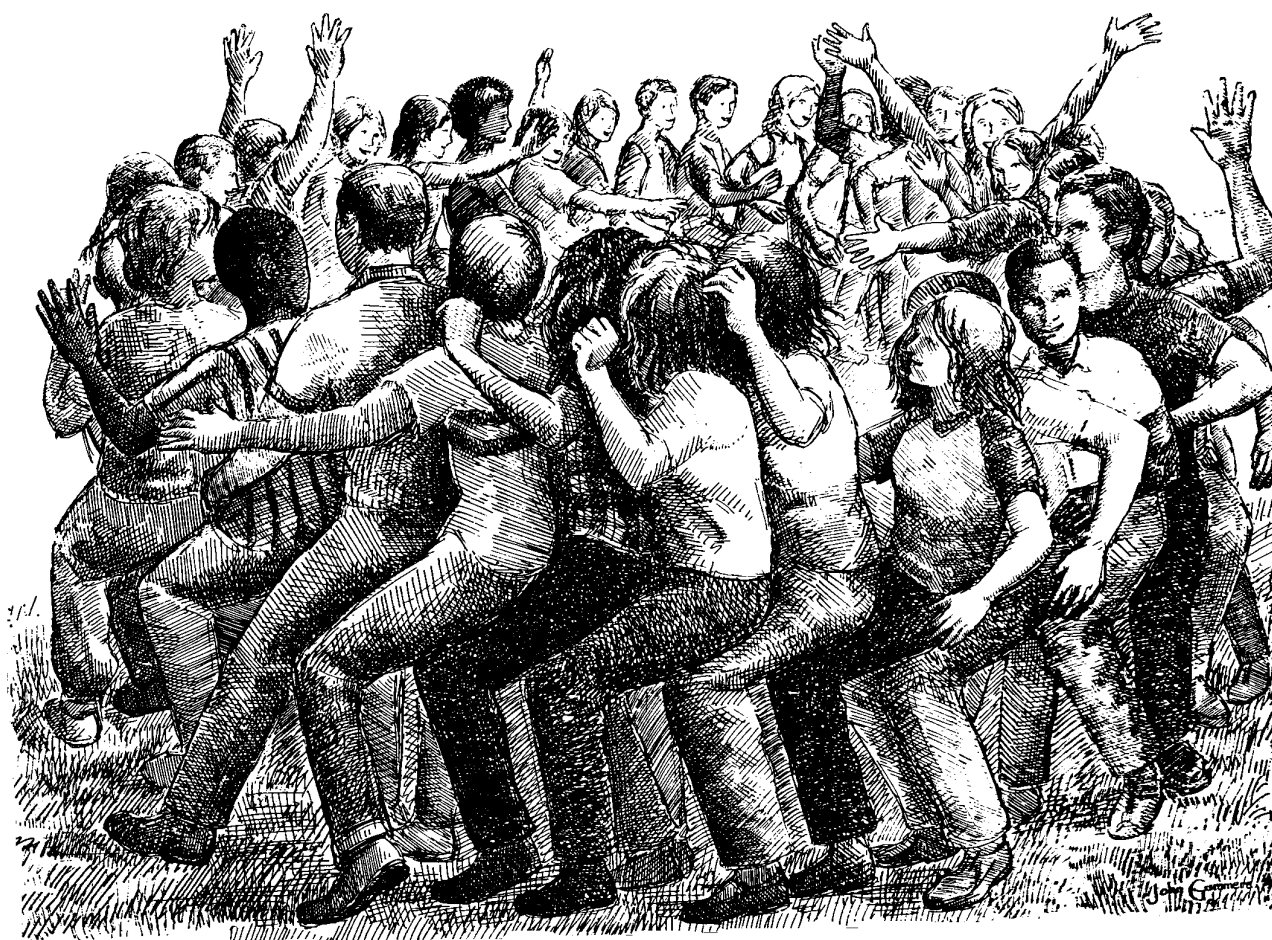


METODOLOGÍA DIDÁCTICA **para la práctica de los** **JUEGOS COOPERATIVOS** en el ámbito escolar.



Amplia información sobre JUEGOS COOPERATIVOS en:
<http://www.educarueca.org/spip.php?article574>

INTRODUCCIÓN.

Muchas veces habréis tenido en vuestras manos un libro sobre juegos. Realmente, aprender jugando es una forma agradable de aprender y además muy eficaz. Esta publicación tiene como objetivo presentar una colección de dinámicas lúdicas en línea con la **educación para la paz**.

Muchas de estas dinámicas se las hemos visto practicar a otras personas y otras tantas las hemos leído en numerosos libros. Muy pocas hemos inventado nosotras aunque sí que les hemos dado con frecuencia nuevos enfoques, nuevos matices y algunas variaciones.

CONCEPTO DE JUEGOS COOPERATIVOS.

Son actividades divertidas en las que participan todas las niñas y niños del grupo. No se elimina a nadie. No se ponen castigos ni penitencias. No juegan unos contra otros. Todo el grupo gana cuando todas las niñas y niños colaboran mutuamente.

Dado el ámbito en el que vamos a realizar los juegos (*el aula*) nuestra actividad se fija más en el carácter educativo de los juegos que en su aspecto lúdico, hasta el punto de que se pueden considerar estos juegos en éste ámbito de forma muy similar a las dinámicas de grupo.

Los juegos cooperativos tienen varias características liberadoras que tienen mucha coherencia con el trabajo grupal.

Liberan de la competencia: El objetivo es que todos participen para lograr una meta común. La estructura asegura que todos jueguen, eliminando la presión que produce la competencia. El interés del participante está en la participación.

Liberan de la eliminación: El diseño del juego cooperativo busca la incorporación de todos. Busca incluir, no excluir.

Liberan para crear: Crear es construir, y para construir, la importancia del aporte de todos es fundamental. Las reglas son flexibles y los participantes pueden contribuir para cambiar el juego.

A diferencia del juego competitivo, el juego cooperativo no está orientado hacia el resultado final, sino que pone el énfasis en el proceso: lo importante es que los participantes gocen participando.

Liberan de la agresión física de tipo destructivo. Se busca eliminar estructuras que predispongan a la agresión contra los demás.

¿POR QUÉ UTILIZARLOS?

