen fuera de esta, así las técnicas artísticas o lúdicas con los que se realicen sean conocidas por los participantes.

Pero, son solo eso, conjuntos temporales que permiten la transición entre lo inexpresado o inexpresable y el empoderamiento de la palabra. Aunque no están formalizados como los lenguajes de las disciplinas científicas o artísticas, los lenguajes lúdico-creativos se construyen y se activan en situaciones de actividad recreativa a partir de procedimientos técnicos apropiados del arte y en general del patrimonio de las culturas. (Mesa y Manzano, 2009, p.34)

De este modo, tal como lo afirma la autora en mención, los lenguajes lúdico-creativos se convierten en una especie de puente entre lo subjetivo (lenguaje interior) y el habla social, funcionan como estrategias para expresar o externalizar, para la apropiación de la experiencia que se esté llevando a cabo. Los lenguajes lúdico-creativos permiten construir cambios importantes en la actividad interna de los sujetos (afectividad, cognición, imaginación creadora, socialización, entre otros elementos). Estos se enseñan y se aprenden, se intercambian y se enriquecen en el proceso, se hacen complejos simbólicamente en la interactividad del recreador y los recreandos. También se puede afirmar de ellos que, se “fundamentan en la transición del juego a la imaginación creadora y se desenvuelven en un mundo transitoriamente ficcional cuyo potencial reside en aportar nuevas herramientas simbólicas y expresivas para transformar las realidades” (Mesa y Manzano, 2009, p.34). Aludiendo a la cita anterior, se clasifican “como lenguajes lúdico-creativos las técnicas no elaboradas bajo los cánones académicos de lo artístico”. Son técnicas apropiadas por la recreación: las gráfico-plásticas (dibujo, grabado,

pintura, modelado en arcilla, etc.); los títeres y marionetas, pinturas, máscaras y maquillajes; los juegos dramáticos relacionados con el teatro y las artes escénicas. Así mismo, otras tantas herramientas como los lenguajes rítmicos y melódicos de la música, juegos del lenguaje y las distintas formas narrativas (cines, fotografía, metáforas, analogías, ficciones, parodias, refranes, chistes, relatos, etc.).

Para cerrar, no solo acerca de los lenguajes lúdico-creativos, sino de manera general, se puede afirmar que desde estas lógicas y estrategias de intervención, las acciones rituales y simbólicas resultan bastante útiles en los procesos de paz (Tovar, 2015) e intervención comunitaria, puesto que permiten nombrar y expresar elementos que no se pueden hacer de forma directa o fácilmente a través de lo verbal. En este sentido, la intervención comunitaria, las estrategias recreativas y, especialmente los lenguajes lúdico-creativos y la creatividad juegan un

...papel fundamental para el entendimiento propio y el de los demás, para borrar las diferencias que nos dividen, para tocar los profundos componentes de nuestros conflictos y reconocer nuestra parte de responsabilidad; para saber dónde nos duele y por qué, para revisar nuestros cuerpos y ver dónde reside el miedo y el dolor y para buscar ahí mismo los recursos que nos van a permitir sanar y crear un mejor país. (Tovar, 2014, p.351)

5. METODOLOGÍAS DE INTERVENCIÓN E INVESTIGACIÓN

En este apartado se presentan a continuación, los dos procesos metodológicos a implementarse en el proyecto Voces en Escena. En primer lugar, se describe la estrategia metodológica de intervención mediada por la recreación guiada, para la realización del diagnóstico participativo. En segundo lugar, se presenta el enfoque metodológico para la sistematización posterior del proceso de diagnóstico y los instrumentos tanto para la recogida de los datos como para el análisis de los mismos.

5.1. Metodología de intervención mediada por la recreación guiada

5.1.1. Las estrategias de intervención mediadas por la recreación guiada

La propuesta metodológica de la recreación guiada plantea dos estrategias o procesos secuenciales y articulados. La primera, denominada Secuencia de Actividad Recreativa SAR (Coll y Mesa, 1998) está orientada hacia la organización y planificación participativa de un proyecto de mediano y largo plazos. Desde el punto de vista del diseño metodológico, se estructura mediante dos procedimientos formales: la planificación estratégica, necesaria para la gestión del proyecto ante instituciones interesadas en el proceso y en la financiación de un proyecto mediado por la recreación.



Figura N° 1. Secuencia de Actividad Recreativa SAR

Fuente: Mesa, G. (2010)

La segunda estrategia metodológica de intervención es la Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva SARI que puede implementarse de dos maneras: como parte del proceso SAR en la primera fase del proceso o de forma independiente, la decisión sobre una u otra, depende de los objetivos y función de la intervención mediada por la recreación guiada definida por el contexto socio-institucional.

En el marco de la SAR, la SARI puede implementarse puntualmente, con el objetivo de hacer, por ejemplo, un reconocimiento participativo y en profundidad sobre las características, necesidades e intereses de una determinada población, en el marco de un programa institucional e interdisciplinario de carácter más amplio. Cumple con la función de diagnóstico en tanto primera Fase, para el reconocimiento participativo de los intereses sobre el proyecto conjunto, la definición del mismo y la formulación de objetivos compartidos. Implementar la SARI en la

primera fase de la SAR (Ver figura N°1) permite dar inicio y continuidad a la implementación de las demás fases de la SAR.

Cuando la SARI es puesta en acción como un proceso independiente, adopta la forma de un micro-proceso puntual, de corto plazo en términos de duración, con sesiones intensivas (de cuatro a cinco horas) de ahí el apelativo, *intensiva*, con amplia cobertura de participación (de 50 a 400 o más participantes) atendidos por un equipo de profesionales en recreación u otros profesionales conocedores de la metodología. El propósito de la SARI es generar un diagnóstico participativo, en el que se construya, a través de la experiencia una valoración y reconocimiento de las potencialidades y capacidades de sí mismo y de los otros, en un clima de confianza progresiva para experimentar el sentido de realizar proyectos colaborativos e innovadores conjuntamente.

La SARI se desarrolla en cuatro momentos en cada una de sus sesiones: primer momento de apertura; segundo momento de exploración; tercer momento de negociación; cuarto momento de socialización y evaluación. El nombre dado a cada momento sintetiza de alguna manera el concepto y el tipo de la actividad que se privilegia en éste, como puede observarse en la figura N° 2 (p. 19) que a continuación se presenta.

