



EL TALLER

Caja de Herramientas para la Comunicación Educativa y Comunitaria

Tratar de plasmar en un artículo breve aquellas características o principios que hacen a la tarea de planificación, realización y sistematización de talleres es una empresa un poco arriesgada. Y no por la complejidad de la misma, sino más bien por el desafío de rescatar el carácter eminentemente dialéctico (móvil, contradictorio, creativo) a través de la ineludible linealidad de un texto escrito.

Es así entonces que el siguiente texto será tan sólo una bravísima síntesis de algunos de los temas más que consideramos relevantes a la hora de pensar y pensarnos en un taller.

Es entonces tan sólo un esquema, una punta para la reflexión que por tanto, deberá ser acompañada de la reflexión y la experiencia de cada uno de los lectores.

Es bien conocido por todos que, en el campo del trabajo social, barrial y educativo, paulatinamente se ha privilegiado la instancia de taller, ya que la misma nos permite un mejor aprovechamiento del tiempo y una mejor sistematización de los temas trabajados, al tiempo que garantiza un abordaje del conocimiento en forma colectiva.

¿Qué es un taller?

Muchas veces, cuando nos encontramos con compañeros o amigos que están ligados a una tarea de alcance social –o incluso político- nos cuentan que han comenzado a trabajar en educación popular “porque están haciendo talleres”.

Muchos de nosotros, cuando queremos desarrollar en la práctica nuestra opción por otra forma del quehacer social y político pensamos en “hacer un taller”. En general los objetivos y contenidos vienen después y casi en forma secundaria.

A veces también se confunde el taller con algunas técnicas, como el trabajo en grupos o algunos juegos, sin que cambie la esencia de la cosa, manteniendo una pedagogía tradicional.

Para empezar a adentrarnos en el tema aportamos algunas consideraciones para ayudarnos a entender más el asunto.

Qué es un taller, nos preguntábamos, pues bien...

1. El taller es una instancia de reflexión y acción donde confluyen la teoría y la práctica.

Esto se busca tanto a través de la modalidad de enseñanza y de aprendizaje, de tipo horizontal, como a través del establecimiento de un vínculo que busca romper no sólo con la separación teoría/práctica, sino también con transformar la relación saber/poder, lo individual/lo colectivo.

El énfasis en lo experiencial-vivencial da la posibilidad de reconstruir la realidad por una reapropiación propia y colectiva, de carácter grupal. Se pone la realidad en común con otros de forma integral, incluyendo el sentir-pensar-hacer.

2. En el taller no existe un "maestro" que enseña y "alumnos" que aprenden, sino un grupo que, a través de la reflexión y el trabajo, va produciendo su propio conocimiento y va aprendiendo a conocer.

El lugar del conocimiento está puesto en la interacción, permitiendo una apropiación de la realidad y de la experiencia individual y colectiva.

Se va produciendo un conocimiento espiralado: partiendo de inquietudes, problemas y necesidades de los participantes, la "reconstrucción" o reapropiación de la realidad y de la experiencia permiten abordar esas situaciones con nuevos elementos, proponer acciones para transformar la realidad.

3. En el taller se fijan temas y actividades específicas que son desarrolladas intensivamente.

La integración de elementos conceptuales y teóricos, se da tanto desde el lugar del docente, como de los materiales de apoyo y de los participantes. Estos aportes son retrabajados desde lo cotidiano, desde la experiencia, pero también desde una crítica y ruptura con esa cotidianeidad.

4. Un taller, busca explicaciones a las realidades en forma estructural, mediante la reflexión y acción. Para esto es necesario utilizar elementos provenientes de distintos campos del conocimiento.

El taller no debe quedarse solamente en el análisis de la realidad, debe promover los instrumentos para que cada uno de los participantes pueda ser capaz de analizar permanentemente su realidad y aproximarse científicamente a ella.

5. El taller requiere una apropiación sistemática: un proceso permanente y acumulativo de creación de conocimientos a partir de la experiencia.
Tiene entonces un componente investigativo.

Es una práctica intencionada de transformación.

En definitiva la instancia del taller permite:

- un mejor aprovechamiento del tiempo
- mayor síntesis
- se alcanza el conocimiento en forma colectiva

Por otro lado queremos señalar que el taller, al ser además, una instancia de sistematización, avance y producción de conocimientos, debe contar necesariamente con una evaluación de los participantes, que permita conocer su situación inicial, su experiencia educativa y todos aquellos elementos que le permitan aproximarse, discutir y entender la realidad.

La pregunta que nos surge entonces es cómo hacer para que esa instancia de taller sea una verdadera instancia de reflexión de la práctica, que nos permite generar nuevas acciones transformadoras.

Una posible respuesta sería que -durante el desarrollo del taller- se deberán de tener en cuenta "todos" los elementos proporcionados por los asistentes, como forma de registro y sistematización de los principales temas, problemas y/o demandas que los miembros de la comunidad plantean, ya sea en forma consciente o latente. Esta sería una forma de "rescatar" de nuestra práctica, el saber popular como una de las fuentes de la teoría del conocimiento.

Asimismo y como primer elemento metodológico a tener en cuenta, sugerimos no descuidar la realización de actividades donde se analicen las condiciones de vida de la comunidad y se capitalice la experiencia organizativa de sus actores. Ya que a partir de la valorización de la propia experiencia y de la práctica, -siempre en un ámbito grupal-, es posible pensar y reformular el modo de conocer la realidad.

Y es precisamente ese descubrimiento de la realidad, el punto de partida metodológico para nuestros trabajos. Ya que al valorizar las experiencias, no sólo como intercambio hablado, sino como compromiso efectivo del grupo con las vivencias de cada uno, colectivizamos las experiencias y comenzamos a orientar el análisis de la realidad y del grupo en relación a su organización. Es por eso que se hace sumamente necesario registrar estas instancias grupales - a veces es bueno grabarlas - ya que en un futuro nos permitirán contar con lo expresado y trabajado por los participantes.

En la misma línea y para seguir sumando elementos de análisis, recomendamos que todo taller concluya con una evaluación final que permitirá determinar los resultados de la actividad cumplida, teniendo como referencia los objetivos planteados.

Además es bueno tener presente que uno de los resultados del taller debe ser la sistematización del mismo, ya que con ella se nos hará más sencilla la tarea de socializar con el grupo y con otros, tanto las reflexiones, como las posibles conclusiones o propuestas que surjan.

Es importante planificar la tarea post taller, es decir el seguimiento. Si éste no se realiza, parte del potencial del taller podría perderse, ya que existe la posibilidad que los grupos se sientan aislados y sientan que no pueden poner en práctica lo adquirido y avanzado.

