

Talleres de juegos cooperativos para organizaciones sociales

Ariana Aimé Aminahuel

aime.aminahuel@gmail.com

CONICET, Centro de Investigación y Transferencia,
Universidad Nacional de Villa María

Carina Lapasini

carinalap@gmail.com

IAPCS, Universidad Nacional de Villa María

Carla Achilli

carliachilli@gmail.com

IAPCS, Universidad Nacional de Villa María

Josefina Peiretti

josefinapeiretti9@hotmail.com

IAPCS, Universidad Nacional de Villa María

Talleres de juegos cooperativos para organizaciones sociales

Resumen

Los Talleres de Juegos Cooperativos son una propuesta de extensión y de trabajo articulada entre el Equipo de Juegos Cooperativos del Instituto Académico Pedagógico de Ciencias Sociales y el Instituto de Extensión de la Universidad Nacional de Villa María, a la vez de contar con la participación de docentes del grupo APASA de la Universidad Nacional de Río Cuarto. En consecuencia, el ciclo de talleres inauguró su primera jornada el día 27 de abril del 2018 en el Patrimonio Histórico de Villa María, la actividad fue de carácter gratuito y contó con la presencia de ciento veinte participantes.

El objetivo fundamental que dio origen a estos talleres, fue la posibilidad de acompañar y fortalecer las intervenciones comunitarias desde la Universidad, a partir de brindar herramientas lúdicas basadas en perspectivas críticas y en la propuesta del enfoque de "Juegos Cooperativos", a aquellas organizaciones sociales y personas que en su quehacer cotidiano trabajan en espacios recreativos con niñas, niños o adolescentes. De acuerdo a ello, el primer taller se enfocó en la reflexión y desnaturalización de los sentidos que subyacen en los juegos; estos últimos, comprendidos como productos culturales que visibilizan valores e idiosincrasias sociales-históricas.

Palabras clave: juegos; cooperativos; cultura; intervención; comunidad

La importancia de las organizaciones sociales y del trabajo en red

Las mutaciones político-institucionales, económicas y sociales que experimentó la Argentina desde la década de 1990 hasta la actualidad, consolidaron un "modelo de ciudad" (Harvey, 2015) predominante en el país, en el que se reproducen las lógicas excluyentes del capital, tanto en los modelos productivos (condiciones materiales), como en las relaciones intersubjetivas. Así, la localidad de Villa María no está exenta de los grandes cambios estructurales/globales y, por ello, enfrenta transformaciones estrechamente ligadas a nuevas lógicas urbanas que estructuran comportamientos sociales a partir de patrones culturales del mercado, tales como el individualismo y la competencia. Frente a estos cambios en los vínculos comunitarios, es que se piensa a las Organizaciones Sociales con incidencia en los territorios, como sujetos pedagógicos y actores fundamentales en los proyectos de intervención comunitaria destinados a la promoción de valores solidarios y democráticos. En virtud de ello, es que recuperan importancia las intervenciones comunitarias que realizan las organizaciones sociales y

políticas, comprendiendo que las actividades que planifican los actores en el territorio deben promover valores antagónicos al paradigma dominante. Es por ello que se piensa en los "Juegos Cooperativos", como una modalidad alternativa de intervención en los territorios, a partir de la cual, seguir construyendo redes entre la Universidad Pública y los distintos actores comunitarios.

Así, el primer Taller de Juegos Cooperativos, estuvo fuertemente orientado a fortalecer y acompañar a las organizaciones sociales de Villa María y la región, a partir de promover una instancia de reflexión y de puesta en práctica de juegos novedosos para que luego, los distintos actores los puedan implementar en sus lugares de trabajo. El resultado de la convocatoria del primer taller realizado el viernes 27 de abril del 2018, arrojó como resultado cuantitativo más visible: la participación de un total de cuarenta y un (41) referentes de diversas organizaciones e instituciones de la ciudad y de pueblos cercanos a Villa María.

