

**...aquí... no están los juegos cooperativos...y esto
no es una pelota...**



Sandra Aldabe, ISEF-UdelaR, sandra.aldabe@gmail.com

Raúl Treviño, ISEF-UdelaR, raultrevino29@gmail.com

Eduardo Martínez, ISEF-UdelaR, eduardo.martinez293@gmail.com

“El título no contradice al dibujo; afirma de otro modo”

(René Magritte; en Foucault, 1981)

Resumen

Tenemos la presunción que algo está sucediendo, en cuanto a la relación presencia-ausencia de algunas prácticas corporales vinculadas al juego. Esto lo pensamos enmarcado a un ámbito de cuestiones colocadas como fantasmales: ¿Alrededor de que objetos ya no se construye conocimiento?; ¿Qué discursos no circulan y que prácticas no se promueven?

Abordaremos mínimamente este vasto universo de sospechas, orientándolas a las prácticas corporales vinculadas al juego, especialmente a los Juegos Cooperativos.

Palabras claves: juegos cooperativos, sospecha, oposición.

Una introducción.

Imaginar no es fantasear, la primera necesita una base real desde la que se irá articulando una nueva forma, la segunda es independiente, pertenece al mundo de la ensoñación.

Por ello lo que uno/a se imagina dice un texto, pero no dice (probablemente), importa. Esta fidelidad atenuada, queda instituida como un agente de innovación, que en este acto de litigio con lo real (si es que lo hubiere) dispara interpretaciones

Creemos en lo casi inevitable de este proceso, por lo tanto, no hay invitación, sino más bien un abrazo de bienvenida a esta reunión, de letras que nos encuentra.

En este trabajo queremos dejar planteadas, como fondo sobre el cual pintaremos la obra, algunas reflexiones generales, marco de referencia que engloban nuestro contexto de producción. ¿Alrededor de que objetos no se construye conocimiento?; ¿Qué problemas no se investigan?;

¿Qué discursos no circulan y que prácticas no se promueven?

Abordaremos mínimamente este vasto universo de dudas, orientándolas a las prácticas corporales vinculadas al juego, especialmente a los Juegos Cooperativos (JJCC).

¿Qué consideramos pueden ser los Juegos Cooperativos?

Sin afán de pretender definir, lo que otros/as ya hicieron, diagramamos una perspectiva sobre cómo estamos pensándolos. Luego de viajar por las pinceladas de diversos autores, que incursionan en forma profusa sobre la temática, las contrastamos a la luz de nuestra experiencia práctica, como un cuadro rearmado sobre un lienzo antiguo, para generar otro igual y distinto.

Así vemos lo siguiente, los J.J.C.C necesitan de por lo menos un/a otro/a protagonista compañero/a, desarrollándose en un espacio donde hay un agente agonal colocado fuera de los/as jugadores/as, constituyéndose en su conjunto, como un divertido problema a resolver. Estos/as protagonistas interactúan en un clima de alegría, en procura de un objetivo común, logrado por coordinación colectiva.

En ellos, se toman decisiones desde una acción participante, transcurriendo un tiempo disfrutado, mientras se busca resolver una situación. La disputa es tomada como un desafío, ante ella los jugadores/as, acuerdan (como condición), colaborar en conjunto.

Los elementos estructurales como: espacio, tiempo, útiles, son iguales que en cualquier otro juego, sin embargo, hay una regla diferencial, demarcando la relación entre los/as jugadores/as. A través de ella se genera jugadores/as, solidariamente comprometidos con un objetivo común, solo alcanzable por ayuda mutua.

Problematizando uno de los aspectos: la competencia.

Esta no es una discusión que quisiéramos abordar en profundidad, pero sí traerla a conversar. Si escudriñamos, para rastrear estas relaciones entre juego y competencia, en un libro referente como “Homo Ludens” de Huizinga (1968), publicado por primera vez en 1938 pero que continúa siendo trascendente en la actualidad, observamos ejemplos de los significados de palabras en distintos idiomas, que según se ve en el texto, aparecen variados a la hora de diferenciar juego y competencia.

En nuestro caso no consideramos que sean excluyentes, tampoco abandonamos esta postura cuando tomamos un campo menos abarcativo que el del “Juego”, para centrarnos específicamente en los “Cooperativos”.

Pensamos que la competencia es algo que a los JJCC no los diferencia, como es común pensar, del

resto. Competencia puede haber (o no) en un JJCC, pero nunca está referida a un elemento antagónico humano ubicado como jugador/a.

La jerarquía que adquirieron en la actualidad dos categorías, competencia y oposición, no nos implica en un esfuerzo por derrocarlas, transformando la asimetría a favor de la cooperación exclusiva, pues en todo caso las fronteras conceptuales son frágiles, y se entrecruzan. Sin embargo, nos enfrentamos a la presencia asfixiante de categorías monopólicas que pintan con su solo color, ahogando brillos, dejando a su paso fantasmas, transparentándose a lo invisible lentamente.