Una vez ordenado entonces, todo el material originado en el taller, deberíamos comenzar su sistematización, analizando y agrupando los temas registrados - en forma desafiante y donde aparezcan las contradicciones que el propio grupo va descubriendo- para volcarlos nuevamente al grupo en siguientes instancias, a distancia, o como hayamos estipulado el seguimiento.

En esta instancia que muchas veces se denomina “devolución”, se pueden incluir nuevos aspectos informativos para que el equipo de trabajo y la comunidad tengan mayor cúmulo de elementos, y para que se conviertan en un estímulo para continuar analizando la realidad.

En la etapa de “la devolución”, será sumamente útil registrar –de un modo fiel- todas aquellas frases expresadas por la gente, ya que las mismas presentan una riqueza pedagógica única y se constituyen en un insumo óptimo para el autoanálisis del grupo.

Para facilitar el seguimiento del grupo deberíamos procurar que:

- a) Los participantes cuenten con la sistematización escrita del taller, ya que este documento servirá al grupo como referencia a la cual podrán recurrir en su trabajo cotidiano.
- b) Que exista una información periódica acerca de la labor desarrollada posteriormente.
- c) Intercambio de materiales e información sobre nuevos talleres.

Metodología de taller ... poniendo el ritmo

La metodología debe adecuarse al marco conceptual desde el que nos paramos. Detrás de cada propuesta hay una concepción de la persona, la sociedad, el aprendizaje, la construcción de conocimiento.

En general, es necesario plantearse una flexibilidad tanto en la dinámica como en los contenidos, sin perder de vista los objetivos y ejes fijados (criterio de operatividad).

Es necesario entonces:

1. Que los objetivos sean claros, precisos.
2. Los acuerdos iniciales deben ser claros.
Debe establecerse un "contrato" donde estén claras las características, el encuadre, los tiempos.

Cuando el taller surge a partir de una demanda, puede suceder que no se exprese con claridad. También es importante tener en cuenta que hay un nivel de la demanda explícita - lo que se dice, lo enunciado - y un nivel implícito - lo no dicho, lo no claro -. Esto no necesariamente sucede por un "ocultamiento". Ambos niveles están presentes y que estén más o menos claros responde a muchos factores que tienen que ver con la historia, la conformación grupal, el tipo de grupo u organización, el tipo de problemática que los convoca, etc.

3. Ubicación del taller en un proceso.

El taller no puede verse como un elemento aislado, sin pasado ni continuidad. Puede ubicarse en diversos momentos y cumple entonces diferentes funciones.

- ✓ Al principio:
Como conformación y apuntalamiento de un grupo.
Sensibilización frente a un tema nuevo.
Diagnóstico "sensible" de aspectos de la realidad.
- ✓ En muy diversos momentos.
Como instancia de reflexión dentro del proceso:
Para profundizar, sistematizar, organizar, etc.
- ✓ Al terminar un proceso:
Como cierre, evaluación, sistematización.

4. Los tiempos.

Podrán ser largos o cortos. Cada uno tiene sus ventajas y desventajas.

Llamamos talleres cortos, los que insumen entre 1 o 2 jornadas, entre 4 y 16 horas. Muchas veces realizamos talleres cortos, y no tanto procesos de largo aliento, por eso nos parecía interesante detenernos un poco en ellos, lo que la experiencia nos dice que son sus ventajas y desventajas.

Ventajas

- ✓ Puede permitir realizar procesos con gente que no está convencida de la importancia del taller o que no se comprometería a un proceso más largo.
- ✓ Puede permitir replicar varias veces un mismo taller, con un número adecuado de personas.
- ✓ Al ser de diseño básico, pueden adaptarse más flexiblemente a los grupos diferentes o a coyunturas cambiantes.

Desventajas

- ✓ Por su brevedad, muchas veces no permiten profundizar en el conocimiento y conformación grupal, tendiendo a una mayor "standardización".
- ✓ No siempre puede profundizarse en lo teórico-metodológico, y hay cosas que quedan "colagadas" y que la gente siente que no puede aplicar después.
- ✓ Al no haber un tiempo de proceso, hay cosas del taller que no se inscriben en una transformación desde lo vivencial y experiencial de la persona, quedando mucho en una información teórica.

Dado que muchas veces estos talleres breves son de sensibilización, introducción, motivación, es bueno combinar un cierto "sacudón" - en las técnicas, en las propuestas - que inquiete sin asustar (la idea no es que quedemos "sacudidos" pero no queremos saber nunca más nada con algo que se llame taller).

Es particularmente importante el proceso más global donde este taller está inserto (qué se hizo antes, qué se va a hacer después, quién se hace cargo de qué, cómo se colectivizan los "resultados" de lo que se hizo).

Para finalizar les dejamos -a modo de RESUMEN-, algunas sugerencias y tablas útiles para el desarrollo de un taller

ANTES

- Definir si el taller es o no la herramienta apropiada para el caso particular.
- Tener bien claro cuál es el objetivo del mismo.

¿por qué?

Para autodiagnosticar problemas en un grupo
Para colectivizar ideas y ordenarlas
Para promover una discusión más amplia sobre un tema
Para establecer relaciones o interpretaciones del tema que estamos trabajando
Para buscar/ planificar caminos por dónde seguir
Para evaluar el trabajo realizado

¿con quiénes? ¿qué hacer? (técnicas, actividades, medios, etc)

¿qué resultados espero obtener?

- Tener en cuenta cuándo y dónde se realizará (por ejemplo es importante conocer el espacio físico y sus dimensiones).
 - Sin perder de vista el objetivo, elegir las técnicas de presentación y de análisis, adaptándolas al número de estimado de participantes y al tiempo disponible y adecuándolas con imaginación y creatividad al contexto y a los destinatarios con los que se trabajará.
 - Elaborar una lista de materiales a utilizarse durante el taller: hojas, papelógrafos, cinta, lápices, tijeras, etc.
 - Definir un breve Cronograma de taller (ajuste de tiempos) teniendo en cuenta además de la cantidad de participantes, las etapas de trabajo, los tiempos de discusión y los recesos si los hubiere.
- | | |
|---|-----|
| - La previa (recibimiento, hoja firmar, distribución del espacio) | |
| - Presentación (de los participante) | 20' |
| - Trabajo en Grupo | 30' |
| - Espacio de recreo (té, café, mates, etc.) | 10' |
| - EXPOSICIÓN de los Grupos | 30' |
| - Plenario (dejar tiempo para dudas y preguntas) | 30' |
| - Breve evaluación de la Jornada | ¿? |
- Planificar la convocatoria, teniendo presente a los destinatarios (a quiénes quiero invitar), sus códigos (cómo los voy a convocar), y los medios que habitualmente utilizan para esos efectos: invitaciones personales, visita puerta a puerta, afiches, volantes, carritos parlantes, etc.

