



RECIBIDO EL 20 DE ABRIL DE 2023 - ACEPTADO EL 23 DE JULIO DE 2023

Juego cooperativo, dispositivo de formación para la paz y la convivencia

Cooperative game, educational device for peace and coexistence

Doris Elena Salazar Hernández¹

Marleny del Socorro Silva²

Rosa Bibiana Giraldo Morales³

Giovanni Armando Ortiz Arango⁴

Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid

¹ *Doctora en Humanidades y Artes con Mención en Ciencias de la Educación;*
Universidad Nacional de Rosario, Argentina,
Magister en Educación: Orientación y Consejería Universidad de Antioquia,
ORCID, 0000-0002-3474-7319 dorissalazar@elpoli.edu.co

² *Especialista en Computación para la Docencia,*
Licenciada en Educación Preescolar y Promoción de la Familia
Docente del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid;
ORCID, 0000-0002-6665-5849, marlenysilva@elpoli.edu.co

³ *Maestranda en Didácticas de la Educación Física,*
la Recreación y el Deporte
Especialista en Actividad Física y Recreación para la tercera edad,
Licenciada en Educación Básica con énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes del
Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid
ORCID, 0000-0001-7314, rosagiraldo@elpoli.edu.co

⁴ *Magíster en Educación y Desarrollo Humano*
Licenciado en Educación Infantil, Tecnólogo en Deportes
, ORCID, 0000-0003-1688-1976, giovanniortiz@elpoli.edu.co

Resumen

El presente artículo, El juego cooperativo dispositivo lúdico para la paz, servirá de insumo en la formulación de la investigación formativa *Juntanza Poli: juego cooperativo y narrativas transmedia* (2023), la cual se viene adelantando entre la Facultad de Educación Física, Recreación y Deporte y la Facultad de Comunicación Audiovisual del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid. Su objetivo es reconocer en el juego cooperativo un dispositivo lúdico que propicia acciones de paz y de convivencia desde una perspectiva reflexiva. Esta propuesta se aborda desde la investigación cualitativa y su metodología consta de tres fases: exploración, trabajo de campo y construcción



de significado desde las voces de los actores participantes distribuidos en dos grupos focales (un docente, cuatro estudiantes practicantes y cuatro graduados). Desde la perspectiva del juego cooperativo como dispositivo de formación se hace fundamental la labor del formador para llevar al estudiante a preguntarse sobre sus acciones, encaminándolo a la reflexión y toma de conciencia, elementos que caracteriza este tipo de juegos al ser implementados como dispositivo de formación hacia una cultura de paz y de convivencia.

Palabras clave: juego cooperativo, dispositivo pedagógico, paz y convivencia

Abstract

This article, Cooperative game, pedagogical device for peace and coexistence, will serve as an input in the formulation of the formative research *Juntanza Poli: cooperative game and transmedia narratives (2023)*, which has been carried out by the Facultad de Educación Física, Recreación y Deporte and the Facultad de Comunicación Audiovisual del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid. Its objective is to recognize in the cooperative game a ludic device that promotes actions of peace and coexistence from a reflective perspective. This proposal is approached from qualitative research and its methodology consists of three phases: exploration, field work and construction of meaning from the voices of the participating actors (a teacher, four interns and four graduates, divided into two focal groups). From the perspective of the cooperative game as a pedagogical device, the work of the trainer is essential to lead the student to wonder about his actions, directing him to reflection and awareness, elements that characterize this type of games when implemented as a device towards a culture of peace and coexistence.

Keywords: cooperative game, pedagogical device, peace and coexistence

Introducción

Con el presente artículo, El juego cooperativo dispositivo lúdico para la paz, se pretende reconocer en el juego cooperativo un dispositivo lúdico que propicia acciones de paz y de convivencia desde una perspectiva reflexiva. Servirá de insumo en la formulación de la investigación formativa, *Juntanza Poli: Juego Cooperativo y Narrativas Transmedia por la convivencia institucional (2023)*.

Con respecto a los juegos cooperativos, Orlick (1997) reconoce que los juegos cooperativos tuvieron su origen hace miles de años, en la forma como las diferentes tribus festejaban la vida. Así pues, afirma que: “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). Conviene subrayar que en los juegos cooperativos, la satisfacción de un jugador no se logra destruyendo o disminuyendo la estima del otro, ya que la cooperación entre jugadores es primordial para conseguir el objetivo del juego. Dicho de otra manera, mientras se juega se introyecta de forma divertida cómo ser más considerados unos con otros, más empáticos y motivados a trabajar por el bien común.

