
TALLER EL JUEGO COOPERATIVO COMO DISPOSITIVO PARA EL FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES PROSOCIALES

Workshop the cooperative game as a device for the strengthening of prosocial skills

Oficina o jogo cooperativo como dispositivo para o fortalecimento de habilidades pró-sociais

Doris Elena Salazar Hernández¹

Marleny del Socorro Silva²

¹Docente de planta Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid, dorissalazar@elpoli.edu.co

²Docente de cátedra Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid, marlenysilva@elpoli.edu.co

Resumen

El objetivo de este taller, es que los participantes reconozcan en el juego cooperativo un dispositivo reflexivo de formación para el fortalecimiento de habilidades prosociales. Para ello, se planearon cuatro juegos cooperativos, el primero de presentación, buscando que los participantes se identifiquen con el mayor número de compañeros, el segundo de conceptualización donde todos deben aportar para encontrar la definición y características del juego cooperativo, el tercero y el cuarto de sensibilización al encuentro con el otro desde juegos cooperativos que involucran más el cuerpo. Para el cierre se dispone de un espacio de reflexión por medio de preguntas a cada uno y al grupo en general que los lleve a expresar sus acciones, lo que sintieron, el darse cuenta, promoviendo la expresión libre de sentimientos y emociones frente a las experiencias, conservando el respeto ante la opinión y el sentir del otro.

Palabras clave: *juego cooperativo; dispositivo de formación; habilidades prosociales, momento de reflexión.*

Abstract

The objective of this workshop is that participants recognize in the cooperative game, a reflexive training device for the strengthening of prosocial skills. For this, four cooperative games were planned: the first one, a presentation aiming that the participants identify themselves with the most significant number of partners; the second, a conceptualization, where everyone must contribute to finding the definition and characteristics of a cooperative game; the third and fourth, about awareness facing the encounter with others through cooperative games that involve the body. For closure, there is a space for reflection handling questions to each participant and the group in general, which leads them to express their actions, their feelings, the awareness, promoting the free expression of feelings and emotions regarding their experiences, maintaining respect for other's opinion and beliefs.

Keywords: *Cooperative game; training device; prosocial skills; moment of reflection.*

Resumo

O objetivo desta oficina é que os participantes reconheçam no jogo cooperativo um dispositivo reflexivo de formação para o fortalecimento das habilidades pró-sociais. Para isso, foram planejados quatro jogos cooperativos, sendo o primeiro de apresentação, buscando que os participantes se identifiquem com o maior número de companheiros, o segundo de conceptualização, onde todos devem contribuir para encontrar a definição e as características do jogo cooperativo, o terceiro e o quarto de sensibilização para o encontro com o outro, através de jogos cooperativos que envolvem mais o corpo. Para o encerramento se proporciona um

espaço para reflexão por meio de perguntas a cada um e ao grupo em geral que os leve a expressar suas ações, o que sentiram, a consciência, promovendo a livre expressão de sentimentos e emoções diante das experiências vividas, mantendo o respeito pela opinião e sentimento do outro.

Palabras-chave: *jogo cooperativo; dispositivo de formação; habilidades pró-sociais; momento de reflexão.*

1. Introducción

Una de las preguntas recurrentes en los trabajos de grado y en las prácticas de los estudiantes en formación de la Licenciatura en Educación Física Recreación y Deporte del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid es la de cómo actuar frente a las conductas agresivas y de desencuentro en los grupos que intervienen. En este sentido el juego cooperativo se plantea como una posible alternativa hacia el fortalecimiento de conductas prosociales dando respuesta, desde un dispositivo formador que parte de la intencionalidad del enseñante y un paradigma reflexivo que distingue la reflexión *en la acción y sobre la acción*, tal y como lo plantea Schön (1998).

Este taller pretende reconocer en los participantes su capacidad de incorporar formas de juego, que no apuntan a erradicar la agresividad, sino a generar alternativas que favorezcan el encuentro con el otro desde la cooperación y la diversión, según planteamientos de Orlick (2001):

La idea que hay tras los juegos cooperativos es sencilla: Jugar con otros mejor que contra otros; superar desafíos, no superar a otros; y ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego (p.16).

Los juegos cooperativos diseñados para este taller siguen una intencionalidad explícita en su secuencia. El primero busca la presentación e identificación de los participantes, el segundo la construcción grupal de concepto y caracterización del juego cooperativo, los dos últimos de sensibilización y encuentro con el otro. Siguiendo una secuencia: inicio, conceptualización y ejercicio reflexivo; cuyo cierre es un espacio de reflexión.