- Prever formas de registro y seguimiento de las actividades (papelógrafos, cassettes, video, fotografías, etc.) y cómo y donde serán colectivizadas.

DURANTE

- Elaborar una hoja de presentación o control de asistencia.
- Fijar una división de tareas: coordinador general, coordinadores en los subgrupos de trabajo, observadores, apuntadores, etc.
- Explicar por qué se realiza la actividad y explicar claramente las técnicas que se utilizarán.
- Controlar los tiempos de cada técnica.
- Prever una pausa: café, etc.
- Coordinar la presentación de lo trabajado en el grupo o en los subgrupos.
- Habilitar un espacio para preguntas, dudas o sugerencias.
- Cerrar la jornada con una síntesis de lo trabajado en el taller y si es posible, delineando algún camino por dónde seguir.
- Prever alguna forma de evaluación de la jornada (respondiendo una pauta, habilitando un espacio para discutir exclusivamente sobre eso, etc.)

DESPUÉS

- Realizar una evaluación de lo trabajado en el taller y de la labor del grupo.
- Analizar y comparar los registros.
- Realizar una devolución de lo trabajado - conclusiones, frases, sugerencias, resumen de técnicas utilizadas, etc. - ya sea vía mail o mediante un diario mural, una cartelera, un informe, etc.
- Si se trata de una serie de talleres, algunas de esas conclusiones, frases o sugerencias pueden ser utilizadas como insumos o como disparadores para el siguiente encuentro.
- A partir de lo obtenido, planificar cómo seguir.

EJEMPLOS A TENER EN CUENTA PARA LA REALIZACIÓN DE TALLERES

• Ejemplo 01: Para pensar el problema, para analizar la demanda

Tener en cuenta el tema, problema y/o demanda a trabajar, por ejemplo en el caso que sigue como ejemplo el tema a trabajar en el taller era: LA MASIVIDAD EN LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

Pensar y definir el o los **Objetivo(s) general(es)**, y el o los **impactos** que quiero generar a partir de esta instancia.

En el caso del ejemplo antes mencionados, sería:

- Resolver los problemas generados por la masividad
- Eje temático: De la masa al grupo.

Pensar además los correspondientes **Objetivos específicos** y los **productos** que queremos generar.

En nuestro ejemplo, los objetivos específicos iban por el lado de: Generar un espacio para pensar colectivamente los problemas de la masividad ... Proponer y construir algunas herramientas para entenderla y encararla... Tema generador: ¿cómo enfrentar la masividad?

Por otro lado también es importante pensar y dividir el taller en lo que llamamos los **Momentos dialécticos**. Por ejemplo:

Momento de Práctica

¿Qué entendemos por masividad?

¿Qué problemas nos genera y cómo nos sentimos?

¿Cuál es el contexto y los orígenes de esta masividad y cómo la estamos encarando?

Momento de Teoría

Masivo o masificado. Datos de la Udelar

Tres problemas centrales: despersonalización, falta de interacción y grupalidades.

Los problemas institucionales: organizativos, reglamentarios, curriculares, etc.

Momento de Práctica

Propuestas para aumentar / mejorar el conocimiento y la interacción y construir grupalidades Propuestas de cambio institucional, curricular, etc

• Ejemplo 2: Esquema de Planificación

A continuación les dejamos el esquema de planificación de un taller cuyo tema versaba justamente sobre "Planificación de Talleres".

Destinatarios: Estudiantes Seminario Taller de Comunicación Comunitaria

Duración: 2 hs.

Día: 4 de setiembre

Lugar: Licenciatura en Ciencias de la Comunicación

Planificación previa

- Tener bien claro cuál será el objetivo del taller, respondiendo a las preguntas: por qué un taller, quiénes participan, qué hacer en él, qué quiero obtener.
- Planificar la convocatoria: invitaciones, puerta a puerta, afiches, volantes, etc.
- Elección y presentación de las dinámicas a trabajar
- Preparación de materiales e insumos a utilizar en el taller
- Cronograma interno del taller (tener en cuenta la cantidad de participantes, las etapas de trabajo, los tiempos de discusión y los recesos si los hubiere -café, té, mate, etc.-).
- División de tareas: coordinador general; coordinadores en los subgrupos de trabajo; apuntadores, etc.

Cronograma de taller

Presentación	20'
Trabajo en grupos	40'
Exposición de lo trabajado en los grupos	30'
Evaluación y Preguntas	30'

Materiales a utilizar

- Hojas que describen la situación problemas (fotocopias de c/u)
- Hojas con las sugerencias generales (una por equipo)
- Repartido con la descripción de técnicas participativas para el trabajo en los grupos (una por subgrupo)
- Papelógrafos para síntesis, marcadores, tijeras, hojas de colores, etc.

Puesta a punto final, evaluación de la jornada, cómo seguir.

Devolución de materiales y conclusiones a los participantes

OTROS

- Controlar los tiempos internos de cada grupo
- Prever formas de registro y seguimiento de las actividades (papelógrafos, cassettes, video, fotografías, etc.)
- Control de asistencia (planillas de registro, presentación)
- Evaluación final (hoja de evaluación personal de la jornada)

• **Ejemplo 3: Pauta de Evaluación para el cierre de un taller**

Te parece que el taller fue:

Malo	<input type="checkbox"/>
Regular	<input type="checkbox"/>
Bueno	<input type="checkbox"/>
Excelente	<input type="checkbox"/>

De las actividades planteadas, ¿cuál te pareció la más interesante?

¿Y cuál te resultó la menos interesante?

En caso de hacerse otro, ¿qué incluirías?

Críticas y/o sugerencias



APROXIMACIÓN A DINÁMICAS Y TÉCNICAS

Las técnicas son instrumentos en un proceso educativo, organizativo, de comunicación. "...el crear y recrear el conocimiento, es un proceso que implica una concepción metodológica a través de la cual éste proceso se desarrolla." ¹

En la propuesta del colectivo Alforja, las técnicas participativas inscriptas dentro de la Educación Popular se fundamentan en una concepción metodológica dialéctica, que significa:

- Partir de la práctica, de lo que la gente sabe, vive y siente.
- Desarrollar un proceso de teorización sobre esa práctica, como proceso sistemático, ordenado, progresivo, al ritmo de los participantes. Permite ir ubicando lo cotidiano, lo inmediato, lo individual, lo parcial, dentro de lo social, lo colectivo, lo histórico, lo estructural.
- Se regresa siempre a la práctica con nuevos elementos, para transformarla, mejorarla, resolver problemas.

