

Los juegos cooperativos: una alternativa para el desarrollo armónico de los escolares

Autora: Lic. Karelia C. Carralero Corella

En los últimos años, el área de Educación Física se ha visto inundada por una serie de contenidos que se han ido incorporando al currículum específico y tradicional de esta materia. Esto ha sido factible, porque los contenidos han tenido un carácter muy abierto, flexible, con gran capacidad de adaptación a nuevas, imprevistas y forzadas situaciones, como la escasez de material y/o la precariedad de las instalaciones cuando las hay. (Arráez, 1995). Realmente algunos de estos contenidos se venían utilizando por los niños en sus juegos y actividades cotidianos al margen de la escuela y otros son el resultado de recopilaciones de juegos y deportes tradicionales de diferentes comunidades (Lupiañez y otros, 1993) o contextos culturales como el bereber (Granda, 199x).(1,2)

Barbero plantea (1,2) que para Ruiz (1991) estas actividades y deportes alternativos han estado alejados de la escuela por diversas razones:

- El desconocimiento de los mismos por parte de los profesores
- El hecho de no ser juegos habituales y cotidianos del entorno de los alumnos
- Ser juegos relativamente nuevos y que aún están por promocionar

La Educación Física tiene posibilidades reales de contribuir al desarrollo de un pensamiento productivo en los escolares ya que mediante las actividades que en ella se realizan se pone continuamente a los alumnos en la alternativa de resolver los diversos problemas que se presentan.

Los Juego Cooperativos, una alternativa

Los juegos cooperativos son juegos con una estructura alternativa en donde los participantes juegan CON el otro, y no CONTRA el otro. Se juega para superar desafíos y no a los otros; se juega para disfrutar del juego. Son juegos en los cuales el esfuerzo cooperativo es necesario para orientarse hacia un objetivo común y no para fines mutuamente exclusivos. En el proceso se aprende a considerar al otro, a tener conciencia de sus sentimientos, a actuar hacia intereses comunes (Orlick & Zitzelsberger, 1995).

Estos juegos son estructurados para disminuir la presión por competir y la necesidad de conductas destructivas, promover la interacción y la participación de todos, y dejar aflorar la espontaneidad y la alegría de jugar. Los juegos cooperativos son juegos para compartir, integrar a las personas, juegos que eliminan el miedo al fracaso y que refuerzan la autoconfianza. Todos ganan y nadie pierde (Orlick, 1978). De esta manera los Juegos Cooperativos determinan en su desarrollo completo, sentimientos de aceptación y voluntad de seguir jugando. Podemos también comprender mejor los Juegos Cooperativos a partir de la cita de Brotto (1995, p. 39):

"Participando de estos juegos entramos en contacto los unos a los otros por el corazón. Rompemos con la creencia de que estamos separados y aislados. Y percibimos cuán bueno e importante es ser una persona y respetar la singularidad del otro. De ahí la principal lección - AMAR".

Néstor Daniel Sánchez Londoño (15,1) define a los juegos cooperativos como "... propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros."

Cuando en un "juego" las decisiones se coordinan, se establecen acuerdos para una estrategia común, y se comparten ganancias, el acuerdo al que se llega se llama una "solución cooperativa" del juego.

Néstor Daniel Sánchez Londoño (15,3) plantea "...que con los juegos pasa algo similar a los juguetes; existen hoy un conjunto de juegos que posibilitan a los niños el encuentro con los otros y por ello facilitan la vida social de éstos, al igual que su vida afectiva y por otro lado, han surgido en el mercado un conjunto de juguetes modernos que facilitan el juego de personas solas y que pueden en un momento determinado dificultar el acceso de los pequeños en el concierto social, contrario a juguetes y juegos que lo facilita.

Este autor continúa “...lo anterior era importante para hacer ver, hacia donde podremos llevar los juegos desde una perspectiva educativa. De entrada, podremos decir que los sistemas educativos, se han caracterizado por su rigidez, por transmitir el conocimiento desde la óptica de lo serio, como una herencia quizás del cristianismo medieval. Vale la pena destacar que esta propuesta fue válida y que obviamente no es condenable, pero que hoy es necesario reevaluarla y convertir el proceso enseñanza aprendizaje en un modelo de encuentro con el saber un poco más dinámico, más participativo y quizás menos agresivo con el educando.”

Dentro de los juegos cooperativos están los juegos para el encuentro los cuales son definidos por Enrique Pérez Oliveras (6,1) como “Los juegos para el encuentro son actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Se trata de jugar para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. Permiten la expansión de la solidaridad y patrones de relación interpersonal que contribuyen a la cooperación y al trabajo grupal eficaz. Se proponen ejemplos de juegos con la naturaleza, con juguetes tradicionales y juegos de mesa.”

Los juegos cooperativos: Son propuestos que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actividades de sensibilización, cooperación, compañerismo y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Participan todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Los niños juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros niños.(Enrique Pérez Olivera)

Los juegos cooperativos: Son juegos en los que la colaboración entre participantes es un elemento esencial. Ponen en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable a la cooperación en el grupo.

