

# TIEMPO ENTRE PARÉNTESIS

EL JUEGO COOPERATIVO  
COMO HERRAMIENTA DE TRANSFORMACIÓN



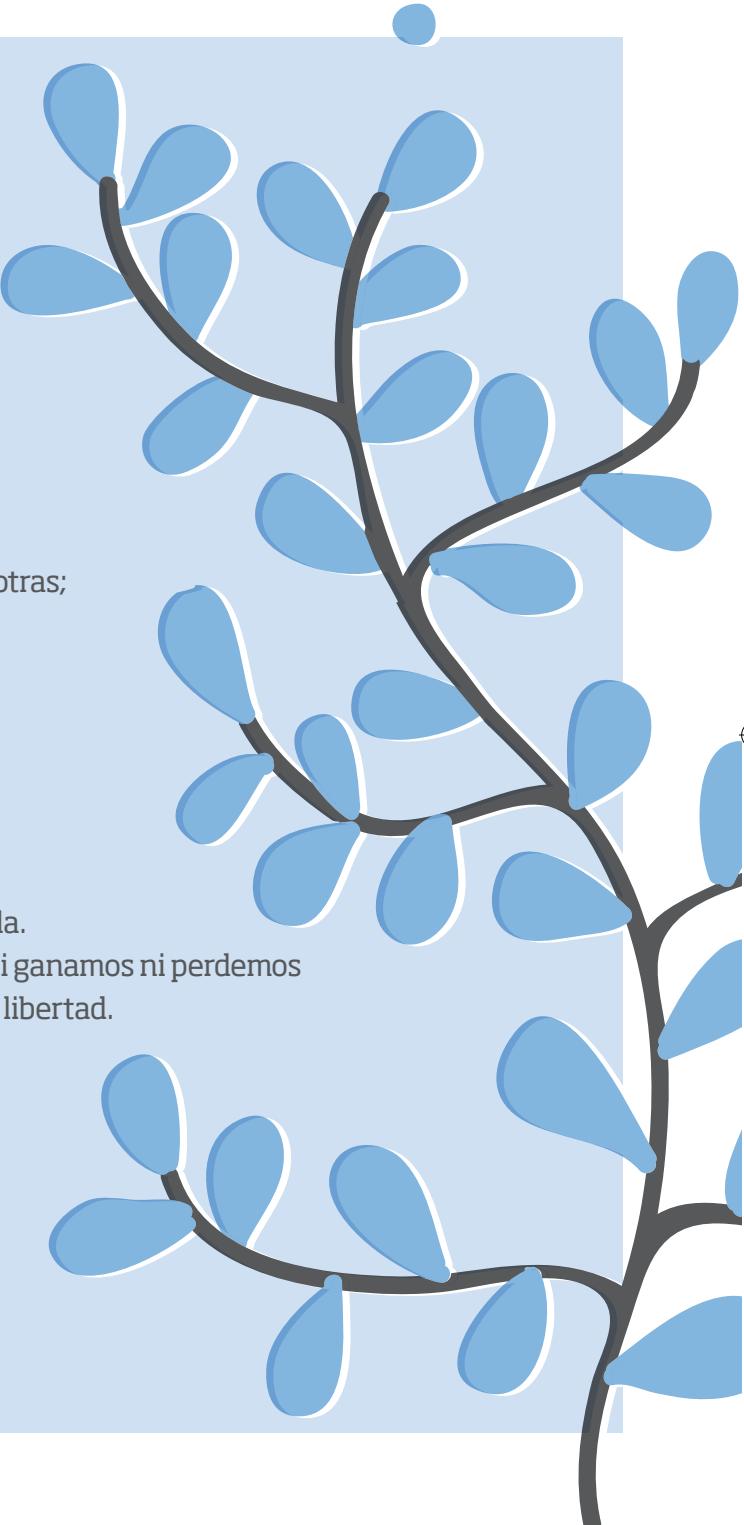
errealitatea enaldatu  
**ZAINTZAK BIZIZ**