Las técnicas participativas permiten:

- Desarrollar un proceso colectivo de discusión y reflexión.
- Colectivizar conocimientos, enriqueciéndolos.
- Desarrollar una experiencia colectiva a partir de trabajar puntos comunes de referencia.
- Creación colectiva de conocimiento y sus implicaciones prácticas.

"Una técnica en sí misma no es formativa ni tiene un carácter pedagógico. Para que una técnica sirva como herramienta educativa, debe ser utilizada en función de un tema específico, con un objetivo concreto e implementada de acuerdo a los participantes con los que se está trabajando". ²

PARA QUÉ, CÓMO Y CUÁNDO

- Elegir las técnicas según él o los objetivos que nos planteamos.
- Hasta dónde queremos y podemos llegar con la técnica y lo que ella desata.
- Precisar el procedimiento a seguir según: número de participantes, tiempo disponible.

Toda técnica debe conocerse bien, saber utilizarla en el momento oportuno y saber conducirla correctamente.

¹ Vargas y otros, Técnicas participativas para la educación popular, San José, Alforja, 1984, p 4

² Ídem , p 5

- Es importante saber ubicar las características particulares de cada técnica, sus posibilidades y límites.
- Tener imaginación y creatividad para modificar, adaptar y crear técnicas, de acuerdo a las condiciones particulares.
- Una sola técnica por lo general no es suficiente, por eso se combinan o se aplican diversas técnicas.
- Las técnicas deben ponerse al alcance de todos para que sean utilizadas creativamente.

Una posible clasificación de las dinámicas y técnicas

A. Técnicas y dinámicas vivenciales

Crean una situación ficticia, que nos hace vivir una situación donde nos involucramos, reaccionamos y adoptamos actitudes espontáneas.

1. Las de animación

Su objetivo central es animar, cohesionar, crear un ambiente fraterno y participativo.

Deben ser activas, con elementos que permitan relajar a los participantes, involucrar al conjunto, usar el humor.

2. Las de análisis

Su objetivo central es dar elementos simbólicos que permitan reflexionar sobre situaciones de la vida real.

El coordinador debe medir los tiempos, así como aplicar con cierta flexibilidad las "reglas".

B. Técnicas de actuación

(sociodrama, juego de roles, cuento dramatizado, etc.)

Lo central es la expresión corporal, a través de la cual se expresan situaciones, comportamientos, formas de pensar.

Requieren recomendaciones prácticas:

Dar un tiempo limitado para que se sinteticen los elementos centrales.

Que se utilice realmente la expresión corporal, el movimiento, los gestos, la expresión.

Hablar con voz fuerte.

Hablar y actuar uno por vez (para que pueda entenderse)

C. Técnicas auditivas y audiovisuales

(charla, radio foro, película, etc.)

Tener en cuenta:

Si el producto ya está elaborado, habrá una visión, una mirada, que puede servir para que el grupo profundice.

Puede también mostrarse un proceso a través de imágenes.³

³ Estas técnicas admiten también otros desarrollos dentro del grupo que no están incluidos en la clasificación de Alforja.

D. Técnicas visuales

1. Técnicas escritas: todo aquel material que utiliza la escritura como elemento central.
Recomendaciones: letra clara y grande para que pueda leerse fácilmente; redacción concreta.
Cuando los materiales son elaborados previamente, revisar características, redacción, contenidos. Acompañar su utilización por procedimientos que permitan la participación y discusión colectiva.
2. Técnicas gráficas: todo material que se expresa a través de dibujos o símbolos.
En estas técnicas es conveniente que quienes no participaron en la elaboración interpreten lo que ven y luego que quienes lo elaboraron expliquen qué quisieron expresar.

SUGERENCIAS PARA LOS COORDINADORES

*Antes de escoger la técnica tener en cuenta:
¿Qué se quiere trabajar? ¿Cuáles son los objetivos?
¿Con quiénes se va a trabajar?*

Una vez contestadas estas preguntas se puede plantear qué técnica es la más adecuada. Luego detallar el procedimiento que va a seguir su aplicación. Calcular y ajustar según el tiempo disponible. Quienes coordinan deben conocer qué se quiere, el tema, la técnica.

Una vez realizada la técnica se profundiza sobre qué pensamos sobre los elementos vistos, dichos o vividos? ¿Cómo se relaciona con nuestra realidad?

PARA CONOCERTE MEJOR... TÉCNICAS DE PRESENTACIÓN

"Se trata de técnicas que nos pueden ayudar a introducir al grupo y a sus miembros en la iniciación de la vida grupal..." "Desinhibición, conocimiento mutuo, descubrimiento de las potencialidades y fuerzas del grupo, desarrollar al máximo la participación y crear un ambiente fraterno y de confianza, son los objetivos básicos de estas técnicas." ⁴

Lograr una atmósfera cordial, que el grupo pueda irse constituyendo como tal, aumentar la confianza y la comunicación, abordar la tarea son algunos de los objetivos de estas técnicas. No sólo se utilizan al comienzo de la vida grupal, o al inicio de una actividad en común, sino que pueden utilizarse en cada encuentro, según la actividad, el grupo, los objetivos.

⁴ Aguilar, M.J., pg 30

Se establece una estrategia operativa, que permita que el grupo rompa con la tensión, que facilite a las personas hablar, que permita crear espacios donde cada uno brinde algo. El coordinador o coordinadora buscará motivar. Puede utilizarse una combinación de técnicas y lenguajes.

Saludos

Presentación acumulada

Cadena de nombres

Objetivo inicial:

Aprender los nombres de los integrantes de un grupo

Otros objetivos según variantes:

Conocer más sobre las personas, sus gustos, sus inquietudes y valores, lugares de trabajo.

Resulta más adecuada para grupos que no excedan las 25 personas.

Desarrollo cadena de nombres:

Se forma una ronda.

El coordinador plantea que se va a realizar una ronda de presentación, donde cada persona va a decir su nombre (y puede ser algo más según las variantes).

El "chiste" es que comienza el coordinador, luego sigue la persona que está a su derecha, que deberá decir su nombre pero también el de quien comenzó la ronda (el coordinador o coordinadora). Sigue el siguiente a la derecha quien dice su nombre y repite el de los dos anteriores, y así sucesivamente.

Si se agregan otros datos sobre la persona, también deben repetirse todos. Por ejemplo: "*él es Pedro y le gusta el rock, ella es Laura y le gusta comer mandarinas, ella es...*"

Si alguien llega tarde, se pone al final de la ronda, de forma que tenga que repetir todos los nombres.

Es una buena forma de aprenderse los nombres de los y las integrantes de un grupo, y eventualmente otros datos. Resulta también divertido.