METODOLOGÍA DE INTERVENCIÓN MEDIADA POR LA RECREACIÓN GUIADA
MOMENTOS DE UNA SESIÓN DE ACTIVIDAD RECREATIVA INTENSIVA
SARI (Mesa, 2008)



Figura N° 2. Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva SARI

Fuente: Mesa, G. (2008)

Este esquema de la estructura de las sesiones de la SARI es una matriz abierta, una especie de guía procedimental para la planificación, pues debe ser llenada de contenidos significativos y creativos, tanto como contextos de intervención existen. Es decir, cada momento, las preguntas generadoras, las técnicas artísticas y lúdicas, los materiales, deben ser adecuados a las franjas de edad, a las condiciones sociales y ambientales, en fin, el recreador o equipo a cargo de un proceso como el que propone el prototipo del presente proyecto debe tener muy en claro, el concepto de la intervención y ser muy cuidadoso de no incurrir en aplicaciones mecanicistas de la estrategia metodológica SARI. La SARI deriva de su conceptualización tres ejes transversales y articuladores sobre un eje temporal, a tenerse en cuenta por parte de los recreadores durante la implementación, en cada una de las sesiones y en los cuatro momentos que las componen.

Ejes transversales de las sesiones SARI (Mesa, 2018)

- **Eje temático** corresponde a las problemáticas (identificadas en el diagnóstico institucional o definidas por este) Este eje temático se desarrolla mediante las “Preguntas generadoras” que se describirán más adelante.
- **Eje de lenguajes: Vivencial y experiencial de las técnicas lúdicas y las artes (Estético)**, conceptualizadas como mediaciones semióticas y simbólicas, a su vez, mediadas por la lengua materna. Proceden y son apropiadas de los lenguajes artísticos y despojadas del formalismo académico para su realización, quiere decir que, las técnicas artísticas no se enseñan con el rigor académico ni con la exigencia de las competencias en el dominio técnico y expresivo que se exigen a los artistas en cada disciplina. Se trata más bien, de una exploración de habilidades reprimidas o frustradas por un tipo de negación desde la educación familiar o escolar, puesto que, el objetivo pedagógico de la recreación guiada no es formar artistas, sino sensibilizar y llevar a los participantes al descubrimiento de sus propias habilidades representacionales, creativas y emocionales, en suma, propiciar la construcción de los lenguajes lúdico-creativos en el marco de la interacción de los participantes, para resignificar, refuncionalizar y construir nuevos sentidos de ser y estar con otros. En este eje, se proyectan “descargas” audio-visuales, sonoras... que muestran referentes universales y locales de las técnicas artísticas que se van a utilizar. Se incluyen en este eje juegos tradicionales que cumplen con la doble función de operar como herramientas para la organización de pequeños grupos y generar

un clima de confianza inicial. Cabe subrayar que se utilizan materiales colectivos para la realización de las técnicas con un criterio pedagógico y, en el mismo sentido se hace un cuidado especial en el uso de los materiales y el reciclaje posterior.

- **Eje socioemocional (Ético)**, orientado a la construcción o fortalecimiento de las competencias ciudadanas: cognitivas, comunicativas, socio-emocionales.

Estableciendo una relación entre el intelecto y la emoción, en el sentido de construir vínculos a partir de la comprensión de valores éticos y estéticos (entendida la estética en su acepción de sensibilidades) que se movilizan entre los participantes durante el proceso de las sesiones en su conjunto. En este eje se establece una dinámica, que va de lo subjetivo a lo intersubjetivo para la configuración de nuevas subjetividades de la siguiente manera, se inicia con la concurrencia del grupo general que se subdivide en pequeños grupos (primer momento: apertura) pasa a la experiencia individual (segundo momento: exploración), luego a la interacción en los pequeños grupos (tercer momento: de negociación) para finalmente, cerrar el proceso con el grupo general (cuarto momento: puesta en común y evaluación).

En el caso del proyecto Voces en Escena, la SARI se realizará en cinco sesiones interrelacionadas y articuladas por los ejes transversales antes descritos (en este documento se presentará el diseño del prototipo o piloto al finalizar el presente apartado). La SARI tiene como propósito generar vivencias y reflexiones tanto individuales como grupales en un clima colaborativo y de ganancia paulatina de confianza entre los participantes. Hacer conjuntamente un pequeño proyecto con objetivos compartidos, concluirlo y compartirlo con la comunidad en la

que están inmersos los participantes. Esta experiencia permite mostrar las potencialidades de la participación entendida como *implicación responsable* en un proceso de beneficio común.

5.1.2. Función de las preguntas generadoras

Las preguntas generadoras como su nombre lo indica, son abiertas y apuntan a la temática definida para la SARI. La idea es que la pregunta genere y desencadene la participación activa a partir de su contenido, pues, la actuación del recreador no es replicar una “clase tradicional expositiva”, su tarea ante el grupo consiste en contribuir a la comprensión de la pregunta y explicar con suficiente claridad el procedimiento para la ejecución de la técnica lúdica y artística, en lo posible, incentivar nuevas preguntas y la resolución de las mismas por parte de los participantes, por lo demás, estar muy atento y observando las situaciones que se presentan en la interacción, en la medida que su función es “ayudar” pedagógicamente para que los participantes resuelvan con autonomía y progresivamente, cada una de las tareas propuestas.

5.1.3. Descripción de los momentos de las sesiones de la SARI



Fuente: Mesa, G. (2008) Sistematización Proyecto Plan de Nivelación Talentos. Universidad del Valle.

Primer momento: apertura de la SARI.

Se trata de un pequeño “ritual” de iniciación que se produce en cada una de las sesiones que contenga ésta (una SARI puede tener de una a cinco sesiones). En este primer momento se realiza ante todos los participantes agrupados en un auditorio, idealmente en una sala amplia, la presentación de los objetivos generales de la SARI y de la sesión, se informa sobre la duración y el horario de las sesiones que se realizarán y, por supuesto, se presenta el equipo de recreadores. Es también el momento para realizar una división del grupo general en pequeños grupos que permanecerán juntos durante las sesiones.

Segundo momento: exploración o actividad autoestructurante

En términos generales explorar, según el diccionario RAE significa: reconocer, inspeccionar, inquirir, averiguar, examinar, manipular o maniobrar un objeto o situación, etc. El concepto de actividad autoestructurante o actividad exploratoria inspirado en los trabajos de J. Piaget según (Coll, 1990 p: 67) se entiende como “aquella actividad que consiste en aceptar un objetivo, cuyo origen puede encontrarse en sí mismo o en otra persona, y en organizar las propias acciones con el fin de alcanzarlo. La actividad autoestructurante no se confunde sin más con la actividad funcional. El criterio de la actividad funcional es que responde al interés del alumno; el criterio de la actividad autoestructurante es que el alumno tiene autonomía para organizar y estructurar sus actuaciones. Simplificando al extremo, podemos decir que en el primer caso lo importante es que el alumno decide lo que hace, mientras que en el segundo decide cómo lo hace.