Por otra parte, la antropóloga Mead (1937) realizó una compilación de estudios de pueblos originarios que han servido de referentes para el juego cooperativo. En particular, en una comunidad como los Arapesh, el cultivo constituía la principal actividad donde todos cooperaban: unos elegían las semillas, otros las plantaban, otros las distribuían de acuerdo a su propio deseo y con reglas comunitarias establecidas. Todo el grupo era una gran red, luego se organizaba en cabeza de un hombre la fiesta para agradecer la ayuda de los demás, compartir la comida y bailar. La tarea de recolectar suficiente comida, para mucha



gente y para largo tiempo era una estrategia cooperativa. Igualmente el juego cooperativo posibilita esos espacios de celebración y de encuentro al propiciar la convivencia por medio del logro de metas comunes.

Por lo que se refiere la convivencia, esta tiene que ver con la capacidad de las personas de establecer relaciones sociales y humanas de calidad, fundamentadas en la tolerancia y en el respeto a los demás (MEN, 2011). Esa calidad de las relaciones individuales y sociales se define no solo desde referentes éticos, sociales y normativos, sino también desde competencias, habilidades y capacidades de los individuos para interactuar constructivamente. En otras palabras la convivencia es entendida como el entramado de relaciones que implica establecer procesos de comunicación que favorezcan el desarrollo de las competencias ciudadanas, necesarias para vivir armónicamente con el otro y con los otros.

119

Al respecto de los juegos cooperativos y de la convivencia, después de estudios con diversos grupos de escolares, la psicóloga social Garaigordobil (2007), sostiene que el *juego cooperativo* promueve la comunicación, incrementa el compartir, la ayuda, la cooperación y las conductas asertivas en la convivencia. Afirma que los programas con este tipo de juegos disminuyen las conductas de agresividad, terquedad, apatía, retraimiento, ansiedad y timidez. Es decir que el participante se aleja de las posturas individualistas para darle cabida a propuestas desde el encuentro con el otro, con los otros acercándose a la grupalidad.

En cuanto al dispositivo, Sanjurjo (2015) lo define 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. Plantea que es el docente como actor, práctico, intelectual, profesional y social quien reconstruye y dispone creativamente de dispositivos de enseñanza y

de formación acorde con los contextos, con los análisis y la reflexión de la práctica (Sanjurjo, 2009).

En este proceso investigativo, con el juego cooperativo como dispositivo para la paz y la convivencia, nos identificamos con La Declaración sobre una cultura de paz (2012) donde se manifiesta que la paz no es sólo la ausencia de guerras. Se comprende como un conjunto de valores como el respeto a la vida, la libertad, la democracia, la educación, la tolerancia, la cooperación, la igualdad entre hombres y mujeres, o el respeto al medio ambiente. "Construir, crear, imaginar, colaborar, cooperar es el vocabulario para una Cultura de Paz: a ese gran horizonte hemos de aspirar. Paz que nos da tranquilidad, sosiego, calma, armonía a todos, no a unos, no a algunos, sino a todos y todas" (p.14).

Respecto a la convivencia y a la paz, esta cita de Zubiria (2017) encierra la intención de este proyecto que busca enseñar a convivir en paz desde la certeza de que se pueden llevar a cabo acciones de convivencia y paz esperanzadoras desde un dispositivo como el juego cooperativo Zubiria afirma que "si a odiar se aprende, también se puede enseñar a querer" (párrafo 1). Desde la intencionalidad del formador en las prácticas aúlicas y fuera de ellas para que el juego cooperativo sea un dispositivo para la paz y la convivencia, se hace necesario un ejercicio reflexivo después de sus prácticas. Por lo tanto se considera que es el formador el llamado a convertirlo en un dispositivo porque:

El instrumento principal de la práctica pedagógica no son los manuales, el programa o las tecnologías sino el propio enseñante, su capacidad de comunicar, de dar sentido, de hacer trabajar, de crear sinergias entre los alumnos, de relacionar los conocimientos o de regular los aprendizajes individualizados (Perrenoud, 2006 , p. 109).



En este sentido se reconoce que la finalidad del proceso educativo, más que una transmisión de saberes, métodos y técnicas tiene que ver con la formación de individuos alegres, respetuosos, tolerantes, solidarios, empáticos, autónomos, responsables y éticos, con capacidad de aceptar la diferencia y de compartir con el otro y con los otros. Siendo, precisamente, desde esta intención donde el juego cooperativo es significativo como dispositivo para la paz y la convivencia.