Rastreando el origen de los Juegos Cooperativos (J.J.C.C).

Según Terry Orlick (1997) las primeras experiencias de juegos cooperativos podemos ubicarlas hace miles de años, en antiguas tribus, que los desarrollaban como parte de celebraciones culturales (pueblos Inuit, de Papúa Nueva Guinea, Australia, China etc.).

En cuanto a la presencia de los Juegos Cooperativos con su actual denominación, lo podemos ver alrededor de 1950 en EEUU, donde se publica el primer libro sobre Juegos Cooperativos, por Lentz y Cornelius, “Todos juntos. Manual de Juegos Cooperativos”.

En 1966 también en EEUU, aparecen los “New Games”, propuestos por Stewart Brand. Estos juegos se crearon en un entorno pacifista de protesta hacia la guerra de Vietnam, derivando luego en la creación del “Movimiento de Nuevos Juegos”.

En Canadá como referente de los Juegos Cooperativos surge en 1978 un autor que ya mencionamos, Terry Orlick, proponiendo actividades cooperativas que promueven la participación, donde la idea central es “jugar con otros y no contra otros”.

En algunos tiempos fueron utilitarios a propuestas de lo educativo-popular: “Técnicas Participativas para la Educación Popular” (1997), “¿Qué tal si jugamos? Nuevas experiencias de juegos cooperativos de educación popular” (Brown,1987). O vinculados a lo educativo, orientados a trabajar algunos valores: “La alternativa del juego, juegos y dinámicas de educación para la paz” (Cascón y Beristain, 1994). O con manifestaciones liberadoras en Terry Orlick su principal representante, con trabajos como: “Libres para cooperar libres para crear” (1997), “Juegos y deportes cooperativos” (1978).

¿Qué ha sido de los JJCC?

En un rastreo muy incipiente, pudimos observar:

- Publicaciones especializadas en J.J.C.C, como la Revista La Peonza (España), deja de publicarse en 2015, luego de 13 años ininterrumpidos.

- La insistencia en otorgarles valor, anexándolos a otros temas, así pasan a ser ellos el objetivo, y los JJCC el medio entre oros, para trabajarlos.
- Hay confusión al considerarlos junto con aquellos que tienen oposición.
- Desde la práctica, educadores y docentes se manifiestan un poco reticentes de llevarlos adelante: por desconocimiento; porque se prefieren actividades más valoradas y conocidas, entre otras.
- Estas dificultades para su desarrollo en el ámbito educativo, a su vez, se agravan fuera de él pues, es muy difícil encontrarlos como prácticas corporales de la comunidad.

¿Juegos Cooperativos están? Análisis de Planes y Programas en ISEF.

Dentro de los esquemas que nos imaginamos para comenzar una indagatoria más sistemática, nos interesó estudiarlos, en esta primera etapa de la investigación, en el lugar donde la educación física adquiriría su entrono formal (durante mucho tiempo fue así), hablamos del Instituto Superior de Educación Física (ISEF).

Quien “narra los acontecimientos sin hacer distinciones entre los grandes y los pequeños, da cuenta de una verdad, a saber, que para la historia nada de lo que una vez aconteció ha de darse por perdido” (Benjamin, 1940, p.3). Nos propusimos entonces, en el intento de recuperar parte de la historia, traer aquello grande o pequeño que no puede darse por perdido. Para ello, un primer paso de aproximación nos llevó a indagar en el recorrido histórico de un conjunto de planes de estudio y programas de asignaturas que daban sustento al curso de profesores de Educación Física del Instituto Superior de Educación Física del Uruguay (ISEF), entre los años 50 y 92.

Este material fue aportado por la biblioteca del ISEF (Montevideo) a partir de los archivos digitalizados con los que cuenta. Se tomó para analizar, los planes de estudios y un conjunto de programas de los años: 1956; 1966; 1974; 1981; 1992.

El recorte realizado para esta primera etapa fue estudiar los Planes de Estudio en sus generalidades buscando observar si se presentaban de manera explícita los Juegos Cooperativos. Con respecto a los programas de las asignaturas se estudiaron aquellas relacionadas con las temáticas de: juego, tiempo libre, recreación, lúdica y ocio; en la búsqueda de identificar si surgían como contenido explícito los Juegos Cooperativos. No obstante, se tuvieron en cuenta aquellos señalamientos que pudieran tener relación con la modalidad de juego investigada. Esto es, clasificaciones de juegos: sociales, campamentos, en grupos, por necesidades e intereses, entre otros tópicos.

Los documentos analizados presentaron particularidades según el año en que fueron elaborados. Se pudo observar que los contenidos de los Planes y Programas no tienen una característica

homogénea en su diseño, fueron confeccionados de acuerdo a la modalidad establecida para cada año.

Aclarar, además, que en los contenidos de los programas que se indagados, no aparece el detalle concreto de los juegos que cada docente presentó como propuesta en sus clases, solamente se hace mención a la denominación que los agrupa.