Al utilizar los juegos cooperativos en el aula desarrollamos habilidades de distintos tipos que servirán después de base para la Regulación de Conflictos entre los miembros del grupo. Durante el juego experimentamos los beneficios y dificultades de hacer cosas en grupo.

Con los juegos cooperativos educamos para la solidaridad. El niño, como todo ser humano, necesita la afirmación. Necesita sentir que sí tiene valor lo que hace, que sí es capaz. Recordemos que muchas personas, ante situaciones de competencia prefieren no jugar ante la posibilidad de perder o de salir mal. El juego cooperativo es una manera de vivir la afirmación.

Nuestros comentarios como educadores, pueden estimular y apoyar la afirmación, o pueden también caer en el negativismo. Evitaremos siempre lo segundo.

Pretendemos que las personas implicadas lleguen a practicar elementos como comunicarse por el nombre propio, preocuparse de conocer a los demás, potenciar situaciones que fomenten la distensión, buscar la confianza mutua, la estima, el contacto, el cariño a las demás personas y a uno mismo,... aprender habilidades de relajación y pre-masaje...

Con la reflexión desarrollamos todas estas habilidades por medio de las preguntas, que harán que las niñas y niños se expresen y escuchen activamente, desarrollando su capacidad de comprensión.

La posibilidad de expresarse en un contexto sencillo y distendido tras una experiencia vital controlada permite a las niñas y niños aliviar sus miedos, aprender a comunicarse y a sentirse parte de un grupo.

Apostamos por el cambio en algunos valores de la convivencia, de manera que la violencia no sea lo básico en las relaciones sociales. Intentamos que cada vez más personas den importancia a la relación cooperativa en sus acciones. Contamos con la hipótesis de que si avanzamos en esta metodología, tendremos una sociedad más constructiva y solidaria.

Esta es la meta básica realmente, y **el juego es un recurso metodológico más** para conseguir los objetivos educativos que nos proponemos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS. ÉNFASIS.

Los juegos cooperativos llevan implícitos unos valores diferentes a otros tipos de juegos. El objetivo general de todos ellos es cooperar mutuamente en la diversión sin menoscabar a nadie.

Sin embargo frecuentemente cada juego cooperativo potencia algún o algunos aspectos positivos de la convivencia. Entendemos por OBJETIVO

ESPECÍFICO el objetivo que pueda tener un juego concreto. Sin obviar otros objetivos, el OBJETIVO ESPECÍFICO es el objetivo diferenciador para una actividad concreta y al llevarlo a cabo habremos de tener mucho cuidado para que se vaya consiguiendo esa meta. Las actividades de reflexión y compromiso de cada actividad irán encaminadas a reforzar ese objetivo.

Los objetivos específicos que aparecen a lo largo de esta guía son: **presentarse, conocerse, distensión, energizante, integrar al grupo, contacto, cooperar, comunicación, relajación y masaje.**

A continuación aclaramos el significado de cada uno de ellos:

Presentarse: El objetivo es conocer los nombres de las personas del grupo. Aun cuando ya conocen los nombres, pueden servir para divertirse e integrarse.

Conocerse: Son actividades lúdicas para conocerse a sí mismos y conocer un poco más a otras personas. Ayudan a reflexionar y a tener en cuenta a las compañeras y compañeros.

Distensión: Estos juegos sirven para pasarlo bien sin un objetivo concreto y sin competir. Todas participamos y eliminamos tensiones.

Energizante: Los juegos con este objetivo específico son actividades lúdicas que sirven para desprender energías.

Integrar al grupo: Cuando aparece como objetivo específico, haremos hincapié en la importancia de desarrollar esta habilidad social.

Contacto: Se trata de enseñar y aprender cómo tener contacto físico positivo con los demás.

Cooperar: Son actividades mediante las cuales nos ayudamos mutuamente para divertirnos. Todas las personas ganamos cuando conseguimos el objetivo operativo planteado en la actividad.

Comunicación: El objetivo es desarrollar la habilidad de expresarse y hacerse entender por los demás miembros del grupo.

Relajación: El objetivo será actividades poner en reposo nuestra energía a la vez que nos concentramos en la percepción del propio cuerpo.

Masaje: El objetivo específico será una iniciación al contacto físico positivo. Son actividades encaminadas a ofrecer una relajación muscular, desarrollan la conciencia del propio cuerpo y del cuerpo de las demás personas y confianza y seguridad en el grupo.

COEFICIENTE DE COOPERACIÓN.

Entendemos por coeficiente de cooperación a una cifra que nos indica el grado de cooperación que se puede conseguir con cada una de las actividades. La escala que planteamos es aproximada. Por debajo de cinco irían distintas graduaciones de juegos competitivos.

DIEZ.

Todas participan en el juego.

No jugamos unas contra otras.

Todas ganan. Nadie pierde.

No se elimina a nadie.

No se ponen *penas*, *prendas* ni *castigos*.

Todas se ayudan a la vez.

Ejemplo: PARAGUAS GIGANTE CON EL PARACAÍDAS.

NUEVE.

Todas participan en el juego.

No jugamos unas contra otras.

Todas ganan. Nadie pierde.

No se elimina a nadie.

No se ponen *penas*, *prendas* ni *castigos*.

Todas ayudan a la vez.

Hay algún detalle de preferencia para alguna de las personas.

Ejemplo: LA CREMALLERA.

OCHO.

Todas participan en el juego.

No jugamos unas contra otras.

Todas ganan. Nadie pierde.

No se elimina a nadie.

No se ponen *penas*, *prendas* ni *castigos*.

La ayuda mutua se da en parejas, grupos pequeños o momentos diferentes.

Ejemplo: LA TARTA.

SIETE.

Todas participan en el juego.

No jugamos contra otras.

Todas ganan. Nadie pierde.

No se elimina a nadie.

No se ponen *penas*, *prendas* ni *castigos*.

No hay ayuda mutua de forma intencionada.

Ejemplo: PASEO A CABALLO.

SEIS.

Todas participan en el juego.

Hay un mínimo de competitividad.

No hay *penas* para nadie.

No se elimina a nadie.

No hay ayuda mutua de forma intencionada.

Pierde alguna persona durante un momento corto y se le recompensa de alguna manera.

Se potencia de forma clara alguno de los valores básicos.

Ejemplo: SPLASH.

CINCO.