Variantes:

Se puede agregar además del nombre algún otro elemento que ayude a conocer algo más de la persona o a expresar algo más. Dependerá de los objetivos del taller. Ojo, tiene que ser algo que pueda decirse en un par de palabras.

Ejemplos:

- Si lo que se busca es algo más expresivo, se pueden agregar ruidos de animales o algo similar. Cada persona dice su nombre y un sonido de animal. Se repiten ambas cosas. Al final se puede preguntar por qué eligió ese animal.

- Si vamos a hacer un taller de audio, podemos agregar sonidos: lo que caracteriza mi barrio, una música que me gusta, etc.
- Si queremos conocer más a las personas, por ejemplo sus gustos, le podemos agregar comidas que le gustan, de nuevo música, etc. También podríamos agregarle deseos, valores, preocupaciones. Por ejemplo como aspiración "la justicia". Ahí se puede prohibir repetir, para hacerlo más variado.
- Debe ser siempre breve, porque si no se hace largo.

Primeras impresiones

Objetivos:

- Recoger las primeras impresiones que una persona causó en otra.
- Promover la interacción, identificación, mutuo reconocimiento.

Desarrollo:

Se subdivide al grupo en parejas o subgrupos, y cada uno da a conocer las primeras impresiones que le causó el otro. Se pueden realizar aclaraciones o comentarios.

Luego de un tiempo se comenta el grupo lo que pasó.

Variantes

En torno a las primeras impresiones hay muchas variantes. Algunas apuntan más a trabajar en torno a los estereotipos.

Vos te llamas....

Dos personas que no se conocen se juntan en parejas. No deben conocerse nada.

En base a la primera impresión, se hace como si fuera una presentación en parejas, sin que hayan hablado. Se dice cómo se llama la persona, qué hace, qué le gusta o le disgusta, por qué vino a la actividad. Todo es inventado por quien habla, con base en la primera impresión que le causó esa persona.

Se hace la presentación cruzada y luego cada integrante aclara aquello que le parece que la describe y aquello que no.

Tiempo: 1 minuto para verse / 1 minuto para presentar a cada persona / 1 minuto máximo para aclarar algunos puntos

Papeles en la espalda

Se coloca a cada participante un papel en la espalda.

Los participantes se pueden encontrar en una ronda, o incluso sentados en una clase.

Si están en movimiento, se puede poner música y una vez que para, se les dice que escriban a alguien que no conocen mucho algo en la espalda, en base a "cara de qué" tiene esa persona. Por ejemplo: qué música escucha, cuál es su comida favorita, qué le disgusta más, etc.

Al final de la actividad, la persona se saca el papel de la espalda y ve qué le pusieron.
Se puede comentar en plenario en qué hay mayores aciertos y en qué no, por qué podría ser.
Esta técnica puede combinarse con otras de presentación (ejemplo, botes)

Materiales: papeles, papelógrafos, cinta de papel
Tiempo: regulado por la cantidad de consignas

Variante: Una combinación entre “vos te llamás” y “papeles en la espalda” es que haya una presentación en parejas en base a la primera impresión con dos o tres consignas. Por ejemplo: qué comida le gusta más, qué le disgusta más, dónde desarrolla sus actividades (preguntado más específicamente según el grupo).

Limitaciones: cuando no hay mucha confianza, la gente recién se conoce, puede verse limitada a decir cosas sobre el otro y decir lo “correcto” o lo que supone más común, por ejemplo, si la persona es joven que su comida predilecta son las milanesas. Por eso es importante estimular a que sean específicos – una canción en concreta de un cantante, lo que come los martes a la noche, etc. -.

Presentación por parejas / presentación cruzada

Objetivo:

Conocerse

Desarrollar la capacidad de escucha activa del otro

Desarrollo:

Se conforman parejas, en lo posible de personas que no se conozcan, y durante 1 a 3 minutos habla cada uno, presentándose, diciendo qué le gusta, por qué está allí, qué hace, etc.

Luego cada uno presenta a la otra persona al resto del grupo.

Cuando se hace esta actividad para radio, cada persona habla 3 minutos y luego debe presentársela en 1 minuto, para ver hasta qué punto se puede escuchar y transmitir lo que otra persona nos cuenta (en general el minuto sobra).

Comentarios:

Es una técnica ideal para combinar con otras. Es simple y puede regularse el tiempo.

Si el grupo es muy grande, la puesta en común puede hacerse en grupos más chicos.

No es muy útil cuando las personas se conocen mucho, salvo que se trate de ver hasta qué punto se conocen aspectos que en general no se ponen en común en el ámbito que comparten y se estime conveniente hacerlo.

Variantes:

La persona presenta a otra, por ejemplo: "*Ella es fulana y...*" Una variante es que la persona habla como si fuera la otra, ejemplo: "*yo soy fulana...*" (y en realidad se pone el nombre de la otra persona, quién es, cómo es, qué le interesa, etc.)

Lo que las personas intercambian, el tiempo, qué y cómo lo presentan al plenario tiene muchas posibilidades, y dependerá siempre de los objetivos del taller, de las características del grupo, etc.

Presentación subjetiva

Igual que la anterior, sólo que cada persona se compara con un animal o cosa que identifica rasgos de su personalidad y explicar por qué.

Ejemplo: me comparo con una hormiga porque me gusta estar ocupada todo el tiempo y siempre ando de un lado para otro.

Puede decirse o actuarse. También puede hacerse entre gente que se conoce, y es el otro quien decide con qué va a comparar a su compañero.

A los botes...

Objetivos

- Conocer características del grupo y que los estudiantes se conozcan entre ellos, de forma dinámica
- Conectar a los estudiantes con situaciones y temáticas del curso - conformación de grupos, lugares de práctica – y de la comunicación en general – la imagen que nos hacemos de los otros -.

Características:

Los participantes están en un gran transatlántico – el Titanic – para realizar un viaje (el curso de este año es un viaje), pero se enfrenta con varias tormentas. A diferencia del Titanic, en este barco hay botes para todos y todas, la cuestión es organizarse en base a ciertos criterios que el capitán, coordinador del juego, va a ir dando.

TÉCNICAS DE ANÁLISIS GENERAL

Las Estatuas

Objetivo:

Permite expresar la idea colectiva que un grupo tiene sobre un tema.

¿Qué es?

Se trata de poner a un grupo de compañeros en determinadas posiciones, para que nos transmitan un mensaje. Esta técnica se caracteriza porque todos los asistentes participan en su elaboración.

¿Cómo la hacemos?