Desde esta concepción sobre la actividad exploratoria, antes citada, el objetivo de este segundo momento en la primera sesión, es potenciar la experiencia colaborativa entre iguales, mediante la exploración de sus propias vivencias individuales de carácter biográfico, a través de una técnica de narración gráfica. Concluida la exploración en el nivel individual se hace una puesta en común -síntesis- de las biografías para el reconocimiento grupal que da paso a la exploración colectiva de semejanzas y diferencias en la vida de los participantes. Este momento requiere mucha atención y respeto por parte de los integrantes del grupo, en ocasiones las narrativas de los participantes sobre sus biografías presentan una fuerte carga emocional y afectiva, para lo cual, es indispensable el apoyo por parte del profesional a cargo. Lo más importante de este momento es su función articuladora con el siguiente momento de negociación.

Tercer momento: negociación de la(s) tarea(s).

Con base en la síntesis lograda sobre las semejanzas y diferencias obtenidas de las autobiografías. Se plantea una situación de negociación que consiste en que los participantes logren acuerdos sobre un tema o problema planteado por la segunda pregunta generadora, relacionada con la primera pregunta y la síntesis. La negociación propone a los participantes de cada pequeño grupo, tres problemas: la tarea colectiva propuesta presenta tres tipos de problema: el primero es de comprensión. Se ponen en juego las competencias intelectuales (capacidad argumentativa, conceptos, concepciones y creencias, mitos e imaginarios) sobre la temática contenida en la pregunta y, seleccionada a representar colectivamente. El segundo, es de orden social, pone en situación a los participantes de solucionar el problema de cómo organizarse para la participación y qué actitudes y valores privilegiar para el logro de la tarea común (liderazgos, competitividad, individualismos, sentido de cooperación, uso compartido de los materiales, respeto, etc.). El tercero, es de tipo creativo, en éste emergen las capacidades, habilidades y estrategias comunicativas y expresivas para representar simbólicamente un concepto o idea mediante una técnica artística mediante la cual se construye grupalmente un lenguaje lúdico-creativo.

Quizá lo más importante de este tercer momento es la **controversia**¹ que se produce a partir de la asunción de la responsabilidad conjunta sobre las tareas sugeridas por la pregunta

¹ Coll, C. (1990) dice, “Se entiende por controversia una situación en la que se presenta incompatibilidad entre las ideas, informaciones, opiniones, mitos y creencias existentes entre los participantes de un grupo en el que se manifiesta también la voluntad de llegar a unos acuerdos. El autor, al subrayar la diferencia entre conflicto y controversia afirma que ésta “reside precisamente en la voluntad de superar las discrepancias que están en la base del conflicto” (p.120)

generadora y la explicación sobre el procedimiento de la técnica. Por un lado, los participantes de cada grupo, en situación de resolver los problemas propuestos por el recreador, se obligan a estructurar colaborativa y solidariamente las estrategias para la solución de los problemas; a explicitarlas claramente y a coordinarse entre sí, sin que la asunción de la responsabilidad recaiga exclusivamente sobre un solo participante. Por otro lado, la confrontación de puntos de vista, “moderadamente divergentes”, sobre la manera de abordar la tarea permite que, independientemente del grado de corrección o incorrección de los puntos de vista, se produzca un progreso intelectual y emocional visible para los participantes en la resolución de los conflictos socio cognitivos planteados en los problemas que conlleva cada una de las tareas propuestas por el recreador mediante las preguntas generadoras.

Cuarto momento: puesta en común y evaluación.

Este momento es crucial en el marco de la SARI con la puesta en común de los lenguajes lúdico-creativos (mosaicos, títeres, juegos dramáticos, etc.) construidos en cada pequeño grupo ante el grupo en general. Finalmente, se realiza una evaluación grupal orientada por la pregunta generadora ¿Qué hicimos y qué aprendimos? Que resuelven los participantes por escrito. Para finalizar la SARI y lograr una evaluación de mayor profundidad y alcance, se destina una sesión especial, de muy corta duración en la que los participantes, grupalmente respondan un cuestionario evaluando el proceso y su participación. Esta sesión es fundamental para el la elaboración del informe final de investigación o informe diagnóstico para la institución y/o la entidad financiadora del proceso. Conviene recordar aquí, respecto a la evaluación que, si bien es un proceso transversal durante la SARI, en la última sesión destinada a la evaluación escrita, se

hace puntual. Lo ideal, es lograr que esta evaluación sea escrita y responda a preguntas precisas y no evasivas.

5.2. Metodología de investigación

5.2.1. Enfoque metodológico

Se trata de un estudio etnográfico a partir de la observación participante de los investigadores durante el proceso de intervención y que, además, se soporta en el registro en video-audio que sigue de modo puntual, el proceso de interacción de manera general a la totalidad de participante y, en particular, a uno de los grupos de participantes². La idea es captar a través del registro: lo que dicen y hacen los participantes, los lenguajes verbales y no verbales, así mismo, la emergencia de los lenguajes lúdicos como herramientas semióticas y a partir de las técnicas artísticas en su relación con las temáticas propuestas a través de las preguntas generadoras y las nuevas temáticas que, se espera, surjan de los participantes durante cada una de las sesiones para dar cuenta de los objetivos formulados en el proyecto Voces en Escena. El estudio, se complementa con los diarios de campo de los recreadores, cuestionarios y entrevistas.

² El pequeño grupo se selecciona al azar. Es importante destacar que el registro es tomado por una cámara fija, que hace el seguimiento de la interacción recreador/recreandos durante los distintos momentos de cada sesión. Es de algún modo, lo que en términos estadísticos equivale a un tipo “de muestra representativa”. De otra manera sería prácticamente imposible analizar la gran cantidad de datos respecto a la producción de significados y símbolos generados en las actuaciones de los participantes. Este procedimiento que entra en el detalle, no afecta la visión global de otros datos importantes que aporta el grupo general para el análisis del proceso de intervención.

5.2.2. Procedimiento para la recolección de datos durante la intervención

Para el cumplimiento del primer objetivo:

- Identificar mediante el diagnóstico participativo los recursos sociales y culturales, (actores, organizaciones informales, formales o en vías de formalización) con iniciativas y/o potencialidades de innovación social, en los barrios Brisas de la Sultana, Nuestra Señora de Guadalupe y Carlos Pizarro del municipio de Yumbo.

- **Actores**

El proyecto se dirige prioritariamente a jóvenes entre los 16 a los 21 años y a adultos interesados o con proyectos artísticos y culturales no formalizados, habitantes de los tres barrios Carlos Pizarro, Nuestra Señora de Guadalupe y Brisas de la Sultana.