Todas participan en el juego.

Hay un mínimo de competitividad.

No se elimina a nadie.

No hay ayuda mutua de forma clara.

No hay *penas* para nadie.

Pierde alguna persona durante un momento corto y se le recompensa de alguna manera.

Ejemplo: CASTILLO.

¿Para qué sirve esta clasificación? Cuando hacemos talleres de juegos cooperativos pretendemos que las participantes cooperen pero a veces no podemos comenzar directamente con juegos estrictamente cooperativos, así que nos vamos aproximando poco a poco de forma gradual hasta realizar los juegos que tienen un elevado coeficiente de cooperación.

EDADES.

Recopilamos los juegos apropiados para edades.

Generalmente las edades superiores pueden realizar todas las actividades de edades inferiores. Y a veces las edades inferiores pueden realizar actividades de edades ligeramente superiores, si se les matiza un poco o se les da una preparación cuidadosa.

La distribución por edades que presentamos responde a la combinación de un criterio psicológico, pedagógico y organizativo.

MÉTODO SOCIOAFECTIVO.

La utilización de los juegos cooperativos en el ámbito educativo responden al método socio-afectivo. Éste método conlleva tres fases:

1ª **SENTIR** mediante la experimentación vivenciada de un juego, una dinámica o una situación de la vida real.

2ª **REFLEXIONAR** sobre las vivencias experimentadas. Después de cada juego **en el ámbito escolar dedicaremos un tiempo a reflexionar** sobre la actividad que acabamos de realizar y su relación con nuestra vida real.

3ª **ACTUAR**. El proceso educativo termina exitosamente cuando las personas participantes llevan a la vida práctica su nuevo aprendizaje. En el marco de nuestro trabajo, entendemos que logramos los objetivos cuando todas las personas implicadas en el proceso de aprendizaje llevamos a cabo los objetivos que pretendemos en cada

actividad. Dedicaremos parte del tiempo, tras la REFLEXIÓN, a llevar a la práctica los valores de conducta que acabamos de analizar.

PRESENTACIÓN DEL JUEGO.

Generalmente a los grupos les gusta que se les presenten las actividades en el marco de un contexto, no tanto con la explicación literal de las normas del juego.

Cuando es posible, intentamos explicar una por una las normas a la vez que vamos demostrando su desarrollo con un ejemplo. Puede ser conveniente hacer un ejemplo de la actividad antes de llevarla a cabo conjuntamente por todo el grupo.

A veces hay juegos sencillos o grupos con más experiencia en dinámicas a los que se les puede ir indicando el desarrollo del juego según va avanzando el juego dando pocas explicaciones. Cuando esto es posible, es muy enriquecedor.

Lógicamente damos las explicaciones pertinentes cuando las personas nos escuchan, de lo contrario tendremos que explicarlo varias veces y cada persona interpretará el juego a su manera.

VARIACIONES.

La descripción de cada juego no pretende ser exclusiva. Cada uno se puede desarrollar de muchas formas diferentes. Podéis animaros a hacer variaciones y adaptarlos a las características de vuestro grupo sin olvidar que lo habréis hecho bien siempre que consigáis el objetivo previsto inicialmente.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD.

En el desarrollo de los juegos estaremos pendientes de que se vayan consiguiendo los objetivos previstos. Cuando vemos que esto no sucede, paramos la actividad, reflexionamos conjuntamente y decidimos si se puede retomar o conviene trabajar los mismos objetivos con otro juego más fácil.

A veces necesitamos alguna persona voluntaria para hacer un ejemplo o para iniciar una variación difícil. Si lo que pretendemos es fácil, no conviene pedir voluntarias porque se ofrecerán muchas y tendremos que elegir. Es conveniente decidir al azar un punto de elección y seguir un orden consecutivo en las siguientes elecciones fomentando la participación de todas las niñas y niños.

Cuando lo que pedimos es más complicado (*por ejemplo: bailar delante de todo el grupo*), entonces sí que habremos de explicar la dificultad e incidir en la voluntariedad. Después de que salga alguien que le gusta especialmente realizar esa acción, se irán animando más personas a intervenir.

ADAPTACIÓN.

El hecho de conocer muy bien el juego y el grupo con el que se trabaja facilitará el camino hacia los objetivos. Hay grupos que no están preparados para algunos juegos aunque estos estén en el apartado correspondiente a su edad. Puede suceder esto cuando sus hábitos de relación están muy distantes del objetivo del juego que proponemos. En este caso hay que programar una serie de juegos que desde lo más sencillo vayan avanzando de forma gradual hasta actitudes más cooperativas.

REFLEXIÓN.

Es la segunda fase del método socio-afectivo. Lo tendremos en cuenta de forma continuada y muy especialmente **lo llevaremos a cabo después de cada juego** realizado en el ámbito educativo.

El instrumento básico para la reflexión es la PREGUNTA. Haremos las preguntas una por una. Se hace una pregunta, y se espera a que contesten.

Encauzaremos la reflexión en primer lugar mediante preguntas abiertas: ¿Tenéis algún comentario? ¿Qué os parece? ¿Cómo os habéis sentido?

Después preguntamos sobre los objetivos generales y específicos del juego: ¿Qué dificultades ha habido? ¿Qué inconvenientes? ¿Qué hemos aprendido?

A continuación hacemos preguntas que relacionen el juego, sus vivencias y conclusiones con otras vivencias de la vida real de las personas participantes de manera que podamos avanzar hacia un mejoramiento en nuestros comportamientos de la vida ordinaria.

Se van haciendo preguntas y reflexiones en torno a las respuestas que nos van dando con el fin de profundizar en el tema.

Tendremos en cuenta al realizar las preguntas que al tratarse de un método socio-afectivo no se trata de evaluar los conocimientos de los participantes, sino de que puedan expresar sus experiencias, sentimientos, alegrías, penas, dificultades...

La profesora o profesor tendrá la máxima delicadeza a la hora de respetar lo que digan las niñas y niños, reconduciendo con mucho cariño todas las expresiones aportadas por ellos hacia los valores de la convivencia.

COMPROMISO.

Basándonos en las reflexiones podemos llegar a alguna conclusión práctica para nuestra vida real. Por ejemplo, si hemos hecho el juego ENREDOS y alguien se queja porque le han dado fuerte en el hombro, podemos concluir

LOS JUEGOS COOPERATIVOS.

