



Formación de acuerdo al Método Scout

1. El Juego y el Taller.

Intuitivamente, aquellos que hemos vivido la experiencia de participar en un taller, sentimos que se trata de una situación que nos remite a otros momentos de nuestra vida. Si no dejamos este sentimiento en la anécdota y con un esfuerzo de imaginación somos capaces de recuperar viejos episodios de nuestra vida, hacerlos presentes y percibir la afectividad por ellos encerrada, podremos vernos en los tiempos donde el juego era nuestra única preocupación. Juego, jugar que nos ayudó a crecer y desarrollarnos aún cuando nosotros no nos diéramos cuenta. Tengo para mí, que más allá de los aspectos teóricos que podemos referir respecto a la factibilidad del juego como motor de aprendizajes, la clave del éxito reside esencialmente en este carácter, por decirlo de alguna forma, gratuito del juego, “Yo juego por jugar” el objetivo de aprender no me pertenece, es de quién propone el juego, en nuestro caso los dirigentes. El taller pareciera, entonces, ser una experiencia similar al juego, que nos produce esa sensación de bienestar aprendiendo sin darnos cuenta, pero con la posibilidad de recupero de lo aprendido en la misma instancia. Por ello me parece imprescindible abordar el tema del taller, relacionándolo con el juego, para utilizarlo como forma de encarar la Formación de adultos a fin que ellos valoren y usen el juego como estrategia de abordaje en su práctica cotidiana. Por otro lado el juego es el mediador privilegiado de la aplicación del Método Scout. Por lo tanto demostrado el paralelismo entre el taller y el juego, habremos encontrado la forma de poner el Método Scout con Adultos.

Por medio de la historia, obtendré algo de información que me permita teorizar sobre este aspecto del taller. La palabra taller y su uso como herramienta de enseñanza – aprendizaje, pareciera venir desde la Edad Media. El término se usó a partir del francés de la palabra “atelier” que específicamente significa estudio, obrador, obraje, oficina. Aparentemente los primeros talleres fueron obradores donde se realizaban esculturas de madera. Eran lugares donde los artesanos experimentados transmitían sus conocimientos a los aprendices, pero no desde la teoría, sino desde la práctica del trabajo mismo.

Como vemos, el taller es un lugar de trabajo pero a la vez de aprendizaje, no es un hecho novedoso, si lo es su incorporación con los años a distintas áreas del quehacer humano. En las últimas décadas aparece la palabra “workshop” en los programas de formación de extensión universitaria y de postgrado, relacionados con la Psicología y otras ciencias referidas al hombre. Por medio de esta palabra equivalente en inglés a taller y por su inclusión en estas últimas áreas mencionadas, se popularizó su uso en los ámbitos de capacitación o



formación, conservando este aspecto inicial de actividad donde los aprendizajes se realizan por medio de la práctica de tareas que llevan a la incorporación de conocimientos a través del “darse cuenta”.

Bien, pero como definimos el taller desde un punto de vista más técnico. Así como existen diferentes formas de poner en práctica el juego con el taller sucede lo mismo. Me parece adecuado en este sentido citar una respuesta de María Teresa González Cuberes, frente a la pregunta: ¿Qué implicancias tuvo el taller en el aula? dice: *Las mejores... y las peores. Un sólido encuadre propicia el respeto mutuo, la apropiación, circulación y producción de saberes y conocimientos, sólo así se coordina seriamente -no solemne, ni burocráticamente-. Lamentablemente, los pseudotalleres desatan el puro activismo, la demagogia y el desborde de algunos miembros; así el taller se bastardeó, se instaló como moda, la improvisación hizo estragos. Un taller patológico, mercantilizado, perverso puede provocar desde desinterés hasta severos daños. Un buen taller, en cambio, promueve salud mental al generar el cambio y la adaptación activa y transformadora a una realidad que, de otra manera, lleva a repetir y a hacer síntoma. La experiencia generalizada no ha sido demasiado fecunda; difícilmente lo sea, dado el totalitarismo de nuestros países; en unas circunstancias histórico-sociales que se sustraen a los cambios sustanciales el taller se instala por decreto y queda en un "como sí". La educación, el sistema educativo y su aparato tecnoburocrático no son democráticos; los saberes, los conocimientos y la cultura sí lo son; allí reside el taller como posibilidad y como esperanza.* (González C, M. T. –2000-22)

Entonces, “No todo es un taller”. Como vemos juntar a un grupo de gente, usar algunas dinámicas y generar conclusiones no es un taller. Muchas veces la improvisación y la falta de creatividad generan actividades, donde individualmente pero juntos, leemos un material, respondemos un par de preguntas y nos quieren hacer creer que hemos participado de un taller. Este tipo de actitudes de algunos profesionales han generado una suerte de halo de desprestigio alrededor del taller así como sucede para con el juego. Es necesario definir el taller para tener ciertos parámetros que nos permitan configurar una experiencia valiosa, a su vez esos elementos me darán la oportunidad de tratar de encontrar o no similitudes con el juego. Siguiendo la línea conceptual de María Teresa González Cuberes que dice: *“El taller es: Tiempo y espacio para la vivencia, la reflexión, la conceptualización, para la síntesis del pensar, el sentir y el hacer. Como “EL” lugar para la participación y el aprendizaje. Camino al autoaprendizaje, a la autonomía moral, a la recuperación y el desarrollo del potencial creativo. Queda poco espacio para el verbalismo, las relaciones paternalistas y el*



dogmatismo. Lugar de manufactura y mentefactura. En él, a través del interjuego de los participantes con la tarea, confluyen pensamiento, sentimiento y acción.