Criterios y procedimiento de selección de los participantes

Se realizarán convocatorias a los participantes con diferentes tipos de estrategias, dadas las características de la población de la siguiente manera:

Criterios:

- Los jóvenes deberán tener la edad comprendida en la franja establecida por el proyecto, salvo excepciones con adultos.
- Diligenciar un cuestionario con los datos personales
- No estar judicializados

Procedimientos:

- Contactos directos con jóvenes reconocidos por los gestores del proyecto Voces en Escena que, a su vez, conocen grupos y “parches” de jóvenes en cada barrio.
- Se acudirá a la colaboración del sacerdote de la Arquidiócesis a cargo de la iglesia que goza de gran poder de convocatoria en los tres barrios, para citar a reunión a los jóvenes e informarlos sobre el proyecto.

Instrumentos:

- Cuestionarios (al finalizar cada sesión y en una sesión final)
- Entrevistas semiestructuradas
- Registros en video-audio

5.2.3. Procedimiento para el análisis de datos (Primer objetivo)

- Transcripción del registro de las sesiones con uno de los grupos de participantes.
- Definición de ámbitos, categorías y subcategorías a partir del seguimiento observacional del discurso de los participantes (grupo observado).
- Mapas de contenidos referenciales.

5.2.4. Procedimiento para la recogida y el análisis de los datos de los objetivos 2 y 3

- Identificar los recursos intersectoriales e interinstitucionales (gubernamentales, no gubernamentales, sociales, económicos, culturales, de infraestructura y aliados estratégicos) que posee el municipio de Yumbo y los tres barrios objeto de intervención

que pueden contribuir al desarrollo posterior y sostenibilidad de las iniciativas de innovación social que se detecten durante el diagnóstico participativo.

- Hacer un mapeo y caracterizar tanto los actores, las organizaciones como los tipos de iniciativas de innovación social detectados durante el diagnóstico participativo que pueden llegar a ser objeto de ayuda posterior para su consolidación y sostenibilidad.
- Previa reuniones para la presentación del proyecto a instituciones y empresas del municipio de Yumbo, se procederá a la aplicación de los siguientes Instrumentos: Entrevistas estructuradas y Cuestionarios con quienes estén interesados.
- Para el análisis de los datos de los objetivos 2 y 3 se aplicará un enfoque de muestreo estadístico de carácter aleatorio.

6. PROTOTIPO O PILOTO

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE INTERVENCIÓN MEDIADO POR LA RECREACIÓN GUIADA

6.1. Diseño de las sesiones SARI

PROYECTO VOCES EN ESCENA

ESQUEMA GENERAL SESIONES SARI

PRIMERA SESIÓN

¿QUIÉN SOY?

Objetivo general: Propiciar un primer encuentro entre los participantes para dar inicio al diagnóstico participativo.

Duración: 3 horas

Participantes: grupo general de 40 personas, 4 grupos de trabajo de 10 integrantes.

MOMENTO	APERTURA
Tema	Reconocimiento de sí mismo y de los otros. Presentar el proyecto y el equipo de trabajo.
Objetivo específico	Presentar el proyecto y los objetivos del mismo y la sesión. Conformar los subgrupos.
Técnicas	Descarga visual de las técnicas artísticas a implementar en la sesión. Juego para dividir el grupo general.
Materiales	Sonido, micrófono, proyector, computador portátil.

Tiempo	30 minutos
MOMENTO	EXPLORACIÓN (Individual)
Tema	Historias de vida.
Objetivo específico	Propiciar la reflexión sobre la historia de vida de los participantes, sus habilidades, dificultades y logros. Identificar semejanzas y diferencias entre las biografías de los pares.
Preguntas Generadoras	¿Quién soy yo? ¿Cuáles han sido los momentos más importantes, más difíciles de tu vida desde que naciste hasta el día de hoy? ¿Qué sabes hacer mejor?
Técnica	Bandas gráficas.
Materiales	Tiras de papel con 5 recuadros (secuencia en viñetas de la autobiografía en una tira), lápices, colores, sacapuntas, borradores.
Tiempo	45 minutos
Puesta en común y síntesis (pequeño grupo). Identificar conjuntamente semejanzas y diferencias en las narraciones autobiográficas de los participantes	
MOMENTO	NEGOCIACIÓN
Tema	Reconocimiento y negociación entre pares.
Objetivo específico	Reconocer los integrantes del pequeño grupo, sus afinidades y dinámica.

Preguntas Generadoras	Si alguien extraño le preguntara a este grupo, ¿Quiénes son ustedes?, ¿qué los junta? ¿Qué hacen y que pueden ofrecer? ¿Qué dirían? ¿Cómo se representarían en un dibujo hecho entre todos?
Técnica	Gráfico-plástica: 1. Dactilopintura, 2. Esgrafiado, 3. Escudo, 4. Plastilina (en piezas de rompecabezas).
Materiales	Vinilos, cartón paja (en forma de rompecabezas), plastilina, crayolas, agujas capoteras o palos de pincho, pinceles, lápices, marcadores, colores, lijas, tizas.
Tiempo	60 minutos

MOMENTO	EVALUACIÓN Y PUESTA EN COMÚN
Tema	Reflexión sobre la experiencia en la sesión.
Objetivo específico	Propiciar un espacio de cierre de la jornada que permita a los participantes identificar qué aprendieron y cómo vivenciaron la elaboración de las técnicas artísticas y los juegos.
Preguntas Generadoras	¿Cuáles fueron las principales semejanzas y diferencias en los diferentes momentos de la jornada? ¿Qué experiencias consideran fueron más significativas? ¿Cómo se sintieron durante la sesión? ¿Con qué se quedan y para qué les sirve lo vivido en la sesión?
Actividad	Exposición de los rompecabezas (armarlo). Relator por subgrupos.
Materiales	Piezas de rompecabezas con los elementos gráfico-plásticos desarrollados en la negociación.
Tiempo	45 minutos



Actividades lúdicas de bienvenida³



Bandas gráficas

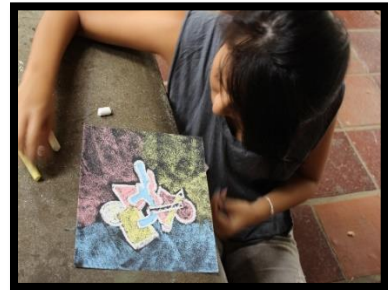


Dactilopintura

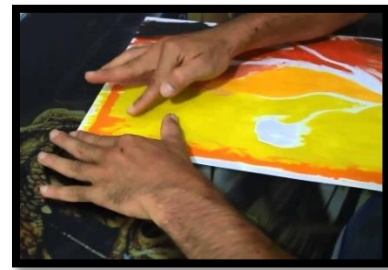
³ Las fotografías relacionadas en este capítulo fueron tomadas por (i) Iris Vélez Mesa en el marco de la Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva (SARI) de la primera mesa de concertación nacional para la construcción de los lineamientos para una política pública de recreación del grupo poblacional de infancia (Coldeportes Nacional – Idermeta) liderada por la profesora Guillermina Mesa Cobo y la corporación Lenguajes del Juego; y (ii) el proceso de bienvenida a estudiantes de primer semestre de la Facultad de Artes Integradas (FAI) de la Universidad del Valle en el cual participó uno de los autores del presente proyecto.



