

## **Los juegos cooperativos: Juegos para el encuentro**

---

Los Juegos Cooperativos son 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.

El ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no sólo a sí mismo sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente. El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos desde los inicios de la vida, de los modelos que vemos y de los refuerzos o estímulos que recibimos por hacer o no ciertas cosas, somos producto de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos.

La antropóloga Margaret Mead, investigadora de sociedades indígenas, señala que el comportamiento competitivo o cooperativo entre los indígenas se condiciona por el énfasis de las estructuras dentro de esa sociedad; las metas que persiguen los individuos así como los medios que utilizan para alcanzarlas, se determinan culturalmente; la persona no es competitiva por naturaleza, aprende, socialmente, comportamientos competitivos o cooperativos. Hay muchos ejemplos de cooperación como valor importante en las culturas indígenas; Terry Orlick ha investigado en diversas comunidades, no sólo el valor de la cooperación, sino como se ve reflejada en los juegos tradicionales de esas culturas. La cultura es su "modo de vivir" que incluye los valores tradicionales de lealtad grupal, solidaridad y patrones de relación interpersonal que contribuyen a la cooperación y al trabajo grupal eficaz, lo que reafirma que la competencia es una forma de comportamiento adquirido resaltando que la cooperación, como valor expresado en la convivencia cotidiana no es nada nuevo.

El juego propuesto por el docente, debe buscar la participación de todos, sin que nadie quede excluido, independientemente de las características, condiciones, experiencias previas o habilidades personales; donde la propuesta y el clima placentero que genera están orientados hacia metas colectivas y no hacia metas individuales; debe centrarse en la unión y la suma de aportes individuales y no en el "unos contra otros".

Los juegos pueden tener características coherentes con el trabajo en grupos y el desarrollo del ser humano.

Juegos que no plantean "ganar" o "perder": la propuesta plantea la participación de todos para alcanzar un objetivo común; la estructura asegura 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 más lentos, los más 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.

Los juegos pueden estimular el desarrollo de algunas actitudes como:

- Las capacidades necesarias para poder resolver problemas. Una buena alternativa para ésto 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, ...

La propuesta implica la toma de decisiones para solucionar problemas, requiere de la superación colectiva de algún obstáculo externo al grupo y para lograrlo, se necesita del aporte de cada uno de los participantes, no sólo de los "mejores", de los "mas fuertes" o de los "mas hábiles".

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.

La agresividad es un componente cada vez mas integrado a la vida cotidiana, a veces se manifiesta en forma física, a veces en forma verbal. Desde niños escuchamos a los adultos diciendo que uno no puede, que no sabe, que no es capaz, que no hace nada bien, que es un burro ... y empezamos a creerlo, que necesita ayuda porque no lo puede hacer sólo ... también desde niños, aprendemos a calificar los fracasos del otro con comentarios despectivos. El niño como todo ser humano, necesita del aliento, de la afirmación, de la seguridad que brinda el sentirse capaz de poder hacer algo bien ... nuestros comentarios como docentes, pueden estimular y apoyar la afirmación o la negación.

Muchas personas frente a situaciones de competencia, prefieren no jugar ante la posibilidad de perder o de hacer un "papelón", si piensan que no juegan bien, prefieren observar mientras los "buenos" jugadores participan. El juego tiene que ser una manera de vivir la afirmación, el énfasis está en el proceso de participación de todos y no en el resultado, cada uno es importante y su aporte es fundamental para lograr un objetivo común y cuando alguien se siente involucrado para alcanzar un propósito determinado, se siente autor y sujeto de su historia.

Es importante implementar una variedad de juegos en que todos los participantes puedan ser aceptados y experimentar, al menos, un grado moderado de éxito; el miedo al fracaso junto con la angustia y la frustración asociada con el fracaso se reducen cuando los errores no son percibidos como determinantes del resultado.

A partir de esta conceptualización establecimos algunos ejemplos de

- [Juegos para el encuentro ...con otros;](#)
- [Juegos para el encuentro ... con la Naturaleza;](#)

- [Juegos para el encuentro ... con los juegos de mesa.](#)
- [Juegos para el encuentro ... con juguetes tradicionales;](#)

#### Bibliografía

- BHARAT CORNELL, Joseph, (1982): Vivir la naturaleza con los niños. E 29, España.
- BROWN, Guillermo (1986): Qué tal si jugamos?. Pub. Populares, Venezuela.
- BROWN, Guillermo, (1990): Qué tal si jugamos?. Otra. Ed. Guarura, Venezuela.
- FLUEGELMAN, Andrew (1976): The new games book. Dolphin Books, New York.
- FLUEGELMAN, Andrew (1981): More new games.- Dolphin Books, New York.
- ORLICK, Terry, (1982): The Second Cooperative Sports and Games Book. Pantheon Books, New York.
- ORLICK, Terry, (1986): Juegos y deportes cooperativos. Popular, España.
- ORLICK, Terry, (1990): Libres para cooperar, libres para crear. Paidotribo, España.
- SOTO, Eduardo, (1990): Juegos cooperativos. C. N. de E. F., Uruguay.
- TRIGO AZA, Eugenia, (1994): El juego tradicional en el currículo de Educación Física. Paidotribo, España