Pretenden que todos tengan posibilidades de participar, y en todo caso, de no hacer de la exclusión/discriminación el punto central del juego.

Evitan el estereotipo del “buen” o “mal” jugador, en cuanto que todo el grupo funciona como un conjunto en el que cada persona puede aportar diferentes habilidades o capacidades, (Antonio Vicent)

Los psicólogos destacan la importancia del juego en la infancia como medio de formar la personalidad y de aprender de forma experimental a relacionarse en sociedad, a resolver problemas y situaciones conflictivas. Todos los juegos, de niños y de adultos, juegos de mesa o juegos deportivos, son modelos de situaciones conflictivas y

cooperativas en las que podemos reconocer situaciones y pautas que se repiten con frecuencia en el mundo real.

La cooperación es una alternativa que puede ayudar a solucionar problemas y conflictos; si el juego tiene presentes los valores de solidaridad y cooperación, podemos experimentar el poder que tenemos cada uno de nosotros para proponer colectivamente soluciones creativas a los problemas que nos presenta la realidad en que vivimos, entonces, hablar de cooperación en los juegos, significa también que podemos ser protagonistas en otros procesos de cambio que permitan mejorar la calidad de la vida y contribuir a mejorar las condiciones ecológicas de nuestro ambiente.

La cooperación está directamente relacionada con la comunicación, la cohesión, la confianza, la autoestima y el desarrollo de las destrezas para una interacción social positiva.

Los juegos sin transferencia de utilidad suelen ser bipersonales, es decir, con sólo dos jugadores. Pueden ser simétricos o asimétricos según que los resultados sean idénticos desde el punto de vista de cada jugador. Pueden ser de suma cero, cuando el aumento en las ganancias de un jugador implica una disminución por igual cuantía en las del otro, o de suma no nula en caso contrario, es decir, cuando la suma de las ganancias de los jugadores puede aumentar o disminuir en función de sus decisiones. Cada jugador puede tener opción sólo a dos estrategias, en los juegos vi estratégicos, o a muchas. Las estrategias pueden ser puras o mixtas; éstas consisten en asignar a cada estrategia pura una probabilidad dada. En el caso de los juegos con repetición, los que se juegan varias veces seguidas por los mismos jugadores, las estrategias pueden ser también simples o reactivas, si la decisión depende del comportamiento que haya manifestado el contrincante en jugadas anteriores.

Juegos que lo importante no es "ganar" o "perder": la propuesta plantea la participación de todos para alcanzar un objetivo común; la estructura debe asegurar que todos jueguen juntos, sin la presión que genera la competencia para alcanzar un resultado; al no existir la preocupación por ganar o perder, el interés se centra en la participación. Desde el punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso y no en el resultado. La propuesta se logra, porque el proceso como elemento central de atención, permite contemplar los tiempos individuales y colectivos para que las metas se cumplan con el aporte de todos. Los juegos no deben promover la eliminación de participantes: el diseño del juego busca la incorporación de todos. La búsqueda del resultado tiende a la eliminación de los más débiles, los mas lentos, los mas torpes, los menos "aptos", los

menos inteligentes, los menos "vivos", etc.. La eliminación se acompaña del rechazo y la desvalorización; el juego tiene que buscar incluir y no excluir. Los juegos deben facilitar el proceso de crear: crear es construir y para construir, la importancia del aporte de todos es fundamental. Si las reglas son flexibles, los participantes pueden contribuir a reformularlas; los juegos se pueden adaptar al grupo, a los recursos, al espacio disponible y al objetivo de la actividad. Algunos juegos competitivos son de estructura rígida y dependientes del cumplimiento de las reglas, de espacios y materiales determinados.

Los juegos no deben favorecer ninguna forma de agresión: la estructura del juego no tiene por que plantear formas de confrontación: individual o colectiva.

Estos juegos estimulan el desarrollo de algunas actitudes como:

- Las capacidades necesarias para poder resolver problemas. Una buena alternativa para esto es hacerlo en forma colectiva, junto con otros.
- La sensibilidad necesaria para reconocer como está el otro, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades, su realidad; la capacidad de poder ubicarse en la situación del otro.
- La sensibilidad necesaria para reconocer, valorar y expresar la importancia del otro, con sus percepciones, sus aportes y sus diferencias. En síntesis, aprender a convivir con las diferencias de los demás.
- Las capacidades necesarias para poder expresar sentimientos, emociones, conocimientos, experiencias, afecto, problemas, preocupaciones,

Cuando se aplican los juegos cooperativos o de forma general actividades cooperativas se debe tener en cuenta la estructura del aprendizaje cooperativo. Según Lázaro Enríquez Caro (4,328). “Se denomina estructura aprendizaje al tipo de decisiones que se toman al respecto a:

1. La estructura de las actividades: tipo de actividades que van a realizar los alumnos durante el tiempo de clases: trabajo individual, en grupo, clase magistral.
2. Estructura de la recompensa: tipo o forma de recompensar el trabajo de los alumnos: notas, alabanzas individuales y grupales, premios, castigos, etc.
3. Estructura de la autoridad: se refiere a que decidirá que hacer o no durante el tiempo de clases.