Esgrafiado



Escudo



Plastilina



Rompecabezas

PROYECTO VOCES EN ESCENA
ESQUEMA GENERAL SESIONES SARI

SEGUNDA SESIÓN

¿DE DÓNDE VENIMOS?

Objetivo general: realizar un acercamiento a elementos relacionados con el núcleo familiar de los participantes, indagando también tanto proyecciones como ideales frente a los elementos en mención (familia) y frente a temas del barrio.

Duración: 2 horas y 45 minutos

Participantes: grupo general de 40 personas, 4 grupos de trabajo de 10 integrantes.

MOMENTO	APERTURA (Grupo general)
Tema	Origen regional y percepción de las propias familias.
Objetivo específico	Generar reflexión y puesta en común sobre el origen y las percepciones de las familias de los participantes.
Técnica	Juego y descarga visual de mosaicos.
Materiales	Proyector o imágenes impresas de mosaicos (referentes artísticos universales y locales).
Tiempo	30 minutos.
MOMENTO	EXPLORACIÓN (Individual)
Tema	Mi familia.
Objetivo específico	Ayudar a cada uno de los participantes a representar sus orígenes y composición familiar.

Preguntas Generadoras	¿De dónde vengo? ¿De dónde es mi familia? ¿Con quiénes vivo y cuantos somos? ¿Qué hacen los integrantes de mi familia?
Técnica	Elaborar un cuadro familiar.
Materiales	Fichas de cartulina, bolígrafos.
Puesta en común y síntesis	
Semejanzas y diferencias sobre los orígenes de las familias	
Tiempo	45 minutos
MOMENTO NEGOCIACIÓN (Pequeño grupo)	
Tema	Situación ideal de la familia.
Objetivo específico	Situar al pequeño grupo en la tarea de dialogar sobre los deseos y necesidades sobre cambios o permanencia de actitudes en el ambiente familiar.
Preguntas Generadoras	¿En qué barrio y con qué clase de familia nos gustaría haber nacido y por qué? ¿Cómo representamos una familia ideal? Y ¿Qué necesita una familia para ser feliz?
Técnica	Mosaicos
Materiales	Pliegos de cartulina, papel silueta, colbón.
Tiempo	60 minutos
MOMENTO EVALUACIÓN Y PUESTA EN COMÚN (Pequeño grupo y Grupo general)	
Tema	Evaluar la experiencia de la sesión.

Objetivo específico	Propiciar un espacio de cierre de la jornada que permita establecer las principales semejanzas, diferencias y los hallazgos más representativos de la misma.
Preguntas Generadoras	¿Cuáles fueron las principales semejanzas y diferencias en los diferentes momentos de la jornada? ¿Qué hallazgos consideran más significativos? ¿Cómo se sintieron durante la sesión? ¿Con qué se quedan y para qué les sirve la experiencia de hoy?
Técnica	Exposición.
Materiales	Los mosaicos (relator por grupo) – Juego de cierre.
Tiempo	30 minutos



Mosaicos

PROYECTO VOCES EN ESCENA
ESQUEMA GENERAL SESIONES SARI

TERCERA SESIÓN

¿DÓNDE ESTAMOS? ¿DÓNDE VIVIMOS?	
<p><u>Objetivo general:</u> reconocer las percepciones de los participantes frente a su barrio y las relaciones existentes con otros barrios</p> <p><u>Duración:</u> 3 horas</p> <p><u>Participantes:</u> grupo general de 40 personas, 4 grupos de trabajo de 10 integrantes.</p>	
MOMENTO	APERTURA (Grupo general)
Tema	Percepción y reconocimiento de los barrios (características, necesidades, oportunidades, etc.), sentido de pertenencia por los mismos y por el municipio de Yumbo.
Objetivo específico	Identificar las percepciones sobre los vecinos y propiciar entre los participantes el sentido de pertenencia a sus barrios y la comprensión de la importancia de la vecindad entre los tres barrios.
Técnica	Expresión corporal.
Materiales	Sonido, micrófono, computador portátil.
Tiempo	30 minutos
MOMENTO	
EXPLORACIÓN (Individual)	
Tema	Percepción de los barrios vecinos.

Objetivo específico	Indagar sobre las percepciones individuales y detectar compromisos y/o propuestas que pueden asumir desde su rol frente a la situación actual de los barrios.
Preguntas Generadoras	¿Dónde estoy viviendo en este momento? ¿Cómo es mi barrio y cómo veo (percepción) los barrios de vecinos? ¿Cómo represento en un mapa mi barrio y los barrios vecinos?
Técnica	Elaborar el mapa del barrio
Materiales	Papel periódico, maquillaje facial
<p>Puesta en común y síntesis. Identificar conjuntamente semejanzas y diferencias sobre las percepciones del propio barrio y de los barrios vecinos</p> <p>Importante: aspectos negativos y positivos de los barrios que habitan y de sus barrios vecinos.</p>	
Tiempo	45 minutos
MOMENTO NEGOCIACIÓN (Pequeño grupo)	
Tema	Representaciones grupales de los tres barrios
Objetivo específico	Ayudar a los participantes en el logro de acuerdos a partir de los distintos puntos de vista de los participantes respecto
Preguntas Generadoras	¿Cómo podemos representar las relaciones actuales en nuestros barrios? ¿Cómo representamos con un juego teatral, lo positivo y lo negativo de las relaciones (problemas, riesgos, necesidades, alianzas, solidaridad, etc.) entre los tres barrios en este momento? o ¿Cómo mejorarlas?
Técnica	Preparación juego dramático, disfraces y maquillaje
Materiales	Maquillaje y disfraces
Tiempo	60 minutos

Puesta en común y síntesis. Identificar conjuntamente semejanzas y diferencias en el discurso de los participantes presentadas durante el ejercicio.	
EVALUACIÓN Y PUESTA EN COMÚN	
MOMENTO	
Tema	¿Qué aprendimos?
Objetivo específico	Fomentar entre los participantes el respeto a la diferencia frente a los problemas y soluciones representadas por los pequeños grupos respecto a los barrios.
Preguntas Generadoras	¿Qué aprendimos? ¿Qué podemos hacer los jóvenes para cambiar las condiciones actuales que hemos identificado juntos sobre los tres barrios?
Técnica	Presentación de los juegos dramáticos
Materiales	Elementos elaborados del momento anterior.
Tiempo	45 minutos



Expresión corporal



Maquillaje



Disfraces



Juegos dramáticos

PROYECTO VOCES EN ESCENA
ESQUEMA GENERAL SESIONES SARI

CUARTA SESIÓN

¿PARA DÓNDE VAMOS?