Planes y Programas

Esta primera aproximación nos permitió ver que el Plan de Estudios de 1956 contiene un “Índice de asignaturas, entre ellas: Fundamentos y Técnicas de la Recreación, en 1er año de la carrera y, Juegos y Deportes en 2do y 3er año.

En estas dos asignaturas se pudieron identificar como contenidos a desarrollar los juegos sociales, juegos de conjunto o en masa, juegos de campamento. Además de hacerse un señalamiento muy general a la planificación de juegos, sin nombrarlos específicamente.

Con respecto al Plan de 1966 se analizó el apartado “Juegos e Iniciaciones Deportivas”. Allí se señalan una clasificación de los juegos por: “intensidad, formaciones, habilidades o actividad, escenario, organización, abecedario, etc.” Por su parte, aparece como contenido los juegos para las diversas edades, juegos de ambientes especiales, sociales y campamentales.

A propósito del Plan de Estudios de 1974, observamos que se hace mención a un conjunto variado de juegos, entre ellos, los “Juegos sociales” y “Los grandes juegos”.

En relación al Plan 1981, particularmente en la asignatura Teoría y Práctica de Juego, se identificó la enseñanza de un conjunto de juegos: tracción, empuje, patear, saltar, lanza y recibir además de grandes juegos y juegos sociales.

Al estudiar la asignatura Teoría y Práctica del Juego que es parte del Plan de Estudios de 1992 observamos que aparecen por primera vez identificados como contenido a enseñar los Juegos Cooperativos. Se incluye además como parte de la bibliografía de la asignatura los autores:

ORLICK, Terry (1986) Deportes y juegos cooperativos y, por otra parte, SOTO, Eduardo (1990) Los juegos cooperativos”.

¿Por qué los traemos?

La intención de plantear una apertura a debate sobre los J.J.C.C es un intento por rescatar esta “huella” que se manifiesta tímidamente (quizá demasiado), dentro del campo que estudia el juego. Parece muy sencillo, y quizá este planteo no aporte nada, pero veamos: en el caso que no estuvieran

presentes los JJCC (duda que atraviesa este trabajo), ¿qué es lo que se pierde? Nos respondemos: ¡Se pierde una de las formas del jugar! Este sí es un problema.

En el Libro "Horizontes Latinoamericanos del Ocio" Gomes y Elizalde (2012), mencionan: "así como desaparecen distintas especies, lenguas, usos y costumbres también lo hacen las expresiones lúdicas [...] junto a esta extinción se empobrece la vida, mostrando un mundo cada vez más monocromático".

En resumen: tenemos la presunción que algo está sucediendo, en cuanto a la relación presencia-ausencia de algunas prácticas corporales vinculadas al juego.

Lo que nosotros/as (y todos/as los/as otros/as que nos habitan) quisimos decir en este texto, quizá haya sido producto de nuestra "imaginación", o no. Esta es nuestra íntima sospecha, ahora compartida con ustedes. En último caso, podemos pensar mínimamente lo que no es, un ejercicio proveniente del campo de la "fantasía".

Autores/as que nos transmitieron ideas a partir de sus textos.

- Bárcena, Jon: “Aprendizaje Cooperativo en Educación Física. Efectos de una intervención con futuros docentes de Educación Física”, Tesis doctoral, Universidad del País Vasco, 2021.
En: <https://addi.ehu.es/handle/10810/51059>
- Benjamin, Walter (1940) Tesis de filosofía de la historia. Taurus, Madrid, 1973.
- Brown Guillermo: ¿Qué tal si jugamos...? Nuevas experiencias de juegos cooperativos de educación popular 1987.
- Cascón Paco y Beristain Carlos: “La Alternativa del Juego II (Juegos y dinámicas para la paz)”, Edupaz, España, 1994.
- Colectivo de docentes de educación física para la paz “La peonza”: Revista “La Peonza” N° 6, 2011. En: <http://www.terra.es/personal4/lapeonza>.
- Cilla Raúl y Ruiz Jesús: “Juegos Cooperativos Educación Física”, Ed Paidotribo, Barcelona, 2005.
- Foucault, Michel: “Esto no es una pipa. Ensayo sobre Magritte” Editorial Anagrama, Barcelona España, 1981.
- Gomes Christian y Elizalde Rodrigo: "Horizontes Latinoamericanos del Ocio", Belo Horizonte, Editora UFMG, 2012.
- Huizinga, Johan: “Homo Ludens”, Emecé Editores, Bs As, 1968.
- Orlick, Terry: “Juegos y deportes cooperativos”, Editorial Paidotribo, Barcelona, 1978.
- Orlick, Terry: “Libres para cooperar libres para crear”, Editorial Paidotribo, Barcelona, 1997.
- Vargas, Laura; Bustillos, Graciela: “Técnicas Participativas para la Educación Popular”, Editorial Lumen Humanitas, Buenos Aires, 1997.