Las niñas acaban de llegar . . . Cómo conocerse, afirmarse, encontrar su lugar, escuchar, desarrollar una mirada positiva de sí misma y divertirse valorándose.

¿QUÉ ES UN JUEGO COOPERATIVO?

Un juego cooperativo es un juego sin ganadoras ni perdedoras, sin excluidas ni eliminadas, sin equipos temporales o permanentes. Es exactamente lo que distingue a estos juegos de los juegos de competición y de muchas actividades deportivas.

Lejos de potenciar los juegos de competición que también desarrollan valores, acá el acento está puesto en la convivencia, el placer de encontrar a otras y un desafío, encontrar una meta en común.

El **juego cooperativo** es un juego donde el simple placer de jugar está puesto en avanzar dentro de la persecución de un objetivo de grupo, que será alcanzado gracias a la ayuda mutua dentro de las interacciones.

Uno de los orígenes de los juegos cooperativos está en los *new games* de Steward Brand de los E.E.UU. planteados en el momento de la guerra de Vietnam.

Los canadienses entonces, han vuelto a tomar una parte de estos juegos sin violencia ni competición para plantear los juegos cooperativos. Terry Orly, profesora de la universidad de Ottawa y autora de juegos y deportes cooperativos, ha jugado un papel importante dentro de esta etapa. Ha descubierto juegos cooperativos y tras la huella de la antropóloga Margaret Mead ha apuntado la tesis, según la cual, hay un lazo entre la frecuencia de la utilización de los juegos cooperativos y el carácter noviolento de tal o cual cultura. Estos trabajos en las escuelas de Canadá han permitido comprender mejor el impacto de la práctica de tales juegos sobre los comportamientos y más particularmente, sobre la facultad de evolucionar en grupo.

Algunos psicólogos han traído este tipo de juegos a Alemania. En España se difundieron ampliamente a través de LA ALTERNATIVA DEL JUEGO (1986), JUEGOS Y DEPORTES COOPERATIVOS de Terry Orlick y otras publicaciones que siguieron.

En 1988 Mildred Masheder publicó en Inglaterra LET'S COOPERATE.

¿CUÁL ES EL APORTE DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS?

Los Juegos Cooperativos ayudan a las niñas y niños a:

- Tener confianza en sí mismas.
- Tener confianza en las otras personas.
- Poder experimentarse y experimentar aquello que sienten.
- Poder interpretar y aceptar .los comportamientos de las otras.
- Poder transformar sus comportamientos en función de las otras.
- Comprenderse mejor a sí mismas y a las demás.
- Superar sus angustias, sus culpabilidades y la sensación de sentirse juzgadas.
- Vivir en grupo y sentirse responsable de sí y de las otras.
- Comunicarse positivamente con las otras.

Para las adultas organizadoras, estos juegos permiten:

- Ver los diferentes comportamientos de las niñas.
- Conocer mejor a las niñas.
- Ver cómo funciona el grupo.

¿POR QUÉ UTILIZAR LOS JUEGOS COOPERATIVOS?

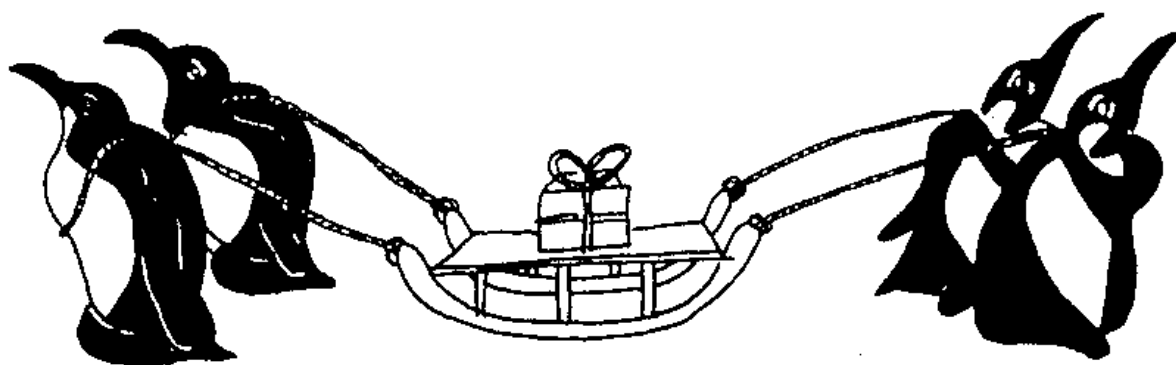
Para muchas entre nosotras el juego ha sido la primera pedagogía de la vida. Además es el medio de crecer y aprender. Hemos intentado experimentos con la intención de probar el placer, el deseo y la distracción. Lo que nos causa placer, satisfacción, lo adoptamos y lo rehacemos. Siempre hemos ocultado esta posibilidad y, peor aún, identificado el trabajo con lo serio y el juego con lo no serio.

Para nosotras el juego está directamente ligado al placer intenso y ofrece la posibilidad de relativizar lo real.

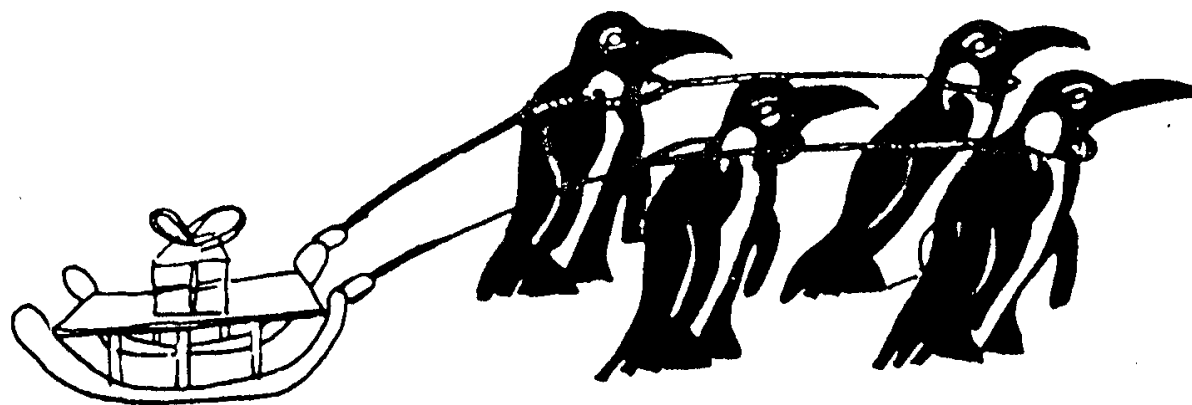
Es tomar un lugar dentro del grupo, su lugar, aquel que se elige y se muestra a los otros. Es comunicar, dejar vislumbrar la fuerza de reacción.