La forma en que se cambian estos tres tipos de estructura son llamadas por Slavin, R (1980) citado por Lázaro Enriquez (4,329) "tecnología instruccional de la clase" terminología equivalente a estructura de aprendizaje. G. Echeita y Martín, E. han señalado que no son estas las únicas decisiones que el profesor tiene que tomar, pero las comentadas, indudablemente, están entre ellas.

El conocimiento de estas estructuras es necesario para poder entender las formas de actuación y dirección de este proceso. Dentro de estas estructuras y dentro de la de recompensa, es notable la cooperativa pues en ella. Slavin, citado por Lázaro Enríquez (4,329). "El alumno sabe y siente que su éxito personal ayuda a sus compañeros, los resultados que persiguen cada miembro son beneficiosos para los restantes miembros del equipo con lo que esta interactuando cooperativamente."

Cuando se cumple con esta exigencia, entonces es que hay que recompensar a los miembros participantes en la actividad, mediante el trabajo de los alumnos: notas, alabanzas individuales y grupales, premios, castigos, y otros.

Lázaro Enríquez Caro (4,330) cita a "Algunos autores (Parrilla,1992;Jiménez y Pujolás,1995), comparten las tesis de Owens, L.(1987), Quien considera que en un estructura de aprendizaje cooperativo, la cooperación puede asumir dos formas distintas: **cooperación por mutualidad**, donde la aportación de cada alumno es imprescindible para alcanzar los objetivos de todo el grupo. En este caso es la vinculación de todos los miembros a un objetivo común los que los mueve a cooperar (Son los objetivos y la manera de conseguirlos lo que une a los alumnos de un mismo grupo) y la **cooperación como ayuda**: donde el éxito individual de cada miembro del grupo es imprescindible para el éxito del grupo. Lo que les mueve ayudarse unos a otros es la necesidad que tiene el grupo de que cada uno de sus miembros aporte su parte para el éxito final.

Conclusiones:

Luego del análisis sobre la importancia de los juegos cooperativos, podemos resumir, diciendo:

Que la aplicación de los juegos cooperativos a través del proceso docente educativo es una vía para potenciar las relaciones interpersonales de los niños del primer ciclo de la Enseñanza Primaria, debido a su efectividad en el desarrollo de actitudes tales como: cooperación, solidaridad, ayuda mutua y sensibilidad.

Los juegos cooperativos deben de tener como requisito la participación de todos los alumnos sin hacer exclusión de niños; así como el predominio de los objetivos colectivos dentro del juego y no los individuales.

Bibliografía

1. Barbero Álvarez José Carlos : Los Juegos y Deportes Alternativos en Educación Física: <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires
5 - N° 22 - Junio 2000
2. Bécker, G. González C. Y Pólux, M. : Juegos de movimiento: Clasificación de los juegos.” Revista Stadium. 1988; 130: 9-12
3. Imbernón, Fransisco. Reflexiones sobre la Educación física y las reformas educativas. APUNTS (Barcelona) (3): 69, diciembre 1992.
4. Jiménez Paco: Educación Especial e integración social en cuba. /Paco Jiménez.
- - Editorial Aljibe, 1999. 378p.
5. Katia M. Alves Barata - Sheila A. P. Santos Silva - Fábio Otuzi Brotto (Brasil)
Lecturas: Educación Física y Deportes en <mailto:sapsilva@usp.br>.
www.efdeportes.com/ Revista Digital
6. Pérez Oliveras Enrique. Juegos cooperativos: juegos para el encuentro en
<http://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm>
7. Pedro Sáenz López Buñuel . EF y su didáctica. Manual para el profesor .
Editorial Deportiva 1997 Sevilla España. 219 p.
8. Petrousky, A. V. Psicología Pedagógica y de las edades. / A. V. Petrousky.
La Habana. Ed. Pueblo y Educación, 1988. -- 382 p.
9. Ponce Dolozabal, José. Didáctica de la Actividad en la Personalidad. / José Ponce
Dolozabal. - - La Habana: Editorial Científico Técnico, 1990. - - 99p.
10. Reyes - Novia, Rosa - Mercedes. El juego proceso de desarrollo y socialización: Contribución de la psicología / Rosa - Mercedes, Reyes –
Novia. -- Colombia: Universidad Pedagógica Nacional. Centro de Investigaciones, 1993. -- 231 p.
11. Ruiz, A. y López, A. (1985): *Metodología de la enseñanza de la Educación Física* Tomo I. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.

12. S/A. Aplicaciones de la Teoría de Juegos en
<http://www.geocities.com/negoziazion/coop1.html>
13. S/A. El juego como propuesta educativa en
<http://ludica.galeon.com/index3.htm>
14. S/A *Juegos Cooperativos en* <http://es.geocities.com/aioneta/cooperativos.html>
15. Sánchez Londoño, Néstor. Los juegos y juguetes como herramienta