El Taller, en síntesis, puede convertirse en el lugar del vínculo, la participación, la comunicación y, por ende, lugar de producción social de objetos, hechos y conocimientos” (González C, M. T. –1997-23), teniendo en cuenta esta definición diré, que aquello que se produzca en el taller dependerá fundamentalmente de los objetivos que defina su coordinador, por supuesto que estos deberán ser conocidos y revisados por los participantes, pero será necesario que al momento de comenzar a diseñar la experiencia existan explícitamente. Asimismo los dispositivos que promuevan “la manufactura y mentefactura” deberán elegirse con cuidado a instancias de lo que desea alcanzar. Algunos dispositivos, pueden servir para generar distintos tipos de situaciones, pero no todas, por lo tanto al momento de la elección será necesario una búsqueda minuciosa cuyos criterios no pueden ser “Me gusta”, “Esta va a ser linda”, “Es movido” etc. Por último debe pensarse el momento para la evaluación de los objetivos y la reflexión sobre los aprendizajes realizados por cada uno de los integrantes. Sólo así podemos decir que se trató de una actividad educativa, donde hay una persona, “coordinador”, cuya intención específica es producir cambios cuantitativos y cualitativos, en los aprendizajes de los participantes, sin esta intencionalidad, se puede producir aprendizajes, pero pueden pasar desapercibidos para los actores del proceso, condición indispensable para los procesos de “Enseñanza - aprendizaje” en la educación formal. Cuando me refiero a participantes incluyo al propio coordinador, quién debe estar preparado para sentir el atravesamiento del taller. Para que esta intencionalidad se produzca es necesario que la actividad se planifique cuidadosamente, que se seleccionen los dispositivos adecuados, que se prevean los momentos de reflexión adecuados y que se dispongan los métodos de evaluación pertinentes. Por lo tanto es cierto que: “No todo es un taller”, lo que no impide que con un trabajo conveniente se pueda usar esta estrategia como modo de producir aprendizajes. Así como el juego podemos apreciar que se trata fundamentalmente de una postura del docente frente a su práctica.

Otro aspecto a trabajar del taller antes de intentar asimilarlo al juego, lo haré por medio de citar una definición de Ezequiel Ander Egg, que dice: *“El taller es una herramienta ideológica que concibe al conocimiento como un bien social, favoreciendo su apropiación colectiva, es un lugar donde se trabaja, se elabora y se transforma algo para ser utilizado. (ANDER EGG, E – 1991-24)* Este punto es muy importante a la hora de permitir la constitución de nuevas estructuras de los docentes, frente al DC. Este bien social que es el conocimiento puede ser producido por todos además de no ser patrimonio específico de nadie. De alguna manera promueve una forma distinta del “Docente como Sujeto Supuesto Saber”, más sana. El

MOD 16-B-2010 3/5



docente será de alguna manera el que sepa a donde ir pero lo que se produzca en el camino que recorramos será nuestro.

Para finalizar, utilizando los cuatro ejes planteados en el juego educativo (MSCE - Baden Powell Hoy 1980 14) realizaré una comparación con el taller, tratando de encontrar donde se hallan presentes cada uno de ellos. Así, el taller es:

- ✓ **Acción:** Dije: “Este punto incluía el concepto de aprendizaje por la acción, permitiendo la manipulación ya sea física o intelectual de los objetos de conocimiento, asumiendo el error como parte del proceso de aprender”. Hemos apreciado que una de las características esenciales del taller es la construcción de aprendizajes por medio de la experiencia directa la que luego es recuperada a fin de generar cambios actitudinales o intelectuales.
- ✓ **Imaginación:** Con respecto a este punto dije: “De esta forma los contenidos curriculares, recortes culturales a ser transmitidos, comenzarán a atravesar el juego, en la compra y venta del almacén, en el registro de las transacciones bancarias, en la transcripción de recetas hospitalarias o en la redacción del guión de la obra teatral.” De igual modo en el taller se produce este juego de imaginación y creatividad por parte del adulto, dándole la posibilidad de recrear la realidad sin compromiso de ser ridículo o estar fuera de lugar, luego basándose en el compartir y reflexionar se producirán los contenidos y su adaptación a las posibilidades del mundo externo.
- ✓ **Asociación y roles:** En este punto, tomaré la frase: “El trabajo en pequeños grupos de conformación voluntaria permitirá la manifestación de los intereses, la diversidad de los conocimientos y la pluralidad de las opiniones” El taller también es un espacio eminentemente social, además está decir que sólo construyo en “co-operación”, es decir, operando con otros.
- ✓ **Reglas:** Por último respecto a este eje, mi planteo fue “Las reglas abarcan desde aquellas referidas a las formas de relación intra e inter grupal, hasta aquellas referidas a la tarea.” En el taller sucede lo mismo, habrá reglas tales como los objetivos propuestos, las consignas de cada dispositivo, los tiempos, sus momentos, que actúan como marco para la tarea así como aquellas que definirán las formas de interacción entre los miembros de la experiencia.



Luego de este análisis no puedo mas que afirmar que el taller y el juego son dos experiencias similares o lo que siendo aún más arriesgado, pero más preciso para mí **“El juego es al niño lo que el taller es para el adulto”**. Por ello será necesario sumergir al adulto en esta experiencia, permitirle encontrar los aprendizajes generados por esta estrategia, mostrarle la relación estrecha que posee con el juego e instarlo a que diseñe juegos que permitan vivencias similares en sus alumnos. De esta forma convertiré el “Yo sé” en “Yo siento” es decir, habremos sido promotores de aprendizajes de una forma sana.

Compilaciones de Experiencias

Daniel H Vázquez

Capítulo 4 Punto 1 Tesis –Capacitación Docente para la Integración de Deprivados Culturales