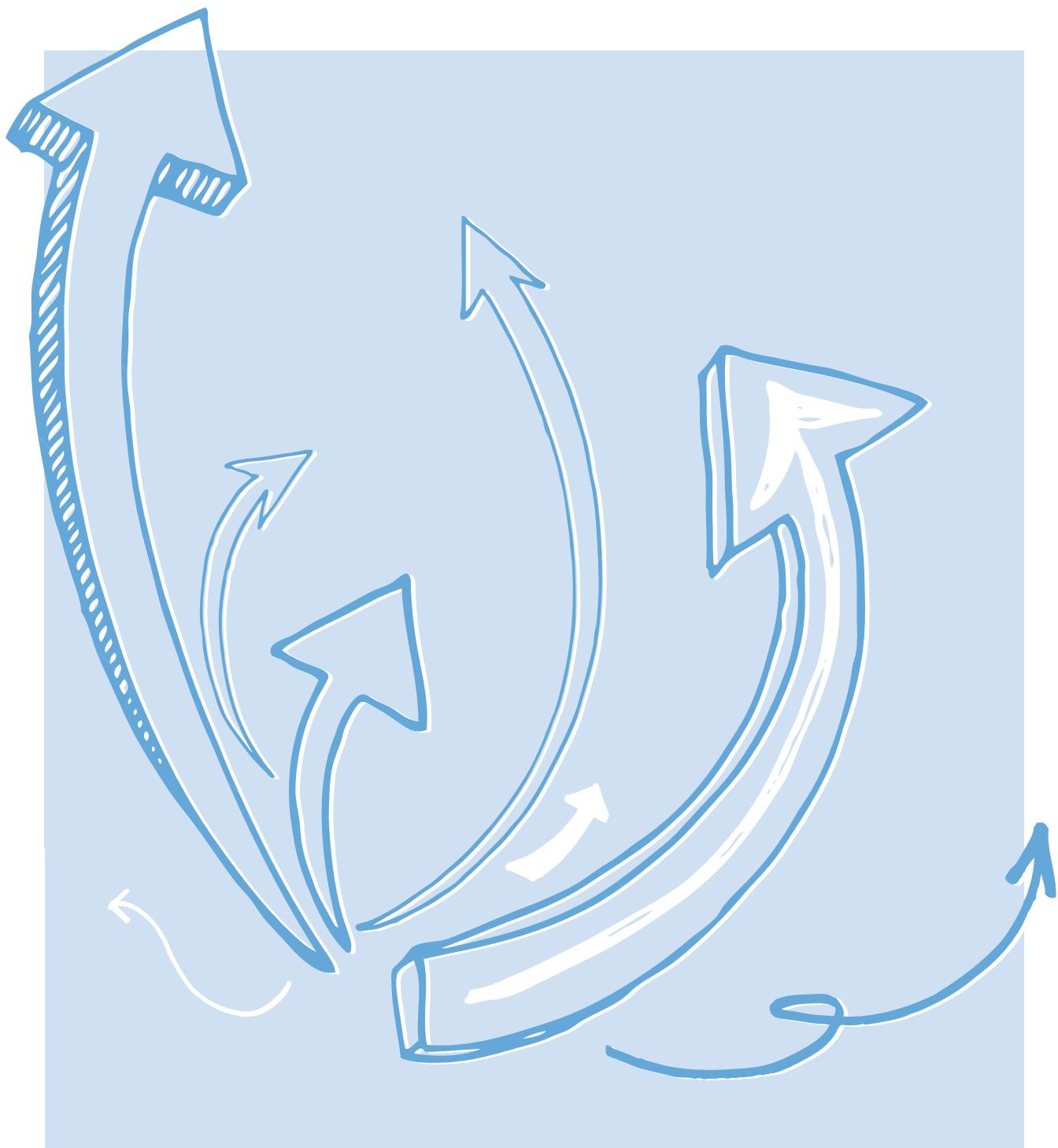


GARAPENERAKO  
LANKIDETZAREN  
EUSKAL AGENTZIA

AGENCIA VAJCA DE  
COOPERACIÓN PARA  
EL DESARROLLO

Querido lector y querida lectora,  
Esperamos que disfrutes de esta publicación  
Tanto como la hemos disfrutado nosotros y nosotras;  
Esperamos te sea tan útil  
Como la sentimos nosotros y nosotras.  
Ojalá te motive y haga entregarte al juego,  
A un juego placentero y transformador,  
Profundo y enriquecedor.  
Porque cuando compartimos un juego  
Compartimos tiempo,  
Y cuando compartimos tiempo compartimos vida.  
Y si en la vida como en los juegos cooperativos ni ganamos ni perdemos  
Ya no hay amenazas ni miedo sino creatividad y libertad.





# PRÓLOGO

**Motivación y entrega.** Esta publicación rebosa de motivación y entrega. **Motivación para jugar y seguir transformándonos como personas, grupos y sociedades; entrega porque no nos hemos guardado nada y hemos puesto a disposición de todos y todas emoción, cuerpo, mente y alma para plasmar lo mejor de nosotros y de nosotras en estos textos.**

Lo pienso y lo pongo en palabras mientras lo escribo. Me doy cuenta que esto es lo que me nace ahora que escribo este último apartado del libro y que a su vez y paradójicamente, dará inicio a la lectura de otras personas. Tal vez ese sea el sentido de estas páginas: recoger y actualizar lo que se lleva haciendo durante más de una década en la delegación de **Intered Euskal Herria** en torno al juego cooperativo como herramienta para la educación para el desarrollo y la transformación social. De esta forma las ideas concebidas, reflexiones compartidas, diálogos cruzados, proyectos llevados a cabo y situaciones vividas quedan recogidas en esta publicación. Así, este punto de inflexión, puede ser el punto de partida para otras personas que quieran conocer más de cerca el juego cooperativo y su utilización como herramienta de intervención y transformación.