2. Referentes conceptuales

Se conceptualiza el juego cooperativo como dispositivo de formación de conductas prosociales desde una práctica reflexiva. En este escenario se entiende el dispositivo desde Sanjurjo (2009) como un espacio, un mecanismo, un engranaje o un proceso que facilita, favorece o puede ser utilizado para la concreción de un proyecto o la resolución de problemáticas.

Los juegos cooperativos desde de línea de intervención y de investigación psicológica de Garaigordogil y Fagoaga (2006) son “aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a fines comunes”; ellos “promueven la comunicación, la cohesión y la confianza y tienen en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir” (p.32).

3. Diseño del taller

3.1. Objetivo: Reconocer el juego cooperativo como dispositivo de formación, para el fortalecimiento de las habilidades prosociales por parte de los participantes del taller.

3.2. Plan de actividades

- *Quien es quién en el grupo:* se entrega una ficha a cada participante con diez preguntas, cada una seguida de un espacio para que uno de los compañeros que

tenga igual respuesta firme. Estas preguntas invitan a dialogar y a observar. ¿Por ejemplo, quien nació el mismo mes que tu es? Todos deben llenar la hoja de respuestas, quien vaya terminando ayuda a los que no han finalizado.

- *Rompecabezas cooperativo*: se entrega una ficha de un rompecabezas a cada participante con el propósito de que lo armen entre todos y encuentren en él la definición y características del juego cooperativo.

- *Las sillas cooperativas que bailan*: se trata de ir bailando al ritmo de la música alrededor de las sillas. A medida que se retiran las sillas y no las personas, todos van bailando y deben sentarse cada que se apaga la música, nadie se elimina; finalmente los participantes deben encontrar la forma de sentarse todos en una sola silla.

- *Enrédate*: en círculo todos sujetados de las manos van cantando el estribillo *enrédate, enrédate no pares de enredar enrédate, enrédate, enreda un poco más enrédate, enrédate, enreda hasta el final*. Se van enredando todos a la vez sin soltarse las manos, hasta que no sea posible enredarse más. Luego se reta al grupo a desenredarse por un integrante seleccionado, todo el grupo debe ayudar, sin soltarse de las manos.

- *Momento de reflexión*: este momento es el generador de aportes que enriquecen el marco reflexivo sobre el ejercicio. Se realiza luego del regreso a la calma. Invitando a los participantes a disponerse en mesa redonda, se orienta la actividad por medio de preguntas que los guían en la revisión de sus formas de actuación acerca de lo que sintieron y lo que observaron, las actitudes de cada uno y del grupo en su totalidad durante el desarrollo del juego.

Sirve este momento para sacar deducciones de carácter social y axiológico, y para la libre expresión de emociones y sentimientos frente al grupo. Es el que da el sentido reflexivo a la práctica.

3.3. Recursos didácticos

Copia de la ficha “quién es quién en el grupo” para cada participante, lapiceros para cada participante, salón amplio con sillas y un equipo de sonido para la música.

4. Reflexiones

Se espera que este taller sea una vivencia que impacte a los integrantes positivamente llevándolos a apropiarse de los juegos cooperativos, desde diferentes escenarios y ámbitos de desempeño. Este taller muestra cómo el juego cooperativo reflexivo e intencionado va más allá del disfrute y la diversión. Utilizarlo como herramienta en la formación de los licenciados contribuye al fortalecimiento de valores y conductas prosociales. Pero sobre todo su impacto no reside en acabar con la agresividad en la institución educativa sino en hacer de los juegos cooperativos “una alternativa sana y válida frente a la competitividad que impera hoy en día” (Giraldo, 2005), pero y sobre todo su impacto reside: en despertar las ganas de seguir jugándolos...

5. Referencias

- Garaigordobil, M. & Fagoaga, J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. Madrid, España: Ministerio de Educación y Ciencia.
- Giraldo, J. (2005). *Juegos Cooperativos. Jugar para que todos ganen*. Barcelona, España: Océano.
- Orlick, T. (2001). *Libres para cooperar, libres para crear*. España: Paidotribo.

-
- Perrenoud, P. (2004). *Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar. Profesionalización y razón pedagógica*. México: Editorial Grao / Colofón.
- Sanjurjo, L. (2009). *Los dispositivos para la formación en las prácticas profesionales*. Rosario, Argentina: Homo Sapiens Ediciones.
- Schön, D. A. (1988). *El profesional reflexivo: cómo piensan los profesionales cuando actúan*. Barcelona: Paidós.