¡A jugar . . . !

FUENTE: Universidad de Namur.



Contrarios



Cooperativos

¿CÓMO ES EL JUEGO COOPERATIVO?

Las personas juegan con las demás no contra las demás.
Juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a las otras.

Buscamos la participación de todas.

Damos importancia a metas colectivas y no a metas individuales.

Buscamos la creación y el aporte de todas.

Buscamos eliminar la agresión física contra las demás.

Buscamos desarrollar las actitudes de empatía, cooperación,
aprecio y comunicación.

No discriminamos a las personas que tienen dificultades.



EL JUEGO

El juego es cosa de niñ@s ¿?.

Libera las emociones/tensiones.

Pero si estamos trabajando en serio.

Ayuda a la creatividad.
Sirve para conocernos.

Aquí todos somos personas adultas.

Es algo divertido.
Produce un ambiente de risa.

Es un medio que permite el aprendizaje.

Sirve para compartir un momento agradable

y para integrarse.

Puede ser un medio reflexivo.

Puede servir para
conocer nuestra cultura.

EL JUEGO COOPERATIVO

Virginia Romero y Montse Gómez. Metodología del juego. Ed. Altamar.

El juego cooperativo es aquel donde todo el grupo trabaja para conseguir un objetivo común. La idea madre de los juegos cooperativos es "jugar unos con otros y no unos contra otros".

En este tipo de juegos ningún jugador aumenta su autoestima a costa de la de otro. Estos juegos se diseñan para que la cooperación sea necesaria entre jugadores, mientras juegan aprenden de una forma divertida cómo llegar a ser más considerados unos con los otros y se sienten más decididos a trabajar por el bien común.

En los juegos cooperativos todos ayudan, todos ganan y nadie pierde. Estos juegos reafirman la confianza del niño en sí mismo como una persona aceptada y digna. Aunque hay juegos que han sido jugados cooperativamente en varias culturas durante siglos, hay pocos que se jueguen de esa forma actualmente, diseñados específicamente para que todos los jugadores se esfuercen para un fin común y deseado por todos.

Los juegos genuinamente cooperativos son muy raros en el mundo occidental. Su redescubrimiento es algo que poco a poco se ha de ir alcanzando. Por lo tanto, se necesita paciencia para enseñar esta nueva forma de jugar, especialmente si los participantes nunca han jugado de forma cooperativa. Aunque, con los cambios adecuados, una buena supervisión, exposiciones repetidas y la participación constructiva de los jugadores, los juegos comenzarán a funcionar de forma positiva. Cuando los jugadores ya hayan hecho la transición y comiencen a jugar cooperativamente, la supervisión y la preocupación por las reglas disminuirán y los jugadores empezarán a preocuparse por el bien del otro.

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS.

- El niño juega por el placer de jugar, no para conseguir un premio.
- El niño se divierte sin el temor de no conseguir los objetivos propuestos.
- El juego cooperativo favorece la participación de todos.
- Los niños se ven como compañeros, no como enemigos.
- Todos los niños tienen un papel destacado que hacer dentro del juego.
- Los niños intentan superarse a sí mismos, no a los demás, de esta manera conocerán y medirán sus aptitudes por su propio esfuerzo, no por comparación con los otros.
- El juego cooperativo se vive como una actividad conjunta, no individualizada, ya que no se centra en un individuo concreto.
- Estos juegos se desarrollan en ambientes muy diversos, utilizando objetos variados, para edades distintas y con agrupaciones de niños también diferentes.
- Estos juegos les ayudan a descubrir cómo es su cuerpo, su entorno y las personas que les rodean. No hay una única clase de juegos cooperativos sino que de este tipo se pueden encontrar un gran número en la bibliografía existente.

VALORES EN LOS JUEGOS COOPERATIVOS.

Los juegos no son neutrales, transmiten y potencian un determinado código de valores a través del cual se estructura un determinado tipo de persona, unas determinadas relaciones entre los propios jugadores y una determinada visión de entender la diversión. Por lo tanto, se trata de potenciar juegos que sean acordes con los valores de la igualdad, la participación, la empatía y la cooperación.

UNA PROPUESTA: EL JUEGO COOPERATIVO.

Proponemos juegos que tienen una estructura cooperativa; es decir, centrados en la unión y no en el “unos contra otros”, juegos que buscan la participación de todos sin que nadie quede excluido; juegos donde el objetivo y la diversión se centra en metas colectivas y no en metas individuales.

Los juegos cooperativos tienen varias características liberadoras que tienen mucha coherencia con el trabajo grupal.

Liberan de la competencia: El objetivo es que todos participen para poder lograr una meta común. La estructura asegura que todos jueguen juntos, eliminando la presión que produce la competencia. El participante no se preocupa si va a ganar o perder: su interés está en la participación.

Liberan de la eliminación: El diseño del juego cooperativo busca la incorporación de todos. Muchos juegos tratan de eliminar a los más débiles, los más lentos, los más torpes, etc. Y junto con la eliminación va acompañado el rechazo y la desvalorización. El juego cooperativo busca incluir y no excluir.

Liberan para crear: Crear es construir y, para construir, la importancia del aporte de todos es fundamental. Las reglas son flexibles y los participantes pueden contribuir para cambiar el juego. Los juegos se pueden adaptar al grupo, a los recursos, al medio ambiente y al objetivo de la actividad. Muchos juegos competitivos son muy rígidos, inflexibles y dependientes de equipos especiales. Todo esto ocurre porque están excesivamente orientados hacia el resultado final. El juego cooperativo, en cambio, pone el énfasis en el proceso: lo importante es que los jugadores gocen participando.