A diferencia de otras técnicas, las estatuas no necesitan una preparación anterior. Lo único que se necesita es tener elegido el tema. Generalmente los temas a representar no se basan en situaciones concretas sino sobre ideas que tenemos (conceptos) o en la forma como entendemos temas generales, como por ejemplo: la participación, la educación, la justicia, la libertad de expresión, etc.

¿Cuándo la podemos utilizar?

- Como diagnóstico, para iniciar el estudio de un tema.
- Para ver una parte de un tema.
- Para ver qué entendimos de un tema, al finalizar su estudio.

Estudio de casos

Objetivo: Permite llegar a conclusiones o formular alternativas sobre una situación o problema determinado.

Desarrollo:

- Los que coordinan preparan un resumen sobre una situación o problema que tenga que ver con el tema que se trabaja, bajo la forma de un "caso" particular. Ya sea por escrito u oralmente se expone y se trabaja con el plenario (o en grupos si el número de participantes es muy amplio).
- Todos los participantes en base al documento o la exposición, discuten el caso presentado, dando ideas, posibles soluciones o interpretaciones.
- Los que coordinan, irán anotando aportes significativos y posibles soluciones que vayan saliendo en la discusión en la pizarra o en el papelógrafo. En base a estas anotaciones se hará una conclusión final.
- Una vez agotada la discusión, se realiza una síntesis ordenando los problemas y las soluciones sugeridas y se analiza su viabilidad.
- Se llega con el grupo a elegir las soluciones o conclusiones que crean correctas. Luego se reflexiona sobre la relación de este "caso" y esta "solución" con la vida real de los participantes.

Recomendaciones: La situación o caso que se presente debe ser trabajado de antemano y con la información necesaria para poder desarrollar la discusión.

Utilización:

- Para llegar a conclusiones sobre hechos concretos.
- Preferible utilizar para analizar un aspecto concreto de un tema.
- Es muy útil para cuando se quiere llegar a concluir en tareas concretas por parte de un grupo.

Noticiero Popular

Objetivo: Para realizar un diagnóstico de una situación o problema. Para hacer una interpretación del mismo. Para elaborar una hipótesis de investigación sobre un tema. Para elaborar conclusiones y proponer tareas.

Desarrollo:

- Sobre un determinado tema, se divide a los participantes en pequeños grupos (5 o 6 personas), y se les pide que elaboren "cables periodísticos" de lo que ellos conocen o saben al respecto (los hechos concretos).
- Luego en plenario se colectivizan todos los "casos elaborados", en forma de noticiero.
- Cada grupo anota si hay información que ellos no conocían. Si hay alguna información que el plenario juzga que no es correcta, la discute (hace llamadas telefónicas al noticiero) y decide si se acepta o no.
- Se vuelve a trabajar en grupos, con el conjunto de "cables" (información propia y recibida), y cada grupo debe elaborar un "editorial" (una interpretación) de la situación o problema que están tratando.
- Se discute en plenario los diferentes "editoriales".

Variaciones: Esta técnica se puede elaborar por partes a lo largo de la jornada de capacitación, según el objetivo con el que se le aplique. Por ejemplo: primero, se elaboran todos los cables y se realiza un ordenamiento inicial de la información. Luego se pasa a una fase de profundización o de búsqueda de más información y después a la redacción de los "editoriales". Los "editoriales" pueden intercambiarse entre los grupos para su análisis. Sobre un tema se puede dividir el tipo de información que se quiere entre los grupos, como otra forma de realizar el diagnóstico de una situación o hecho.

Recomendaciones:

- Debe quedar claro que la redacción de "cables" noticiosos deben ser sobre hechos concretos y redactados como tales.
- Se debe crear el ambiente de un "centro noticioso" (el plenario) con sus sucursales informativas (que son los grupos). Sin embargo tener cuidado que la forma no supere al contenido que es lo central.
- Es bueno después de la lectura de unos cuantos cables, pedir a cualquier de los otros grupos que haga un "resumen noticioso" rápido de los elementos centrales. Esto permite mantener la concentración del grupo.

Sociodrama

Definición: El Sociodrama es una actuación, en la que utilizamos gestos, acciones y palabras.

Objetivo: Nos permite mostrar elementos para el análisis de cualquier tema basándonos en situaciones o hechos de la vida real.

No se necesita: un texto escrito, ropa especial, mucho tiempo para presentarlo.

Desarrollo:

- **escoger un tema:** debemos tener muy claro **cuál** es el tema que vamos a representar y **por qué**.
- **conversación:** los que van a hacer el Sociodrama dialogan un rato sobre lo que conocen del tema, cómo lo viven, cómo lo entienden.
- **argumento:** se hace la historia definiendo: el orden de los hechos, los personajes, quién va a representar qué personaje, en qué momento actúa cada uno.

Una vez hecha la historia, es bueno hacer un pequeño ensayo.

Recomendaciones:

- Hablar con voz clara y fuerte.
- Moverse o hacer gestos. No dejar que las palabras sean lo único de la actuación.
- Usar algunos materiales fáciles de encontrar, que hagan más real la actuación (sombreros, pañuelos, una mesa, etc.)
- Usar letreros grandes de papel o tela para indicar lugares (hospital, farmacia, escuela, etc.).

Juego de Roles, de Papeles o "Rol Playing"

Definición: Al igual que el Sociodrama es una actuación, en la que utilizamos gestos, acciones y palabras. La diferencia está en que en el Juego de Roles se representan las actitudes de las personas, las características de sus ocupaciones o profesiones, o las formas de pensar de la gente.

Objetivo: Analizar las diferentes actitudes y reacciones de la gente frente a situaciones y hechos concretos.

Papeles de **actitudes:** el individualista, el autoritario, el oportunista.

Papeles de **ocupaciones o profesiones:** el maestro, el ama de casa, el obrero.

Papeles de **formas de pensar:** el social-demócrata, el marxista, el demócrata-cristiano.

Variante: LA PANTOMIMA

Se caracteriza por representar las reacciones de las personas frente a diferentes situaciones o hechos de nuestra vida real.

Recomendaciones:

- Escoger el tema a trabajar, conversar sobre él, hacer la historia o argumento antes de empezar a trabajar.
- Debemos poner mucho cuidado en escoger las actitudes o reacciones que pueden transmitir mejor el mensaje; para luego ensayar un poco y utilizar expresiones conocidas por todos para hacer más claro lo que queremos decir.
- Es bueno exagerar algunos gestos o movimientos.
- Es conveniente usar la pantomima cuando hay mucho ruido y es difícil que las voces sean escuchadas por todos. La pantomima, por ser muda, va a exigir que el público se concentre en la actuación.

Cuento Dramatizado

Objetivo: Dar elementos de análisis sobre un tema.