CARNAVALITO

Objetivo general: Generar un espacio de encuentro para que los participantes negocien un micro-proyecto conjunto (carnavalito) que se relacione con la temática de las relaciones interbarriales presentes.

Duración: 3 horas

Participantes: grupo general de 40 personas, 4 grupos de trabajo de 10 integrantes.

MOMENTO	APERTURA (Grupo general)
Tema	Un micro-proyecto conjunto: Carnavalito
Objetivo específico	Propiciar el encuentro de los grupos mediante el proyecto de organizar un carnavalito (desfile y comparsas).
Técnica	Descarga visual de carnavales y máscaras.
Materiales	Sonido, micrófono, computador portátil, proyector.
Tiempo	30 minutos
MOMENTO	
EXPLORACIÓN (Individual)	
Tema	Detección de potencialidades artísticas (individuales).

Objetivo específico	Situar a cada uno de los participantes frente a sus propias experiencias previas y sus habilidades (modelar las máscaras, música, danzas, hacer un bando jocoso).
Preguntas Generadoras	Piensa y escribe en una tarjeta el tema y los personajes para la comparsa de tú grupo, relaciónalos e imagina cómo puedes ayudar a encontrar soluciones para representar un encuentro entre los tres barrios, según tus capacidades para que la comparsa represente tus deseos ¿Qué tema y con qué puedes ayudar?, ¿qué sabes hacer mejor?
Técnica	Fichas (elaboración de propuesta personal. Tema y personajes).
Materiales	Bolígrafos o lápices, papel bond.
Puesta en común y síntesis. Identificar conjuntamente semejanzas y diferencias en las propuestas de los participantes para la comparsa	
Tiempo	45 minutos.
MOMENTO NEGOCIACIÓN (Pequeño grupo)	
Tema	Definición del tema y los personajes de las comparsas.
Objetivo específico	Ayudar al logro de acuerdos y a la asunción de las tareas por parte de los participantes. Emergencia de habilidades, destrezas artísticas, individuales o grupales emergentes, potenciales o de grupos conformados con antelación.
Preguntas Generadoras	Juntos y desde lo que sabemos hacer ¿Cómo podemos representar formas de encuentro mediante una comparsa con base en lo que hemos identificado sobre nuestros barrios?

Técnica	Máscaras, disfraces, bandos, fanfarria.
Materiales	Papel crepe de colores, pegante, tijeras, resortes, papel bond, grapadoras, papel periódico.
Tiempo	45 minutos.
MOMENTO PUESTA EN COMÚN	
Tema	Presentación de las comparsas.
Actividad	Lectura de bandos y desfile (recorrido por el barrio donde se ha realizado el proceso de diagnóstico).
Tiempo	60 minutos.



Máscaras



Carnavalito y bando

PROYECTO VOCES EN ESCENA
ESQUEMA GENERAL SESIONES SARI

QUINTA SESIÓN

EVALUACIÓN	
¿QUÉ APRENDIMOS?	
<u>Objetivo general:</u> Generar evaluación escrita del proceso, tanto individual como grupal.	
<u>Duración:</u> 2 horas y 30 minutos	
<u>Participantes:</u> grupo general de 40 personas, 4 grupos de trabajo de 10 integrantes.	
MOMENTO	APERTURA
Tema	Reflexionar sobre las experiencias del proceso realizado
Objetivo específico	Explicar la importancia de evaluar las experiencias vividas y reconstruir mediante un juego las sesiones y momentos del proceso SARI.
Técnica	Vídeo (memoria fotográfica del proceso).
Materiales	Sonido, micrófono, computador portátil, proyector.
Tiempo	30 minutos
MOMENTO	EXPLORACIÓN
Tema	Detección de potencialidades artísticas, actitudes y perspectiva (individuales).
Objetivos específicos	Propiciar la reflexión de cada uno de los participantes frente a su experiencia en el proceso SARI mediante el reconocimiento de sus habilidades y destrezas en las técnicas artísticas realizadas.

	<p>Identificar si se logró cumplir con los objetivos de la SARI en cada una de las sesiones.</p> <p>Identificar si el proceso permitió a los participantes vislumbrar o fortalecer un proyecto de vida, cultural o artístico</p>
Preguntas	¿Qué contraste más interesante durante el proceso? ¿Por qué?
Generadoras	¿Cuál o cuáles de las técnicas artísticas que utilizamos, te gustó más y por qué?
Materiales	Cuestionario por participante (la ficha va con el nombre del participante, la edad, el barrio) lapiceros, cuestionario impreso
Tiempo	45 minutos.
<p>Puesta en común y síntesis. Identificar coincidencias y diferencias para entrar a negociar propuestas sobre los barrios y lo que pueden hacer como proyecto, individualmente o en grupo.</p>	
<p>MOMENTO NEGOCIACIÓN</p>	
Tema	Cambios en las percepciones grupales sobre sí mismos, los barrios y, los proyectos que pueden realizar.
Objetivo específico	Ayudar a los participantes a identificar (i) cambios en sus formas de relacionarse, (ii) nuevos intereses y propósitos de contribuir al desarrollo de cambios en la vida de sus barrios, y (ii) proyectos de vida.
Preguntas	¿Qué aprendimos juntos durante esta experiencia?
Generadoras	¿Qué proponemos para que cambie cualquiera de los aspectos que hemos identificado en los barrios?

Materiales	Cuestionario grupal escrito (deben aparecer registrados todos los nombres de los participantes del grupo) lapiceros y cuestionario impreso.
Tiempo	45 minutos.
MOMENTO PUESTA EN COMÚN Y CIERRE	
Tema	Cierre general del proceso diagnóstico.
Objetivo específico	Realizar un acto simbólico general que permita junto a los participantes cerrar el proyecto. Barcos de papel (origami) con los miedos o aspectos por mejorar (para quemar en la fogata)
Técnica	Narración oral y fogata.
Materiales	Sonido y micrófono.
Tiempo	30 minutos.