Liberan de la agresión física de tipo destructivo: Ciertamente gastamos energía en la actividad física, pero si a la vez promovemos la agresión física contra el otro, estamos aceptando un comportamiento destructivo y deshumanizante. Hacer que la agresión física sea obligatoria por las reglas del juego es enseñar a los participantes que es aceptable golpear, tumbar y maltratar a los demás. Se busca eliminar estructuras que requieran la agresión contra los demás.

Una de las tareas que tenemos es educar para no aceptar pasivamente la injusticia. Queremos educar para la solidaridad. Queremos niños y adultos cuestionadores, críticos y que actúen como sujetos y no como objetos de su historia. Entonces ¿por qué educar al niño para que acepte situaciones injustas? En un juego los niños aprenden que “hay que saber perder”, lo cual significa perder sin quejarse, sin interrumpir el ritmo del juego, respetando al que ganó. Luego el mismo muchacho regresa al barrio donde vive y no hay agua... Llega su papá y lo han botado de a fábrica por reducción de personal... su hermano mayor fue detenido la noche anterior al regresar de clases en una redada de la policía... Si su mamá le pregunta qué ha aprendido en el colegio:

¿Qué podría responder? ¿Qué hay que saber perder?... ¿Qué pobre es pobre desde que nace?... ¿Que no es justo lo que viven pero qué se hace?...

Tenemos que transmitir otros valores, tenemos que ofrecer otra alternativa.

LA COOPERACIÓN Y LA AFIRMACIÓN

- ¡Ja... perdiste!
- ¡No, no lo sabes!
- ¡Que idea más estúpida!
- ¡Ay, qué mal lo hiciste!

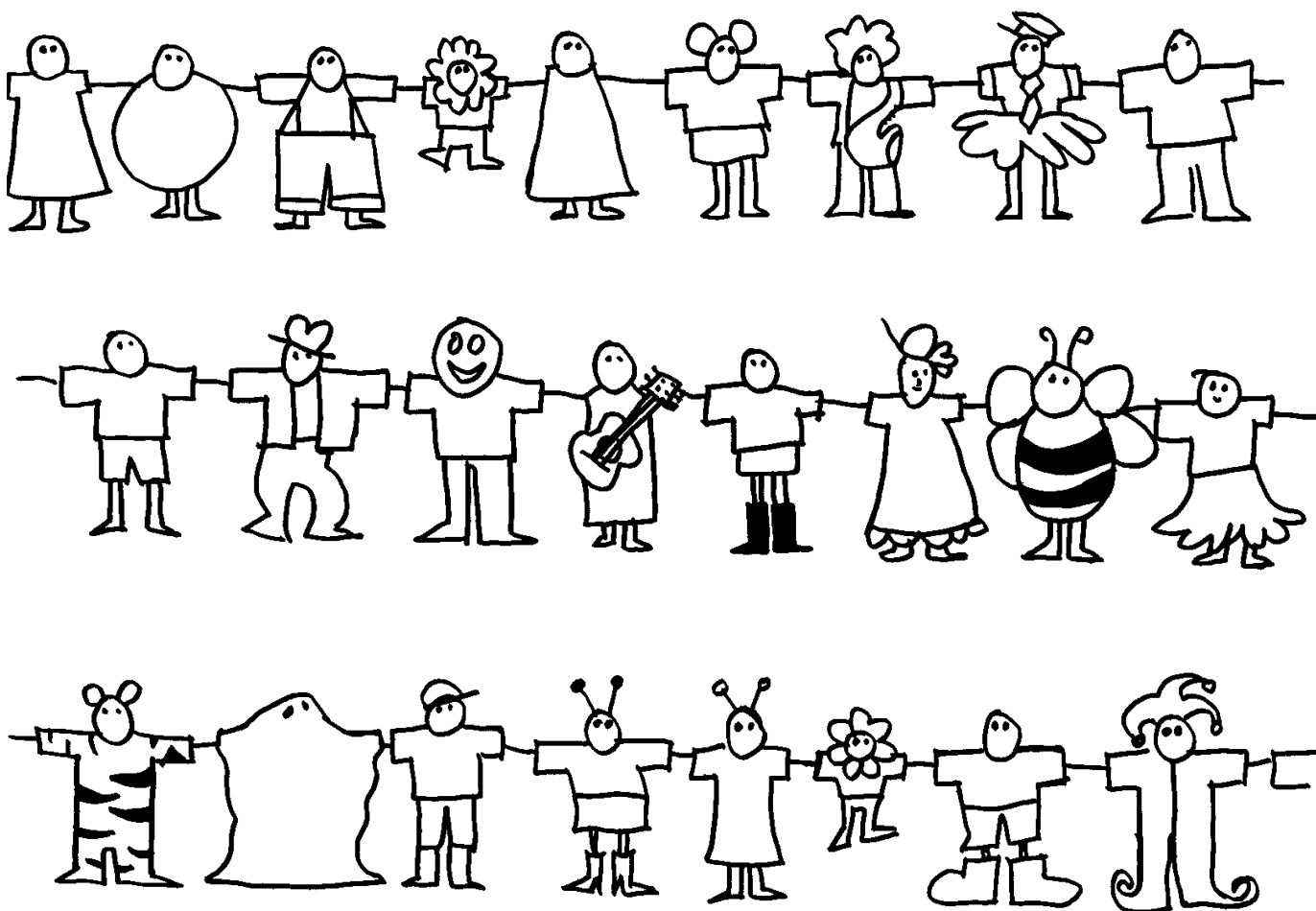
Estamos acostumbrado a la agresividad no sólo física sino también verbal. Desde niños escuchamos comentarios que dicen que no puede, que no sabe, que no es capaz. Y empezamos a creerlo. Así no supimos pintar porque la maestra dijo que lo que hicimos salió feo, que necesitamos ayuda porque no lo sabemos hacer, que no podemos... También, desde niños, condicionados por la sociedad y los medios de comunicación, aprendimos a “aprovechar” las debilidades y los fracasos del otro con comentarios negativos.

El niño, como todo ser humano, necesita la afirmación. Necesita sentir que sí tiene valor lo que hace, que sí es capaz. Nuestros comentarios como educadores, pueden estimular y apoyar la afirmación, o pueden también caer en el negativismo.