El juego como producto cultural

Las actividades lúdicas y momentos de recreación que generalmente se enseñan y practican en distintas instituciones como así también, en vecinales, en eventos festivos o en fechas particulares, actúan como una forma de construir ciudadanía y de reproducir las costumbres y las reglas que imperan en un modelo socio-político-cultural vigente. En ese aspecto, de acuerdo a Orlick (1996) se concibe al juego como un elemento portador y generador de cultura, ya que transmite en su simbolismo algún tipo de lenguaje o pauta cultural. Así, encontramos actividades lúdicas que desde niños nos van adjudicando roles que pretendidamente asumiremos de adultos; hay juegos que se nos presentan excluyentes de acuerdo al sexo; o juegos donde la exclusión del otro es una condición esencial para la victoria de alguno de los participantes y para la finalización del acto lúdico. Resulta importante resaltar que la competencia aparece como un elemento muy arraigado en la cultura lúdica occidental, y es a partir de allí, y de los primeros años de edad, que se impone un modelo de diversión basado en la victoria individual, o en la reproducción de estereotipos de "ganadores y perdedores". De este modo, el jugador que posea las "mejores actitudes/aptitudes" para el deporte, es el que resulta victorioso y disfruta de la actividad lúdica, a partir de la exclusión de los demás

En la vereda opuesta -en términos epistemológicos-, es que comprendemos a las actividades lúdicas cooperativas como aquellas que *"demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común"* (Omeñaca C. & Ruiz Omeñaca, 2005: 47). Bajo el análisis de las conductas que promueven las actividades y juegos cooperativos, la mayoría de los autores especializados, Pallares (1978); Crévier y Berubé (1987); Orlick (1990); Otuzi Brotto (2003) Giraldo (2005) coinciden en caracterizarlos como procesos donde:

- Todos los participantes en lugar de competir, aspiran a un fin común.
- Los jugadores compiten contra elementos no humanos del juego y no entre sí.
- Los participantes combinan sus diferentes habilidades uniendo sus esfuerzos para el fin común.
- La no exclusión.

- La liberación de la agresividad física.
- La participación acorde a las propias capacidades.
- El énfasis en el placer por la misma participación.
- Libertad para crear, modificar, inventar, explorar, ensayar.

Características que si bien no garantizan conductas cooperativas y solidarias por parte de los jugadores, es sostenible expresar que aquello que se pone en juego cuando jugamos, en parte depende de la estructura interna de la propia actividad lúdica. Jugamos según la "visión" que tenemos del "juego" y dependiendo de esa percepción escogemos un estilo u otro para jugar. Los efectos de un juego dependen de la percepción que los participantes tengan: Del juego en sí; Del objetivo; De los demás participantes. (Otuzi Brotto, 2003).

Características de los talleres

Partiendo de las mencionadas consideraciones de carácter epistémico, es que el primer Taller de Juegos Cooperativos para Organizaciones Sociales y público en general, se realizó con dos objetivos puntuales a cumplir, a partir de construir un espacio de reflexión teórico-práctica, donde se pusieron *en juego* las concepciones y representaciones relacionadas a los "modos de diversión", de cada partícipe del taller. Entre los objetivos propuestos, se pueden mencionar:

- Desnaturalizar los sentidos que conviven en las prácticas lúdicas hegemónicas
- Construir una comunidad de aprendizaje –con los asistentes al taller- que permita reflexionar e intervenir mediante los Juegos y Actividades Cooperativas
- Proveer de herramientas lúdicas basadas en el enfoque de Juegos Cooperativos, a las Organizaciones Sociales y Público en general.