Uniendo así principio y fin en el tiempo, formamos un todo, un único proceso que no termina. Cuando termines de leer esta publicación esperamos a su vez que haya sido motivadora para transformarte en un o una agente de cambio y así entregar parte de tu tiempo, tu persona y saber a las demás. Es así como se construyen personas, grupos, sociedades y se crea la cultura.

Las páginas siguientes nos hablan de cómo construir una sociedad y una cultura de paz donde las personas sean el centro del sistema, donde sus intereses y necesidades sean la base para construir nuevos modelos en los que poder desarrollar no solo la vida, sino una vida digna, para todas las personas. Un modelo que por fin, reconozca y dé el valor que tiene a los trabajos de cuidados en la sostenibilidad de estas vidas, de nuestras vidas, de la propia vida del planeta. Y lo hace desde una propuesta basada en el placer, porque la experiencia de jugar es sobre todo una experiencia de diversión; pero también lo hace desde la responsabilidad, porque cuando apostamos por el juego cooperativo como herramienta para conseguir ese objetivo de diversión, escogemos también un camino que genera espacios de cuidado, que nos permite aprender a relacionarnos desde dinámicas de respeto e inclusión, desde nuevas formas de poder. Y es una elección consciente. Una elección para generar pequeñas semillas de transformación personal y colectiva hacia esos nuevos modelos de desarrollo.

# ÍNDICE



## [01]

### PRESENTACIÓN

## [02]

### EL JUEGO NO ES SOLO COSA DE RISA. FUNDAMENTOS TEÓRICOS.

2.1. ¿Qué es el juego?

2.2. ¿Qué es el juego cooperativo?