¿Qué tiene que ver la afirmación con la cooperación? Muchas personas, frente a situaciones de competencia, prefieren no jugar ante la posibilidad de perder o de salir mal. Como piensan que no juegan bien, deciden observar mientras los “buenos” jugadores compiten. El juego cooperativo es una manera de vivir la afirmación. El énfasis en los juegos cooperativos está en la participación de todos y no en el resultado.

Queremos crear, en el juego, en el trabajo, en la comunidad, un clima donde nos apoyemos, nos afirmemos unos a otros.

FUENTE: ¿Qué tal si jugamos? Guillermo Brown



¿POR QUÉ HABLAMOS DE JUEGOS COOPERATIVOS?

Si pensamos un poco lo que suele ocurrir normalmente cuando jugamos, podemos observar que hay gente que se siente mal, otros que actúan con violencia, aparecen envidias y rencores. Y, en definitiva, una actividad aparentemente inofensiva provoca efectos negativos en la persona y en el propio grupo.

Aceptamos tanto en la vida como en el juego que son normales las relaciones de dominación y agresividad donde las personas fuertes superan a las débiles, y decimos que probablemente quien perdió se lo merecía, y que quien ganó también habrá sido por algo.

Muchas veces utilizamos juegos sin cuestionar los mensajes y valores que transmiten. Pongamos por ejemplo *Las sillas musicales eliminatorias*. En este juego las personas salen de la actividad si se quedan sin silla excluyendo a las menos habilidosas. Esto genera en ocasiones situaciones de angustia, de sentimientos negativos tanto en las eliminadas como en las ganadoras. A veces provoca agresividad y una tendencia a hacer trampas. ¿Es esto sano para el crecimiento personal y del grupo?

Los juegos cooperativos tratan de no excluir ni humillar a nadie, de conseguir diversión sin tener la amenaza de no conseguir el objetivo marcado, y de favorecer un ambiente de aprecio recíproco donde no se mira a la otra como competidora sino como compañera de juego.



EL PORQUÉ DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS.

Entendemos al juego como un elemento socializador por excelencia en las primeras etapas de la vida, mediante el cual transmitimos valores, costumbres, formas de relacionarnos, conocimientos, sentimientos, etc. Por éste el niño o niña simboliza sus formas de actuar en el futuro. El mundo del juego es el medio natural de niños y niñas para el desarrollo personal y el aprendizaje positivo, ya que es propio de ést@s, es activo y muy motivador.

A través del juego el sujeto queda implicado en procesos de experimentación, sensación, acción y reacción.

Cuando hablamos de “socializador” hacemos referencia a que en parte es reproductor de las relaciones sociales y de la cultura. “El juego prepara la entrada a la cultura existente y la expresión lúdico- creativa puede abrir nuevas perspectivas socioculturales, dado ese espontáneo manejo de los códigos simbólicos de la representación social. Así el juego es un ámbito de formación (cultural y moral) de las nuevas generaciones.”

El juego incluye el crecer, ensayar, olvidar, buscar, entender, sentir.

En la actualidad, nuestra sociedad se basa en un modelo económico en el que la competencia prima por sobre todo, el ser el/la mejor, el ganar sin importar los medios ni las consecuencias. En esta situación necesariamente habrá una persona perdedora y otra ganadora, lo cual acentúa la desigualdad, la injusticia, la violencia, el individualismo, el egoísmo, y un sentimiento de frustración y soledad, tanto para el/la que gana como para el/la que pierde, ya que generalmente la alegría del triunfo es solitaria, provocando envidias y tristezas, de parte de l@s que no ganan. Por todo esto es que planteamos a los juegos cooperativos como alternativa a los tan difundidos juegos competitivos que no hacen más que reforzar lo antes dicho. Nos remitimos aquí a Rosalba Gómez con un testimonio ilustrativo:

“De niña, cuando jugaba con mis primos, aprendí muchas cosas... Que el más pequeño, más lento, o más débil de nosotros sería siempre la ere, el que contaba para el Escondite, el que recibía más pelotazos en el Fusilado. Que el más vivo y tramposo de nuestros amiguitos terminaría siempre primero. Que el que llegara último a la meta era un “burro”, el objeto de todas las burlas. Que el más fuerte, más avisado o más grande de nosotros establecería al final las reglas del juego... Sobretudo, aprendí que lo importante era ganar y que perder podía echar por tierra toda la diversión.”

Reflexionando acerca de esto creemos fundamental la incorporación de alternativas lúdicas “cooperativas” que reviertan este tipo de experiencias. Haciendo posible que jugar con otr@s sea mejor que jugar contra otr@s, superando desafíos junt@s y no superando a otr@s, haciendo de la experiencia lúdica un pleno disfrute colectivo, sin frustraciones, en el que la estima de un@ no sea a costa de l@s otr@s.

Favoreciendo la participación de tod@s, en contraste con los juegos de competencia en donde se busca derrotar a l@s demás para obtener un premio que

llegará solo a un@s poc@s, l@s que tienen más aptitudes físicas o mentales, disminuyendo a su vez la participación y la motivación del resto.

En una situación cooperativa, los objetivos de las personas del grupo solo podrán ser alcanzados en la medida que los objetivos individuales se concreten. En contraste, en una situación competitiva la concreción de los objetivos de uno de los individuos impide la consecución de los de l@s demás.

Lo que se busca a través de los juegos de cooperación, es que niñ@s aprendan disfrutando a ser más considerad@s y conscientes con l@s otr@s y logren trabajar buscando lo mejor para tod@s.

Muchas veces, por ejemplo, en exámenes o evaluaciones, se prohíbe la cooperación, entendiendo que el /la niñ@ debe “superarse”; en este sentido la superación personal “aplastaría” a l@s otr@s. Cosa que no es cierta, la cooperación implicaría la participación de tod@s para alcanzar las metas. Igualmente somos conscientes de que algunas veces ocurre un “descanso” por parte de algun@s de l@s integrantes del grupo en l@s demás, pero consideramos que esto se da por una escasa motivación a la participación grupal, al trabajo de equipo y a la cooperación.

Al enfrentarnos a los juegos cooperativos vislumbramos lo arraigada que está la cultura hegemónica a través de la imposibilidad de desprendernos de los esquemas tradicionales del juego, “yo gano - vos perdés”, perdiendo sentido el juego, para much@s el hecho de que esto no ocurra; el desafío está en poder transformar estos esquemas en un todos y todas ganamos. Cooperación y superación van juntas.