Metodología

Este proyecto aborda el proceso desde la investigación cualitativa. La metodología consta de tres fases: exploración, trabajo de campo y construcción de significado

1. **Exploración:** acercamiento al escenario sociocultural.
 - a. *Revisión documental:* acercamiento a las teorías, concepciones y conceptos de los juegos cooperativos, paz y convivencia
 - b. Diseño de los instrumentos y técnicas para la generación y la recolección de la información (cuestionario y grupo focal).
2. **Trabajo de campo:**
 - a. Diseño de un protocolo de grupo focal.
 - b. Aplicación de cuestionarios y grupo focal.
 - c. Elaboración de categorías de análisis
 - d. Primera construcción de sentido.
3. **Construcción de significado:**
 - a. Procesamiento de la información.
 - b. Análisis categorial.

- c. Triangulación de la información.
- d. Construcción del informe.
- e. Socialización de los resultados con los actores sociales.

Los datos obtenidos hacen parte de las voces de los actores de la Licenciatura, quienes por medio de los cuestionarios y de los grupos focales compartieron sus percepciones y experiencias con los juegos cooperativos. Inicialmente se aplicó un cuestionario a docentes, practicantes y graduados, lo que permitió identificar nueve actores claves, que tenían experiencias significativas con los juegos cooperativos (un docente, cuatro practicantes y cuatro graduados), los cuales participaron de dos grupos focales.

En cuanto al juego cooperativo como dispositivo para una cultura de paz y convivencia los actores manifiestan la necesidad de explicar de forma clara y precisa a los grupos en general y enfatizar a algunos estudiantes en particular sobre lo que es el juego cooperativo, sus características e intencionalidades.

Comencé a trabajar por subgrupos que también es válido dentro de la acción del juego cooperativo pero al principio fue complicado que ellos entendieran que tenían que dejar a un lado la competencia con los otros y centrarse en su propio trabajo; entonces al principio lo digo fue un poco frustrante como practicante porque uno quiere ver resultados de manera inmediata (practicante B).

...todos los niños encima, achacándose el error pero después yo los sentaba, en la vuelta a la calma y les hacia la reflexión preguntándoles: que si esa era una buena forma de referirse a alguien como lo hicieron, recordándoles lo que es el juego cooperativo (practicante A).



... la parte reflexiva viene desde ahí, de cómo el grupo mira en que fallamos: - profe, no nos estamos escuchando! Entonces tenemos tres que son líderes que no se comunican entre sí y por ende el equipo no funciona. - Ah profe, es que como ella grita tanto no nos deja escuchar a los otros... (graduado A).

En las voces de los docentes, practicantes y graduados se encuentran diferentes formas de abordar los momentos de reflexión. Como común denominador expresan que reconocen la necesidad del espacio al final del juego para preguntarse por lo aprendido, por las dificultades y por los aciertos durante la experiencia con los juegos cooperativos

Al final de cada sesión en la que se implementa juego cooperativo se realiza la autoevaluación de lo sucedido antes, durante y después de la actividad; y luego la evaluación del grupo como un solo engranaje; de ser necesario se motiva a que se pidan disculpas o se hacen reconveniones entre compañeros por algunas actitudes presentadas en el trabajo bajo presión y la resistencia al respeto de las ideas diferentes. Para terminar se establecen compromisos de mejora y se motiva a seguir con el proceso, sea cual sea el objetivo del estudiante (graduado 1).

... yo me he dado cuenta de que los grupos al principio -porque yo he tenido mis experiencias sistemáticas en la docencia- son como reacios en participar, no quieren conocer el otro, encuentran la rivalidad, pero cuando empezamos a posibilitar los juegos cooperativos, ellos construyen juntos, fortaleciendo la convivencia (docente A).

Lo que pasa es que hacer juego cooperativo depende del nivel al que vos llevés el juego; porque vos hacés reflexión del juego, vos hacés juego cooperativo: al final hacés un resumen, sacás una conclusión del juego. Como resultado la gente expresa lo que siente, se interioriza; dice lo que está pasando dentro de ella, en el ambiente laboral, por ejemplo hay quien dice: yo no conocía este compañero que tenía este problema, que tenía esta situación. Entonces esto es el auto conocimiento del yo, el interiorizarme que yo también soy amigo del vecino, que el compañero del trabajo, "ahí como lo ve ni lo conocemos" o también tiene situaciones de vida diferentes. Entonces eso pasa cuando se vuelve un espacio de protección de esa reflexión a una reflexión sana, donde los integrantes se empiezan a mirar, este termina llorando, otros terminan contentos, todo depende de la actividad que se realice y a qué punto se quiere llevar al grupo: ya sea a una parte sensitiva donde los que están participando hacen una reflexión de su interior, ya sea a una parte lúdica, del goce, del disfrute (graduado C).

