

artículo

Por Giancarlo García
(ggarcia_caccio@outlook.com)

Aptitudes prosociales en el aula a partir de espacios colaborativos

“La historia nos sugiere que la cultura evoluciona y crece porque los seres humanos individuales juegan juntos y comparten los resultados entre ellos” (LeGoff, p.20, 2023). En muchas circunstancias se ha concebido el juego meramente como una actividad de entretenimiento y deleite de quienes lo practican.

Sin embargo, esto se ha venido reconceptualizando progresivamente, en función de diversas investigaciones que sugieren que las actividades de carácter lúdico actúan como un vehículo de aprendizaje, y que preparan a los seres humanos, desde muy jóvenes, para enfrentar los desafíos de un mundo dinámico y transformador (LEGO® Foundation, 2024).

En efecto, al jugar contamos con un espacio seguro para practicar con nuestras destrezas, a un ritmo propio, para luego ponerlas a prueba en situaciones de mayor reto.

Precisamente, desde el enfoque antropológico, el juego ha sido crucial en el surgimiento de las primeras civilizaciones en el mundo, al punto que les ha permitido experimentar con los recursos naturales y desarrollar habilidades prácticas que más adelante se convertirían en tareas fundamentales para satisfacer colectivamente los requerimientos y carencias de los pobladores (Stanish, 2020).



De esta manera, emergió un indicador que marcó un antes y un después en el desarrollo social del ser humano; es decir, el desenvolvimiento cooperativo de los pueblos a partir de actividades especializadas: la agricultura, la cacería, la pesca, la construcción, el diseño de las estructuras, la artesanía, etc. (Sulaiman, 2016).

La especialización en las actividades estimuló el progreso de las civilizaciones a partir de una dependencia mutua entre los pobladores, a fin de satisfacer las necesidades de todos, instaurándose así un entorno propicio para un buen funcionamiento colectivo.

Para resolver el problema de la acción colectiva ritualizaron el proceso de cooperación interdependiente, lo que los llevó a prescindir de coerción y esclavitud.

Consecuentemente, cuando una persona carecía de algún bien que la otra persona tenía en su poder, este último cumplía una función para el primero (Sulaiman, 2016).

Por lo tanto, a medida que fue aumentando la interdependencia de las personas con la creciente división del trabajo, todos se volvieron más dependientes de los demás, cumpliendo así funciones para los otros, lo que llevó a un mayor progreso en las primeras sociedades.

Este es el caso de Caral, más conocida por ser la segunda civilización más antigua en el mundo y la primera en Latinoamérica (3200 a.c.-1800 a.c.). Ubicada en los valles de Supe y Casma al norte de la ciudad de Lima (Perú), supuso la esfera de mayor desarrollo social en los Andes en el periodo arcaico tardío (Solís, 2006). De acuerdo con los investigadores, su avanza-

do sistema de organización social se ha basado en la especialización complementaria de roles, lo cual fomentó una esfera dinámica de interacción recíproca entre sus pobladores (Stanish, 2020).

A su vez, el desarrollo de su dinámica cooperativa estuvo relacionado con la acción humana de “hacer proyectos” colectivos, como fue el caso de las distintas construcciones monumentales que requirieron ingenieros, quienes planificaron mediante maquetas la disposición de las edificaciones, proveedores de materiales que extrajeron de canteras las rocas y las trasladaron por kilómetros a los asentamientos de las ciudades, y constructores que juntaron las rocas en las pirámides mediante una técnica sismoresistente conocida como shicras (bolsas de rocas a base de fibras vegetales).

De esta manera, superaron el desafío clave que enfrenta cualquier comunidad para mantener a las personas trabajando juntas por su bien individual y en común. Por consiguiente, para resolver el problema de la acción colectiva ritualizaron el proceso de cooperación interdependiente, lo que los llevó a prescindir de coerción y esclavitud (Stanish, 2020).

Con base en la experiencia ancestral de Caral surge un interrogante: ¿Es posible que este sistema de roles interdependientes ritualizado, empleado hace más de 5 000 años por las primeras civilizaciones en el mundo, pueda servir en la actualidad en los espacios educativos para desarrollar la competencia social en los jóvenes y así permitirles ganar destrezas prácticas esenciales para enfrentar los desafíos contemporáneos?

Es curioso que en las aulas de clase cada vez hay una mayor motivación por el desenvolvimiento colaborativo de los estudiantes en proyectos grupales; sin embargo, no todos cuentan con las destre-



zas sociales básicas para comunicarse asertivamente, negociar, llegar a acuerdos, comprometerse con una tarea o tomar decisiones de manera colectiva.

Por otro lado, conforme existe una mayor preparación de los profesionales de salud, también hay un conocimiento más especializado de la diversidad humana, lo cual ha llevado a una mayor destreza en la identificación de condiciones del neurodesarrollo, y por ende a una apertura en la inclusión en las instituciones educativas, lo que ha aumentado la cantidad de infantes autistas o con atención divergente en las aulas.

No obstante, a pesar de los múltiples recursos y herramientas educativas que facilitan un mayor desenvolvimiento de los jóvenes con necesidades educativas especiales, aún es notorio en ellos el aislamiento social y el sentimiento de no corresponder a un grupo.

Es curioso que en las aulas de clase cada vez hay una mayor motivación por el desenvolvimiento colaborativo de los estudiantes en proyectos grupales.

Es así como surgió la motivación de sumar espacios de pertenencia en el contexto escolar que promuevan el desempeño cooperativo de los jóvenes, al resolver desafíos mediante el uso de materiales de construcción (LeGoff et al., 2020).