Narración oral, fogata y quema de miedos

7. LECCIONES APRENDIDAS

(Conclusiones)

En este último apartado, cerramos un proceso de investigación y formulación para el diseño de un diagnóstico participativo, en el que daremos a conocer lecciones aprendidas durante el recorrido del mismo, focalizándonos en que éste es un proyecto con perspectiva a una futura implementación a largo plazo y con un mayor alcance. Consideramos valioso reconocer la profundización en los temas vistos a lo largo de la maestría, así como también, ofrecer un panorama de posibles y futuras indagaciones, investigaciones o procesos afines que se desprenden de los campos trabajados hasta el momento, como lo son la innovación social y la recreación guiada. Entre los aprendizajes destacamos:

Desde el ejercicio académico, la importancia de reconocer la problemática de una comunidad no solo desde una mirada (probablemente institucional), sino desde la mirada de la misma comunidad, como principio fundamental para la formulación de iniciativas que respondan a sus necesidades específicas. Reconocemos la importancia de proponer soluciones nuevas, diversas e incluyentes, lo cual implica incluir a otros actores, más allá de los tradicionales, movilizar el trabajo colectivo y colaborativo para que a su vez incida en el fortalecimiento y desarrollo de sus propias capacidades. De manera precisa buscamos con el proyecto atender las características de los procesos de la innovación social, puesto que la iniciativa nace de terceros (autores del proyecto y la corporación ARLEKIN) pero se construirá constantemente con la comunidad, elemento que le otorga legitimidad; propone aspectos metodológicos novedosos al trabajar desde lo artístico y lo lúdico como mediaciones, permitiendo, por supuesto, trabajar en pro de la

calidad de vida de los protagonistas de esta propuesta y la convivencia pacífica de los mismos, de una forma en la que normalmente no se ha trabajado en el municipio de Yumbo.

En el proceso de documentación logramos visualizar que las apuestas por la convivencia pacífica en las comunidades implica la conquista de los espacios por parte de los habitantes de la comunidad, y ello implica, en palabras de Jordi Borja (2003), uno de nuestros referentes para acercarnos a la comprensión de la problemática: “iniciativa, conflicto y riesgo, pero también, legitimidad, fuerza acumulada y negociación” (p.16), aspectos claves en y para un proceso de intervención comunitaria ya sea que surja desde la institucionalidad o un colectivo social.

La necesidad y capacidad de reorientar para darle un giro al proyecto, incluyendo las reflexiones iniciales tanto en el propósito y en la problemática, que además permita dar contundencia y enfoque a un proceso previo de diseño y formulación que incluya intervención e investigación con una futura sistematización en una comunidad que por la experiencia de la corporación ARLEKIN se reconoce como necesaria. Logramos darnos cuenta que el potencial del proyecto se encuentra en la participación de la comunidad como fuente no solo de información sino también como fuente de decisión, lo cual nos llevó a diseñar un proceso de participación que de entrada sea incluyente, útil y transformador personal y comunitariamente. Esa capacidad de reorientación o reinventarse, toma mayor sentido cuando se recuerda que Voces en Escena nace con la intención de intervenir solamente un lugar cercano a los tres barrios de este estudio (el Teatrino), posterior a ello se plantea la opción de diseñar el diagnóstico y ejecutarlo en la comunidad (tres barrios aledaños al Teatrino), lo cual se enfrenta a un contexto pandémico debido al Covid-19 y debe centrarse solamente en el estudio y diseño del diagnóstico

participativo. Lo anterior no implica que haya cambiado el proyecto inicial solamente dio un giro en su planteamiento y alcance.

Nos dimos cuenta que si bien la iniciativa presentada hasta aquí se trata de un diagnóstico participativo con una probable intervención posterior de mayor envergadura, este tipo de procesos requieren un acompañamiento por años, acabar con tensiones entre barrios, fortalecer la convivencia pacífica y demás, son proyectos de más largo plazo. Consideramos clave la pertinencia de propiciar acciones posteriores, que pase “algo más” después del diagnóstico, que haya una continuidad en éste proceso, que se muestren resultados, así como también, la pertinencia de ser responsables, respetuosos y propositivos con la comunidad a trabajar y que el proyecto pueda someterse a evaluación externa. Lo anterior permite pensar en la sostenibilidad y viabilidad de la propuesta, además de plantear que también se puede articular desde otros elementos como lo ecológico, el turismo y otros aspectos afines en el municipio.

Desde el ejercicio pedagógico y práctico para el desarrollo de esta iniciativa, se encuentra como valioso y con gran potencialidad los aportes pedagógicos de la recreación guiada en intervenciones comunitarias, en la medida que permiten romper las distancias con la comunidad, y a su vez, generar procesos cercanos con las personas. Desde esta estrategia es posible reconocer el valor que tienen los diálogos motivados entre las personas, cuando empiezan a compartir objetivos y a comprender el significado de la colaboración para lograrlos. Y como todo ello, repercute en la formación del ser, el desarrollo de la capacidad creadora de los participantes y la incidencia que tiene en la creación de vínculos y canales efectivos de comunicación a través de la lúdica.

Finalmente, se concluye que existe una relación interesante y productiva entre la recreación guiada y la innovación social, no se pretende en este espacio reiterar los planteamientos o contenidos temáticos de estas prácticas, sin embargo, sí afirmar que una como práctica social y pedagógica y la otra como estrategias novedosas que pretenden solucionar o mitigar problemáticas sociales, pueden alimentarse mutuamente y generar impactos más grandes y profundos. Se marca entonces, una línea de indagaciones e investigación para trabajar sobre estas, incluso, durante el proceso se detectó la potencialidad de investigar y profundizar más sobre la innovación social educativa aunada a los planteamientos de la recreación guiada y por supuesto, a sus metodologías de intervención (SAR y SARI), las cuales se convierten en enfoques y estrategias supremamente oportunas pensadas desde esta lógica, pensadas en que hacen parte de los procesos en el marco de las innovaciones educativas.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acuerdo 035. Política Pública de Innovación y Emprendimiento Social en el Municipio de Medellín (2014) Recuperado de

https://www.medellin.gov.co/normograma/docs/d_alcamed_1485_2015.htm

Alonso, D., González, N. y Nieto, M. (2014). *Emprendimiento social vs innovación social*. España: Cuadernos Aragoneses de Economía.

Alonso, Jorge. (2016). Gabriel Mendoza y Jorge Atilano González, Reconstrucción del tejido social: una apuesta por la paz. *Nueva antropología*, 29(85), 145-149. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S018506362016000200145&lng=es&tlng=es

Borja, J. (2003). *La Ciudad Conquistada*. Recuperado de <https://www.insumisos.com/lecturasinsumisas/Espacio%20publico%20y%20espacio%20politico.pdf>

Botella, J., (2015) Tejido Social, Revista Papeles para el Progreso, Número 80, recuperado 11 de mayo de 2020, de <http://www.papelesparaelprogreso.com/numero80/8002.html>

Buitrago, F. y Duque, I. (2013). *La economía naranja, una oportunidad infinita*. Colombia: Puntoaparte bookvertising.