La docente A, quien estuvo en los dos grupos focales habla de las intencionalidades que ha tenido en experiencias de capacitación con juegos cooperativos en diversos tipos de poblaciones.

Minimizar un poquito el impacto de la violencia en las comunidades.

Mermar esas barreras y rivalidades que se presentan entre los trabajadores en las empresas.

Dar la posibilidad de reconocerse inicialmente, pero también reconocer al otro y encontrar que esa diferencia más que una dificultad, es la oportunidad



de crecer juntos, es una oportunidad de visibilizar al otro compañero, de darme cuenta de que tengo defectos, pero también tengo muchas bondades y fortalezas y que lo que yo tengo se puede unir al otro para construir juntos.

Se infiere que esta docente reconoce el desarrollo de las habilidades sociales en la implementación del juego cooperativo. Al respecto Lyons (2015) sostiene que;

Cuando nosotros jugamos, cuando practicamos cómo estar en el mundo. Entonces jugamos cooperativamente y usamos habilidades cooperativas incluyendo escuchar, compartir, negociar, etc., nosotros realmente estamos aprendiendo habilidades de relación beneficiosas que nos ayudarán a ser buenos en el trabajo en equipo y a colaborar con otros en el mundo real. Practicar habilidades de colaboración es un gran beneficio de los juegos cooperativos y una fuerte razón que estos juegos son útiles en la educación, así como en la familia y el trabajo. (p. 1)

Conclusiones

Se pudo identificar en las voces de los actores desde las prácticas con programas de juegos cooperativos un deseo claro de transformar las relaciones interpersonales en los grupos, la creencia en que es posible lograr reconocer desde la singularidad las bondades del otro. La intencionalidad de bajar los niveles de agresividad en los estudiantes, el reconocimiento del valor del trabajo desde la grupalidad y la inclusión para alcanzar metas comunes y la necesidad de resolver problemas desde la no violencia.

Desde la perspectiva del juego cooperativo como dispositivo de formación se hace fundamental la labor del formador para llevar al estudiante a preguntarse sobre sus acciones, encaminándolo a la reflexión, elemento que diferencia este

tipo de juegos cuando se implementa como dispositivo de formación hacia una cultura de paz y de convivencia.

Aunque no todos los juegos son cooperativos, motivamos a los estudiantes en formación y futuros licenciados, a la adecuación de estos como alternativa para el fortalecimiento de valores como la solidaridad, la alegría, el respeto, la tolerancia, la empatía, la autonomía y la responsabilidad; como dispositivo de formación que posibilite la inclusión, el compartir con el otro y con los otros en la paz y la convivencia.

Referencias bibliográficas

- Giraldo, J. (2005). Juegos cooperativos: jugar para que todos ganen. Barcelona: Editorial Océano.
- Lyons, S. (2015). Beyond Competition. The Magic of Cooperative Games. A Conversation with Suzanne Lyons. by E. Miller. Garaigordobil, M. (2007) Una propuesta de Educación para la Paz y la Convivencia. España: Universidad del País Vasco.
- Mead, M. (2003). Cooperation and competition among primitive peoples (Originally published: New York; 1937). New Jersey, United States of America: McGraw-Hill.
- MEN. (2011). Orientaciones para la institucionalización de las competencias ciudadanas. Cartilla 1. Brújula. Bogotá.
- Orlick, T. D. (1981). Positive socialization via cooperative games. *Developmental Psychology*, 17(4), 426-429. <http://dx.doi.org/10.1037/0012-1649.17.4.426>
- Perrenoud, P. (2011). Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar. Profesionalización y Razón Pedagógica. Traducción: Núria Riambau. México: Editorial Grao / Colofón. Recuperado



24 de mayo del 2016 de: https://coleccion.siaeducacion.org/sites/default/files/files/6_perrenoud_philippe_2007desarrollar_la_practica_reflexiva.pdf

Salazar (2022). El juego cooperativo como dispositivo formador (Tesis doctoral) Medellín: Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid y Rosario (Argentina): Universidad Nacional de Rosario.

Sanjurjo, L. (2009). Los dispositivos para la formación en las prácticas profesionales. Rosario: Homo Sapiens Ediciones.

Sanjurjo, L.; Caporossi, A.; Hernandez, A.; España, A. y Alafonso, I. (2009). Los dispositivos de la formación en la práctica. Rosario: Homo Sapiens.

Zubiria, J. (2017). El camino para alcanzar la paz. Recuperado: www.magisterio.com.co/articulo/educacion-el-caminopara-alcanzar-la-paz.