INVENTAR JUEGOS COOPERATIVOS.

El hecho de inventar nuevos Juegos Cooperativos nos indicará hasta qué punto hemos entendido el sentido de estos juegos.

Nos servirá además para desarrollar nuestra imaginación, nuestra creatividad y nuestra participación en la construcción de un modelo lúdico diferente. Nos hará sentirnos más partícipes de lo que estamos trabajando y nos ayudará a tener un repertorio más amplio de juegos.

Parece importante que en todo taller de Juegos Cooperativos hagamos un hueco para este apartado.

No parece fácil inventar Juegos Cooperativos si no los conocemos más o menos bien. Así que lo trabajaremos cuando tenemos ya cierta idea de qué entendemos por Juegos Cooperativos.

Una posibilidad es tomar un juego tradicionalmente conocido y convertirlo en cooperativo. Los juegos son arbitrarios en sus reglas y flexibles en su práctica.

Posteriormente intentaremos crear un juego totalmente nuevo.

En pequeño grupo el trabajo de creación es más operativo y participativo. Se puede combinar con puesta en común y recogida de sugerencias. Cada grupito puede construir un juego que luego jugarán todas.

Podemos empezar a partir de una ficha previa que vamos rellenando:

- ¿Qué material usamos en nuestro juego?
- ¿Cuál es la meta del juego?
- ¿Qué tienen que hacer las jugadoras?
- ¿Cómo tendrán que cooperar?
- ¿Tienen que participar todas?
- ¿Es el juego divertido e interesante?
- ¿Pueden todas ganar?

O podemos partir de una sugerencia lúdica.

Lo ensayamos y lo mejoramos.

Finalmente le ponemos nombre.

ALGUNAS CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS DE LA INFANCIA.

Características de las niñas y niños de 2 - 3 años de edad.

- Aparece el lenguaje oral. Expresiones del tipo *mío* o *yo* indican que va adquiriendo la idea de la propia existencia y de la de las demás.
- Aparece la etapa del *no* que sirve de afirmación de sí misma. Precisa afianzarse, actuar por su cuenta. Esta necesidad de *valerse por sí misma* va a resultar muy importante. Las educadoras habrán de establecer algunos límites de seguridad. Lo difícil es qué mensajes de conducta planteamos y cómo lo hacemos.
- La paciencia, la tolerancia, el buen humor y la adaptación de los espacios y los materiales son apoyos muy importantes.

Características de las niñas y niños de 3 - 4 años de edad.

- El comienzo de su capacidad de ejecutar operaciones mentales internas, les lleva a proyectar su afectividad hacia el exterior y a reconocerse como distintas de las otras niñas y adultas.
- Interés por conocer las diferencias sexuales entre niñas y niños.
- Preferencia por determinadas niñas, sobre todo del mismo sexo.
- Comienza el concepto de amistad.
- *Comienza a reconocer que forma parte de un grupo.*
- *Se observa el inicio de la conducta prosocial.*
- *Comienzo de los juicios morales.*

Características de las niñas y niños de 4 - 5 años de edad.

- Aumenta su capacidad para realizar representaciones mentales.
- Comienza la imitación de las conductas de otras niñas.
- Aumenta la sociabilidad.
- *Comienza la identificación con otras niñas.*
- *Comienzan los juicios de ellas mismas.*
- *Sentimiento de competitividad o cooperación en las conductas.*

Características de las niñas y niños de 5 - 6 años de edad.

- El desarrollo cognitivo se caracteriza por la capacidad para entender las transformaciones.
- Los juegos se desarrollan en torno a habilidades manipulativas y juegos de identificación.
- Se definen los grupos de amigas y comienzan a emerger liderazgos.
- *Existencia de conductas prosociales basadas en el altruismo.*
- *Las normas sociales son seguidas de una forma un tanto rígida.*
- *Autovaloración relacionada con la ejecución de sus conductas con respecto a las normas sociales.*

Nº de juegos por edades en cada énfasis. MARZO 2012														
Énfasis	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Tot
1. Presentarse	6	6	8	9	9	9	9	9	9	9	6	4	2	95
2. Conocerse	1	1	2	2	3	3	3	3	3	2	2	1	1	27
3. Distensión	19	25	24	23	23	23	23	23	21	18	6	6	5	239
4. Energizante	7	7	7	7	7	7	7	6	5	3	1	1	1	66
5. Estima	7	7	7	7	8	7	7	7	6	2	2	2	2	71
6. Confianza	1	1	2	2	4	4	3	4	4	3	4	3	2	37
7. Contacto	5	6	6	6	6	6	5	4	4	2	1	1	1	53
8. Premasaje	3	3	3	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	23
9. Cooperación	8	10	13	13	13	13	12	12	12	8	6	5	5	130
TOTALES:	57	66	72	72	75	74	70	69	62	48	29	24	20	741

Nº de juegos por coeficiente de cooperación en cada énfasis. MARZO 2012						
Énfasis	6	7	8	9	10	Tot
1. Presentarse	6	72	17			95
2. Conocerse	6	10	10	1		27
3. Distensión	6	165	65	3		239
4. Energizante	10	45	11			66
5. Estima	3	13	47	5	3	71
6. Confianza	3	5	16	12	1	37
7. Contacto		9	32	12		53
8. Premasaje		4	15	4		23
9. Cooperación			61	63	6	130
TOTALES:	34	323	274	100	10	741

Nombre de archivo: 11 COPIA CERRADA Bases teóricas y didácticas de los
Juegos Cooperativos.doc
Directorio: C:\Documents and Settings\Emilio\Mis
documentos\Publicaciones\JUEGOS COOPERATIVOS Publicaciones
Plantilla: C:\Documents and Settings\Emilio\Datos de
programa\Microsoft\Plantillas\Normal.dot
Título: METODOLOGÍA DIDÁCTICA
Asunto:
Autor: Emilio
Palabras clave:
Comentarios:
Fecha de creación: 08/03/2012 10:37
Cambio número: 3
Guardado el: 08/03/2012 10:39
Guardado por: Emilio
Tiempo de edición: 2 minutos
Impreso el: 19/04/2012 23:58
Última impresión completa
Número de páginas: 21
Número de palabras: 5.725 (aprox.)
Número de caracteres: 32.636 (aprox.)