Burin, D., Karl I. y L. Levin. (1998). *Hacia una Gestión Participativa y Eficaz*. Buenos Aires: Editorial Ciccus.

Carrera, J. (2014). Miedo social, intervención comunitaria y promoción cultural en Chihuahua. Reflexiones sobre un estudio de caso. *Cuicuilco, número 60*, 239-260. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/cuicui/v21n60/v21n60a12.pdf>

Coll, C. (1990) Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento. Barcelona: Paidós Educador

Corporación de Estudios para Latinoamérica (CIEPLAN), (2008). *Redes, Estado y Mercado, Soportes de la cohesión social latinoamericana*, Uqbar editores, Santiago de Chile. Recuperado de https://www.cieplan.org/wp-content/uploads/2019/12/Libro_Completo_Redес_Estado_y_Mercado_compressed.pdf

Comisión Interamericana de Derechos Humanos (2009). *Informe sobre seguridad ciudadana y derechos humanos*. Recuperado de <http://www.oas.org/es/cidh/docs/pdfs/SEGURIDAD%20CIUDADANA%202009%20ESP.pdf>

Córdoba, C., Villammarín, F. y Bonilla, H. (2014). *Innovación social: aproximaciones a un marco teórico desde las disciplinas creativas del diseño y las ciencias sociales*. Colombia: Revista de Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas Universidad de Nariño.

Constitución Política de la República de Colombia (1991). Recuperado de http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/constitucion_politica_1991.html

Del Castillo, J. (2016). *Innovación social: forjando territorios de paz y ciudades para la vida*. Cartagena: Universidad Tecnológica de Bolívar.

De Ípola, E. (s.f), La crisis del lazo social Durkheim, cien años después. Recuperado de http://www.fhuc.unl.edu.ar/olimpistoria/manuales/docentes/segundo_modulo/texto6.pdf

Domanski, D., Monge, N., Quitiaquez, G. y Rocha, D. (Ed.). (2016). *Innovación social en Latinoamérica*. Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios

Echevarría, J. (2008). *El manual de Oslo y la innovación social*. Recuperado de <http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/210>

Hardin, R. (2001). *Conceptions and Explanations of Trust*. New York: Russell Sage Foundation.

- Krauskopf, D. (2000). *Participación Social y Desarrollo*. San José, Costa Rica: Fondo de Población de las Naciones Unidas. Disponible en: http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/Participaci%C3%B3n%20Social%20y%20Adolescencia%20Dina%20Krauskopf_0.PDF
- Ley 181 (1995). Recuperado de https://puntodis.com/wp-content/uploads/2015/12/LEY-181-DE-1995_archivo_pdf.pdf
- Melguizo, J. y otros. (2018) *Cultura de paz, palabra y memoria: un modelo de gestión cultural comunitaria*. México. Fondo de Cultura Económica (FCE).
- Mesa, G. (1998) La recreación como proceso educativo. Universidad de Barcelona España, Tesis doctoral.
- Mesa, G. (2004). *La Recreación “Dirigida”: ¿mediación semiótica y práctica pedagógica? -una pregunta para el debate-*. Santiago de Cali: documento inédito.
- Mesa, G. y Manzano, H. (2009). *La Recreación Dirigida: un laboratorio pedagógico para la contemplación activa y creativa de la televisión*. Santiago de Cali: Comisión Nacional de Televisión, Universidad del Valle.
- Mesa, G (2010) Sistematización del Proyecto Tejer desde Adentro: la Universidad Imaginada en el marco del Proyecto Plan Talentos. Cali: Documento inédito, Universidad del Valle
- Mesa, G. (2018) Sistematización del proceso de intervención mediada por la recreación guiada con docentes de las IEO de Cali. Proyecto Mi Comunidad es Escuela, Nodo Artes y Cultura. Secretaría Municipal de Cultura Cali y Universidad del Valle
- Morales, A. (2009). *Innovación social: un ámbito de interés para los servicios sociales*. España: Universidad de Córdoba.
- Mulgan, G. (2006). The Process of Social Innovation. *Innovations*. Spring, MIT Press, pp.145-62.

- Peralta, R. (Coord.). (2019). *Recreación Comunitaria, identidades, metodologías y experiencias en América Latina*. México: Casa Editorial Casa de las Preguntas.
- Pérez, A. (2013). Arte y política. Nuevas experiencias estéticas y producción de subjetividades. *Nueva época, número 20*, 191-210. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/comso/n20/n20a9.pdf>
- Secretaría de Paz y Convivencia Ciudadana (2016). Plan Integral de Seguridad y Convivencia Ciudadana 2016 -2019, Territorio de oportunidades para la Seguridad. Municipio de Yumbo- Valle del Cauca. Disponible en: <http://www.yumbo.gov.co/Transparencia/PlaneacionGestionyControl/Documento%20Ejecutivo%20-%20Viabilidad.pdf>
- Sztompka, P. (1993). *Sociología del cambio social*. Recuperado de https://www.academia.edu/36142258/Kupdf.com_sztompka_piotr_sociologia_del_cambio_social
- Rico, C. (2004). *Políticas Públicas de Recreación*. Recuperado de <http://www.funlibre.org/documentos/idrd/politicas.html>.
- Rodríguez, A. y Alvarado, H. (2008). *Claves de la innovación social en América Latina y el Caribe*. Santiago de Chile: publicaciones de las Naciones Unidas.
- Sánchez, A. (2018). Resonancias actuales de La comunidad: el teatro comunitario argentino como espacio de recreación de lazos de pertenencia. *Question*, 1 (59), 1-18. doi: 10.24215/16696581e067.
- Tovar, P. (2015). Una reflexión sobre la violencia y la construcción de paz desde el teatro y el arte. *Universitarias humanística, no. 80*, 347-369. doi: 10.11144/Javeriana.UH80.rvcv

UNESCO. (2001). *Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural*.

Recuperado de <http://portal.unesco.org/es/ev.php->

[URL_ID=13179&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=13179&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)

Yumbo cómo vamos (2019), Encuesta de percepción ciudadana, disponible en:

<https://yumbocomovamos.org/index.php/encuesta-de-percepcion-ciudadana>

Yumbo cómo vamos (2019), Informe de calidad de vida, disponible en:

<http://yumbocomovamos.org/index.php/informe-de-calidad-de-vida?id=18>