Desarrollo:

- Sobre cualquier tema general, se presenta un cuento, o una historia.
- Se escoge una cantidad de participantes según el número de personajes de la historia, para que la representen en forma de mímica, mientras el coordinador o uno de los participantes va leyendo el texto.
- Una vez que se ha ensayado, se presenta al conjunto de los participantes.
- Siguiendo los mismos pasos que las otras técnicas de actuación, se realiza la discusión.

Recomendaciones:

- Los temas más generales como por ejemplo "La pobreza", "La religión", "La organización social", etc., se prestan para realizar una historia que permita profundizar en el desarrollo histórico.
- Es necesario dominar bien el tema para la redacción de la historia y ubicar los momentos más importantes.
- Recoger anécdotas o cuentos que tengan una enseñanza o moraleja

Phillips 6-6

Objetivo: Obtener en un tiempo corto las ideas de un grupo grande de participantes, sobre un determinado tema, buscando la participación de todos.

Desarrollo:

- Se pide a los participantes que se dividan en grupos de 6 personas.
- Cada grupo nombra un coordinador que ordene la discusión, y si es necesario a un relator.

- Se plantea una pregunta o un tema de discusión sobre el que cada grupo deberá discutir y llegar a una conclusión en 6 minutos.
- Pasado el tiempo, los coordinadores o relatores informan al plenario el resultado de su discusión.

Variantes:

Puede modificarse el número de personas por grupo y el tiempo, pero teniendo como máximo grupos de a 8, y un tiempo de 10 minutos.

Puede también entregarse una hoja a cada grupo para que escriba su conclusión, lo que permite ir las agrupando y ordenando en el plenario.

Recomendaciones:

- Esta técnica es muy útil cuando se va a hacer una exposición ante un grupo grande y se quiere saber las inquietudes que éste tiene sobre el tema en cuestión o para sondear el conocimiento que se tiene sobre el tema.
- Puede utilizarse también para que el grupo formule preguntas después de una exposición.
- No debe utilizarse cuando se quiere que los mismos participantes profundicen en un tema, porque el tiempo de discusión es breve. Las preguntas o temas en discusión deben ser concretos y precisos.

La Liga del saber

Objetivo: Evaluar el conocimiento y manejo de cualquier tema trabajado.

Desarrollo: La dinámica se basa en simular un curso transmitido por radio o por TV.

- Se forman varios equipos de 6 a 8 personas, según el número de participantes.
- El coordinador ha preparado de antemano una serie de preguntas sobre el que se está tratando.
- Se establece el orden de participación de los grupos.
- El equipo que responda el mayor número de preguntas correctamente es el que gana. Inicia el Coordinador con una de las preguntas que tiene elaborada.
- Cada equipo tiene un tiempo límite para responder.
- Cada equipo tiene un representante para cada pregunta. En caso que el representante no pueda responder, los miembros del equipo tienen posibilidades de discutir entre sí para dar la respuesta dentro del límite de tiempo acordado de antemano.
- Cada respuesta correcta significa dos puntos, cuando se contestada por el compañero que le correspondía en el equipo, y de un punto cuando es respondida en la segunda oportunidad por el equipo.
- En caso que al equipo que le corresponde no contestara correctamente, cualquiera de los otros equipos que lo solicite primero, lo puede hacer. Se gana un punto.
- Las preguntas no deberán ser formuladas sobre la memorización de conceptos, sino presentar problemas o situaciones concretas cuya

respuesta requiera de la aplicación correcta de los conceptos, conocimientos, leyes, reglamentos, etc.

Recomendaciones:

- El coordinador debe estar muy atento para afirmar las respuestas correctas, o para calificar una respuesta incorrecta.
- El coordinados debe actuar como un animador de radio o TV., para darle más dinámica a la técnica.

Sombras Chinas

Objetivos: Representar situaciones para ser analizadas y discutidas en grupo, utilizando el lenguaje simbólico de las sombras. Pueden ser utilizadas para el tratamiento de cualquier tema, según el contenido que se le quiera dar.

Materiales: Una sábana, una luz potente.

Desarrollo:

- En un ambiente oscuro se actúa entre la lámpara y la sábana de tal manera que el grupo situado al otro lado de la sábana pueda ver proyectada la sombra de los actores.
- Esta técnica se presta para representar muchas situaciones, porque las sombras que se proyectan aumentan de tamaño según la cercanía que tengan los "actores" u objetos de la lámpara y se pierden las distancias. Así se puede simular acciones, dando una sensación de realismo dramático.
- En cualquier caso, el perder la sensación de distancia permite crear situaciones muy cómicas o muy dramáticas, utilizando toda la creatividad.
- De acuerdo al tema que se quiera representar, se puede utilizar diálogos, ruidos, música, etc., que ayuden a presentar la actuación con mayor realismo.

Recomendaciones:

- Es conveniente realizar un ensayo previo para probar los efectos que acusan los reflejos de sombras.
- En la medida que se presta para situaciones simbólicas conviene ir haciendo que el grupo vaya descubriendo el significado de éstas, a través de un diálogo entre los "actores" y el resto de los participantes.

TÉCNICAS LÚDICAS Y JUEGOS DE MESA

- El juego, qué es?

Entre otras cosas, el juego es una **creación cultural**. ¿Qué quiere decir esto? Que el juego forma parte de la identidad de una comunidad, que condensa prácticas culturales cotidianas construídas colectivamente y que se transmiten de generación en generación -en especial a través de los llamados juegos populares o tradicionales que aprendemos cuando niños-. Pero además, significa que a través de la comunicación por el juego los sujetos participan activamente de la creación de los símbolos culturales expresados en el juego, **recreando su cultura**.

Si aceptamos que el juego es una propuesta recreativa, entre otras múltiples actividades humanas que producen y reproducen cultura, tenemos que existen dos grandes tendencias, dos grandes corrientes que delimitan la noción de juego y -más ampliamente- de recreación. Por un lado, están quienes valoran la actividad lúdica como un *medio*, como una herramienta para alcanzar un objetivo que es exógeno al propio juego; es la **tendencia instrumentalista**. Por otro lado, existe una **tendencia fundamentalista**, según la cual el juego y la recreación son elementos esenciales y constitutivos del Hombre, y por lo tanto es importante *jugar por jugar*, sin contribuir necesariamente a otra actividad; se entiende el juego como un *fin en sí mismo*.