Este es el caso de los Club LEGO® que, en el espacio escolar, se llevan a cabo como una actividad extracurricular o como una asignatura enfocada en el desarrollo de destrezas prácticas, como por ejemplo: liderazgo, trabajo en equipo, espera de turnos, autonomía, sensación de logro, comunicación clara y asertiva, planificación, control atencional y autoestima (Baron-Cohen et al., 2014).

Así como en la civilización Caral, uno de los principios fundamentales de los Club LEGO® es la dinámica de roles interdependientes. Supone una especialización de funciones para cada participante, de modo que cada uno asume una tarea y se compromete a cumplirla, para así lograr un solo producto al final.

Esto permite el desarrollo de un sistema sociocultural que responde a una noción de organización

cooperativa que funciona a partir de los propios acuerdos y límites que establecen los miembros del grupo (LeGoff, 2023).

A partir de estrategias democráticas para llegar a acuerdos justos (piedra/papel/tijera, mano diferente, lanzamiento de moneda, tres en raya), los chicos escogen el proyecto que van a construir, y a su vez deciden la asignación de funciones y el momento en el que se van a cambiar de roles.

Por otro lado, desarrollan un nivel de agencia que les permite empoderarse en aquellas funciones que han acordado realizar, establecen límites cuando otro participante se entromete en una actividad que no le corresponde y cuidan de no hacer una tarea que le pertenece a alguien más. Por último, practican la comunicación funcional mediante un intercambio recíproco entre ellos.

De esta manera, el ingeniero actúa como el emisor mediante el uso de claves verbales descriptivas (color, número de puntos o forma), o indicaciones sobre nociones básicas de posición para indicar dónde se deben colocar las piezas.

En cambio, el proveedor y el constructor actúan como receptores, ya que reciben la información, a partir de la cual el proveedor buscará las piezas necesarias y el constructor juntará las piezas, según lo indicado por el ingeniero.

Cabe mencionar que, durante el proceso, los roles de proveedor y constructor también se convierten en emisores, al reforzar la destreza social de realizar preguntas cuando la indicación inicial no fue clara, o al solicitar repetición para que el ingeniero amplíe la información.

Ejemplo:

Ingeniero (emisor) – proveedor (receptor): ¿Me pasas una pieza cuadrada de color rojo? Provee-

dor (emisor) – ingeniero (receptor): ¿Cuántos puntos debe tener la pieza?

Por otro lado, esta especialización de roles no solo se aplica en la fase constructiva de los club LEGO®, sino también a través de una actividad en la que se les motiva a los jóvenes a crear historias con los personajes de sus proyectos y darles vida a partir de un programa de animación en stop motion.

Por ejemplo, los participantes pueden asumir los roles de: camarógrafo, que es el que se encarga de registrar las fotografías y las principales escenas; de guionista, que actúa como responsable de redactar la trama de la historia y describe los movimientos de los personajes; de encargado de los efectos, quien es la persona que mueve los personajes y organiza el escenario (LeGoff, 2017).

Esta dinámica de trabajo es similar al desenvolvimiento cotidiano de las personas en una sociedad. Por ello, es indispensable que desde jóvenes puedan comprometerse con una tarea y aprender a trabajar en equipo.

El club LEGO®, por lo tanto, puede ser un modelo eficaz en las aulas de clase para motivar la propia asignación de roles en los trabajos cooperativos, de modo que sea más sencillo para todos reconocer cómo pueden aportar y que ninguno se quede sin tarea.

En conclusión, la ritualización del sistema colaborativo promueve que las interacciones sociales recíprocas se puedan anticipar y que funcione como una práctica, en especial para aquellos estudiantes que demuestran mayores dificultades en la competencia social, como es el caso de jóvenes autistas o con atención divergente.

Así como hace varios milenios, cuando la especialización de roles pudo ser un impulsor del do-

minio social en las primeras civilizaciones del mundo, hoy en día el sistema sociocultural de los club LEGO® incentiva de manera lúdica el desarrollo de destrezas prosociales, en especial en jóvenes que exhiben una condición del neurodesarrollo, lo que facilita participar más en los contextos escolares.

Por lo tanto, esta podría ser una práctica apta para los trabajos cooperativos en el aula, de modo que ningún estudiante se quede sin participar y tenga la oportunidad de desarrollar destrezas prosociales imprescindibles para resolver los desafíos que impone el día a día.

Referencias

- Baron-Cohen, S., De la Cuesta, G. G., Le Goff, D. B. y Krauss, G. W. (2014). *LEGO® based therapy: How to build social competence through LEGO®-based clubs for children with autism and related conditions*. Jessica Kingsley Publishers.
- LeGoff, D. B. (2017). *How LEGO®-based therapy for autism works: Landing on my planet*. Jessica Kingsley Publishers.
- LeGoff, D. B., Krauss, G. W. y Allen, S. L. (2020). *LEGO®-based play therapy for autistic spectrum children*. Routledge school-based play therapy. Routledge.
- LeGoff, D. B. (2023). *LEGO-Based Therapy: Current Theory and Practice*. Universal Publishers.
- LEGO Foundation. (2024). *Let's play. Learning through play*. <https://learningthroughplay.com/let-s-play>.
- Solís, R. S. (2006). America's first city? The case of late archaic caral. En *Andean archaeology III: North and south*, pp. 28-66. Springer US.
- Stanish, C. (2020). *The evolution of social institutions in the Central Andes*. En *The Evolution of Social Institutions: Interdisciplinary Perspectives*, pp. 555-576. Springer International Publishing.
- Sulaiman, K. U. (2016). Civilization: history, description, common characteristics and importance. *Journal of Education and Social Sciences*, 5(3), 28-38.