Para materializar tales objetivos, las metodologías-dinámicas que se realizaron en el taller fueron tres, con distintas particularidades:

1) Un primer momento: con un tiempo aproximado de treinta (30) minutos

"Conocernos. Tanto en las expectativas de lxs que asisten como en las intencionalidades de quienes conducimos el taller"

La dinámica lúdica se desarrolló con globos, comenzando con algunos interrogantes expuestos en afiches que decían: –"¿yo soy?"; "yo sueño con..."; "yo juego a...." . Desde allí, se propuso abrir el diálogo espontáneo y en parejas entre las y los participantes, pudiendo inflar un globo cada unx, y escribir las respuestas personales a cada pregunta. Seguidamente, se avanzó en diversas formas de jugar golpeando los globos. Se culminó la dinámica con todo el grupo de participantes del taller, dentro de un espacio reducido, contándose sus respuestas a los interrogantes iniciales, y golpeando los globos. En el momento reflexivo, se recuperaron algunas voces de asistentes en relación a sus expectativas.

2) Segundo momento, con un tiempo aproximado de cuarenta y cinco (45) minutos

En esta etapa se jugaron juegos tradicionales, potencialmente con un alto componente agonal. Luego de finalizado el acto lúdico, en una instancia de carácter más reflexivo, y ayudados por los facilitadores designados, se develó a nivel grupal "qué se puso en juego cuando jugamos". Se vincularon las conductas lúdicas con el contexto actual y cierto sentido común naturalizado. Luego, se diseñaron modificaciones de reglas y/o de juegos tradicionales, para fomentar conductas cooperativas, de mayor tolerancia, respeto e inclusión. Ejemplos: golpear la pelota y sentarse; soga circular; baile de la silla cooperativo.

Finalmente, se volvió a jugar a jugar con las nuevas propuestas, para que, por último, se realicen comentarios y reflexiones en relación a los nuevos sentidos atribuidos al jugar. En esta instancia se avanzó en conceptualizar a los Juegos Cooperativos, su estructura y su modo lúdico.

3) Tercer momento: tiempo aproximado: 45 minutos

En esta instancia se jugó con Juegos Cooperativos, conformando grupos de aproximadamente treinta jugadores cada uno. Este momento se desarrolló bajo la dinámica de Juegos Rotativos, es decir, se jugaron entre diez y quince minutos cada propuesta para que todos los grupos puedan vivenciar los distintos juegos.

El taller finalizó con una merienda saludable, compuesta por distintas frutas y agua y contó con la participación de la Mesa de Soberanía Alimentaria de Villa María.

Planificación participativa de los Talleres

A los fines de poder mejorar las dinámicas de cada encuentro, se pensó en la planificación de los siguientes talleres con un carácter participativo: esto es, la posibilidad de indagar en las re-significaciones que construyen los participantes y organizadores en relación al desarrollo de la Jornada luego de participar, a la vez de poder sistematizar y utilizar como insumo las sugerencias que hacen los mismos participantes sobre las jornadas.

Es por ello que se pensaron en dos herramientas para evaluar el primer encuentro, por un lado, una encuesta semi-estructurada de carácter online que fue diseñada en conjunto entre quienes conformamos el equipo de Juegos Cooperativos de la Universidad Nacional de Villa María junto con los Profesores del grupo APASA de la Universidad Nacional de Río Cuarto. La encuesta se les hizo llegar a los participantes y mediante la misma se les consultó en relación a sus expectativas para el segundo taller; a sus conocimientos previos sobre el tema; las sugerencias que podrían realizar para mejorar las dinámicas, y los sentidos y/o desnaturalizaciones del jugar que visibilizaron durante la jornada, entre otros.

La otra herramienta de evaluación que se propuso para planificar el segundo taller, se desarrolló en simultáneo con el primer encuentro ya que la técnica utilizada fue una "observación participante" que realizaron las y los integrantes del equipo de Juegos Cooperativos de la UNVM, a partir de una serie de categorías observacionales e indicadores convenidos con las profesoras y profesores del grupo APASA. De acuerdo a ello, las observaciones también se utilizarán como insumo para la planificación de los

próximos encuentros, las cuales se basaron en las siguientes categorías conceptuales (p.6, cuadro 1):