Otra cosa que podemos decir sobre el juego es que siempre se actúa, es una acción que por tanto siempre tiene una **intencionalidad** (pensada o irreflexiva) de incidir en la realidad fantástica del juego. A la vez, el juego es libre porque sólo puede ser una **actividad voluntaria**, es imposible obligar a alguien a jugar. Tiene **reglas** asumidas y aceptadas pero no rígidas ni incambiables; las reglas pueden variar durante el mismo juego, sin respetar otra lógica que su propio devenir. Es **incierto** porque es imprevisible, nunca adivinamos la creación que actuarán los jugadores. El juego tiene también **límites**, tiene un comienzo y un fin, un espacio-tiempo designado por esa capacidad humana de distinguir juego de lo que no lo es, acompañada de una **conciencia específica predispuesta al juego**, a esa irrealidad en relación a la vida corriente. Puede ser un fin en sí mismo por su propia naturaleza **placentera**; es esta cualidad la que lo dispensa de la necesidad de una expresa finalidad. Por último, si reducimos el juego a herramienta corremos el riesgo de convertirlo en no-juego; el juego **no puede ser herramienta** porque no lo podemos manipular a nuestro antojo, es placer y es incierto y si lo manipulamos completamente excluimos la posibilidad de jugar: "Todo lo que el juego va ganando en herramienta (disciplina, ordenamiento) lo pierde en juego, y todo lo que la herramienta gana en juego (caos, imprevisibilidad) lo pierde en herramienta".

LENGUAJE DRAMÁTICO

- **El medio dramático en la práctica de campo**

Una vez definido este lenguaje y, a grandes rasgos, sus principales características, podemos decir que este medio puede utilizarse para **darle la vuelta a las cosas**; puede ser un “como si” al igual que lo es el juego, para analizar las cosas desde otro ángulo, desde otro lugar que no está en el mundo real. Se trata de construir **otro sentido posible de esa realidad**. Tiene ese punto de encuentro con el juego, ese mundo inventado, lo imaginario, que es un esfuerzo por meter dentro de la realidad la posibilidad de **hacer**.

El teatro es **acción**, siempre, igual que el juego. Los actores *actúan*, realizan acciones. De vuelta, igual que el juego, tiene necesariamente una **intencionalidad** -pensada o irreflexiva- que puede ser educativa. Juego y teatro producen acciones; los actores construyen **personajes** para contar una **historia**, y éste relato **crea significado, produce sentido**, que puede contribuir a la construcción de un **proyecto real**.

La gente, a través de la cultura, **vive representando**. Los rituales sociales (matrimonio, bautizos, despedidas), el carnaval, la misa, el fútbol, son instancias de expresión de emociones, de representación a través de personajes contruidos culturalmente que cuentan una historia. En el medio dramático, el problema de la representación está en que el actor no sólo debe “hacer cosas” sino **apropiarse del sentido de ese hacer**, comunicarse con el público destinatario para dar a conocer el resultado de una situación que puede ser -en el mundo real- la solución de un conflicto, de una tensión, que es la historia contada. *Representar una historia es mucho más que “contarla”, es jugar con miles de posibilidades que existen entre lo real y lo imaginario.*

Pero la representación es también una apuesta a un **cambio en el pensamiento**, el pasaje de una cierta manera de pensar una situación a otra manera que la contrapone o la complementa. Para esto, el **sujeto actor debe orientar el sentido de su personaje en la historia contada**, de lo contrario la representación no tiene valor. El personaje debe **encontrarse** con el sujeto que actúa, sólo entonces éste proyecta sus acciones sobre el proceso teatral. De ahí que, a la hora de implementar esta técnica en nuestra práctica en la comunidad, debamos recurrir a la realidad más próxima de las comunidades con las que trabajamos.

Definiciones y conceptos sobre el juego:

"El juego es un ejercicio de preparación para la vida seria". (K. Gross)

"El juego es una actividad que subsiste por sí misma y que al niño le da una seguridad de equilibrio, que le permite la distinción entre su persona y las cosas" (Moryagas).

"El juego es un instinto que como todos los demás provoca un estado agradable o desagradable, según sea o no satisfactorio" (Decroly).

"El juego es donde el hombre se encuentra a sí mismo" (Britte).

"No puede haber educación sin juego, ni juego sin educación" (A. Imeroni).

"El juego y la imitación son parte integrante de la inteligencia" (Piaget).

"Para el adulto, el juego representa un entretenimiento, un momento de descanso y una forma de evadir la rutina diaria... Para el niño, el juego es un verdadero trabajo. Es el medio por el cual recibe nuevas experiencias y aprende por medio del hacer y es, por sobre todo, su forma de expresarse y de crear lo que el adulto le niega" (A. Arnold).

"Los juegos son formas de comportamiento recreativo que tienden a seguir un patrón formado y compartido por varios individuos. Suelen ser actividades sociales donde los participantes intentan alcanzar un objetivo, sujetándose a ciertas normas, y ubicándose como adversarios que, al perseguir la meta, procuran simultáneamente impedir que los demás la alcancen" (E. Bauzer Medeiros).

"Juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría" (Huizinga).

"El juego libre es una actividad voluntaria, que no busca conscientemente otro resultado que el placer derivado de la propia actividad. El juego dirigido es una actividad social donde los participantes intentan alcanzar metas, sujetándose a las normas que lo determinan, sugeridas por el educador, para lograr sus objetivos" (E. Pérez Oliveras).

"El juego como ficción significa un tomar distancia de la realidad cotidiana, una ruptura del ritmo de la actividad práctica. Constituye un recinto cerrado, marginal, con una realidad propia que exige de quien entra en él un compromiso total, una entrega absoluta a la situación ficticia y un sometimiento completo a la arbitrariedad de sus normas" (Pichon-Riviere).

"El juego es la más elevada forma de investigación" (A. Einstein).

"El juego no sólo se justifica, sino que se nos vuelve necesario cuando desde él podemos ampliar las perspectivas reales para la transformación de nuestro mundo. En el juego nos podemos liberar antes que nada de una convicción falsa, al darnos cuenta con gran admiración y alegría que las cosas y las relaciones humanas no tienen por qué ser así como son" "En el juego y la diversión liberadora se dan condiciones reales para desarrollarse y entrenarse en la libertad creadora, en la producción y el ensayo de otras relaciones más humanas, en el tanteo de un nuevo estilo de vida. En el juego también entramos a quebrar los mecanismos del miedo y de la preocupación, que nos atan a lo desconocido, a lo viejo. La libertad comienza allí donde se deja de tener miedo" (L. Pérez Aguirre - P. Rinderkecht).

"A diferencia del trabajo, el jugar no implica ningún interés exterior a sí mismo. En el trabajo hay siempre una valoración exterior. El juego no tiene esa relación de rendimiento, es un valor en sí mismo, en tanto que el trabajo está siempre ponderado en términos de dinero, de producción o de utilidad. Digamos que la utilidad del juego es jugar. Corresponde al impulso lúdico de los mamíferos superiores" (Raimundo Dinello).