<i>Categoría/concepto</i>	<i>Indicador/Referente</i>
<p><i>Responsabilidad individual y grupal "INTERDEPENDENCIA POSITIVA":</i></p> <p>Conlleva la responsabilidad en común. El grupo asume la responsabilidad y hace responsables a cada uno de sus integrantes de alcanzar el objetivo común, realizando todos juntos un buen trabajo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se refuerzan las habilidades de cada uno aportando las mejores • Los jugadores tienen sentido de unidad y comparten/festejan el éxito. • Para cada uno el juego es un mecanismo de co-evolución • Se potencia la solidaridad y la idea de lo colectivo
<p><i>INTERACCIÓN ESTIMULADORA CARA A CARA:</i></p> <p>Para obtener los resultados esperados, todos tienen que esforzarse de igual manera, consolidando una tarea colectiva, donde cada uno facilita el mejor rendimiento de los demás a través de la ayuda mutua, la explicación y el diálogo constante.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El diálogo es un elemento fundamental para poder jugar y generar estrategias colectivas de "victoria". • Predomina el círculo en el juego y en las reglas del juego. • El cuerpo se predispone de manera interactiva y relacional
<p><i>TÉCNICAS INTERPERSONALES Y DE EQUIPO:</i></p> <p>A los participantes de un grupo cooperativo se les hace conocer ciertas formas de comunicación interpersonal y se espera que las apliquen para mejorar en la actividad grupal y para que todos los integrantes asuman la responsabilidad de participar en dicho proceso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se constituyen códigos de interacción grupales • Se fortalece la habilidad de perseverar ante las dificultades • La integración grupal es lo que prevalece
<p><i>EVALUACIÓN Y CRECIMIENTO GRUPAL:</i></p> <p>Implica la capacidad de reflexión durante la situación de aprendizaje por parte de todo el grupo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Todos tienen sentimiento de victoria al finalizar el acto lúdico • La derrota es un aprendizaje colectivo ("el error es parte del juego") • No hay lugar para la trampa ya que el objetivo es común para todos los participantes. • Se comprende el juego como un espacio de diversión y colaboración

Bibliografía

Aguilar Mansilla, F., Ossana, G., Fernández, I., Turri, M. (2017). La educación física y las prácticas emergentes en sectores vulnerables como dispositivos de formación docente inicial. *En III Congreso Argentino de Educación Física*. Río Cuarto: Universidad Nacional de Río Cuarto. Recuperado de: <http://www.hum.unrc.edu.ar/wp-content/uploads/2017/04/III-ponencias-PDF.pdf>. Última entrada: 28/05/2018

Crévier & Bérube (1987). *El placer de jugar*. Quebec: Institut de Plein-air Québécois

Giraldó, J. (2005). *Juegos Cooperativos: jugar para que todos ganen*. España: editorial Océano.

Herrera Morales, E. A. & Ortega Murrieta, R. (2014). Educación para la paz: proyectos con juegos cooperativos para fortalecer valores en alumnos de secundaria. *En Revista digital de Educación Física*, N° 29, Julio-Agosto, 69-78. ISSN 1989-8304.

Harvey, D. (2015). *Breve historia del neoliberalismo: desarrollos geográficos desiguales*. Buenos Aires: AKAL.

Oliveras, E. (1998). Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. *En Revista Lecturas: Educación Física y Deportes*. Año 3, N° 9, Marzo. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm>, última entrada 28/05/2018.

Omeñaca Cilla, R. & Ruiz Omeñaca, J.V. (2005). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Barcelona: Editorial Paidotribo.

Orlick T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo.

Otuzzi Brotto. (2003). *Juegos Cooperativos*. Mexico: Lumen.

Pallarés Martín. (1978). *Técnicas de grupo para educadores*. Madrid: Instituto Calasanz de Ciencias de la Educación.

Rutz P. (2013). *El juego cooperativo como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales*. México DF: Universidad Pedagógica Nacional

Vazquez, O. (2015). *Los Juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales*. Bogotá: Universidad de Colombia.