## [03]

### EL JUEGO COOPERATIVO: MOTOR DE TRANSFORMACIÓN

3.1. Juego cooperativo y transformación personal.

3.2. Juego cooperativo y transformación grupal/ colectiva.

3.3. Juego cooperativo y transformación social.

RTICIPAR

ción

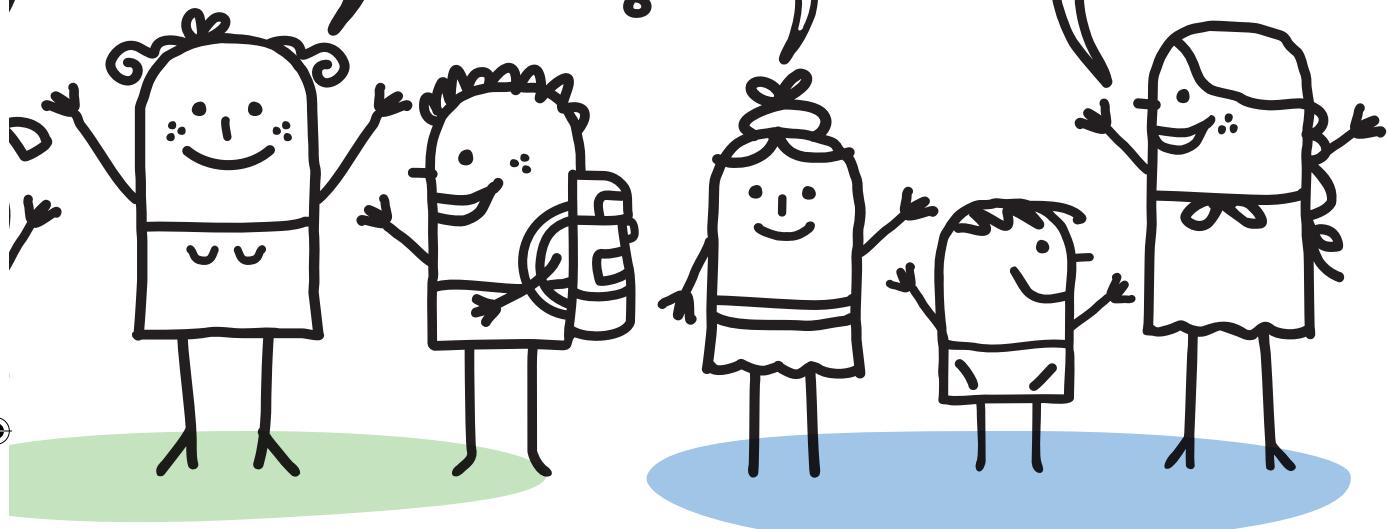
SOLIDARIDAD

juego

educación

aprendizaje

Tiempo entre paréntesis. El juego cooperativo como herramienta de transformación



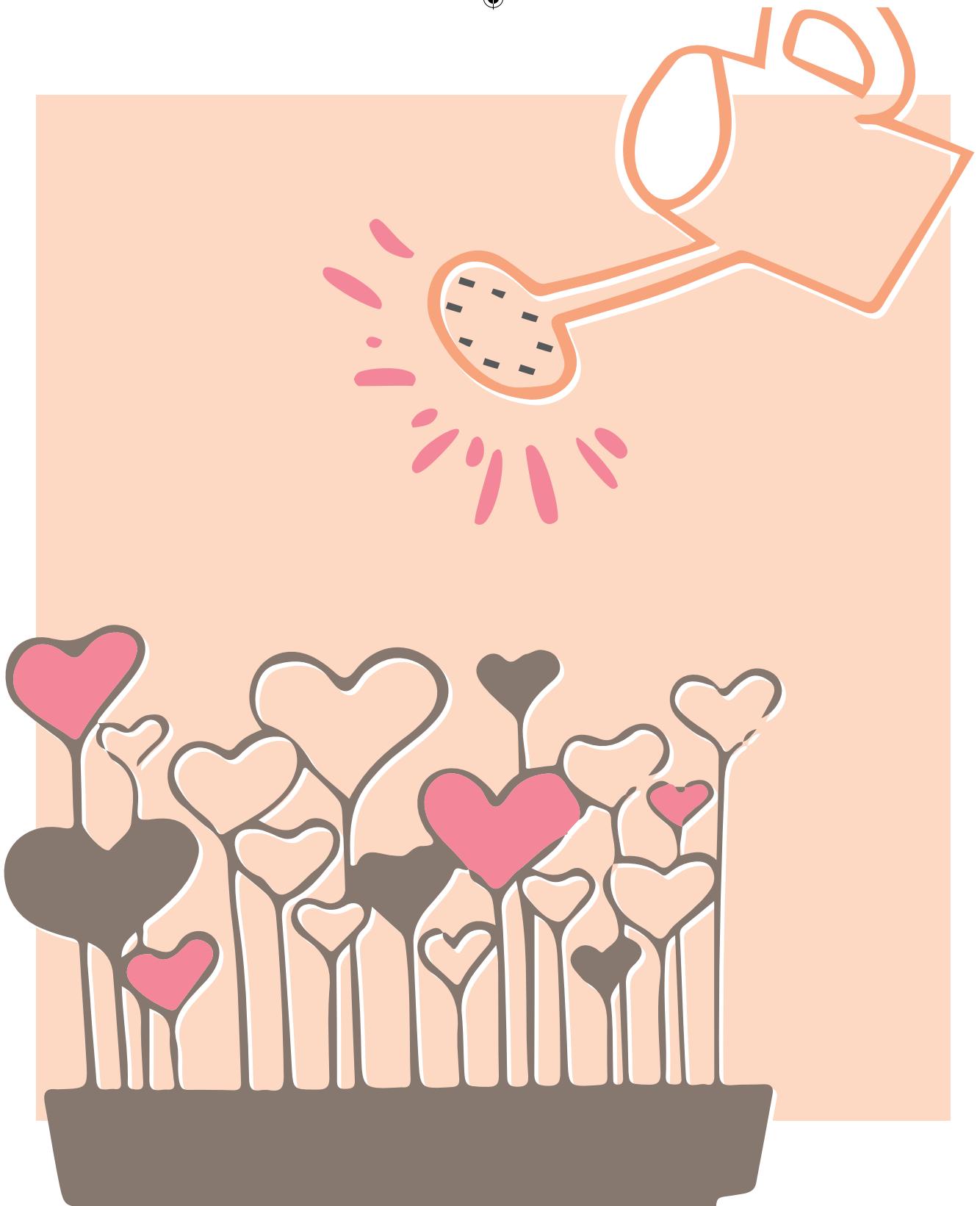
## [04]

### ¿SUEÑO O REALIDAD? RELACIÓN DE JUEGOS

- 4.1. Juegos físicos.
- 4.2. Juegos cooperativos de mesa.

## [05]

### ¿CÓMO SEGUIR CAMINANDO? BIBLIOGRAFÍA Y WEB DE REFERENCIA





# [01]

# PRESENTACIÓN

InteRed es una ONG de Desarrollo promovida por la Institución Teresiana que trabaja desde 1992 a través de procesos socioeducativos y desde un enfoque de derechos humanos y de género, con el objetivo de colaborar en la transformación de la realidad socioeconómica actual generadora de injusticias y luchar contra la pobreza, las desigualdades y la exclusión.

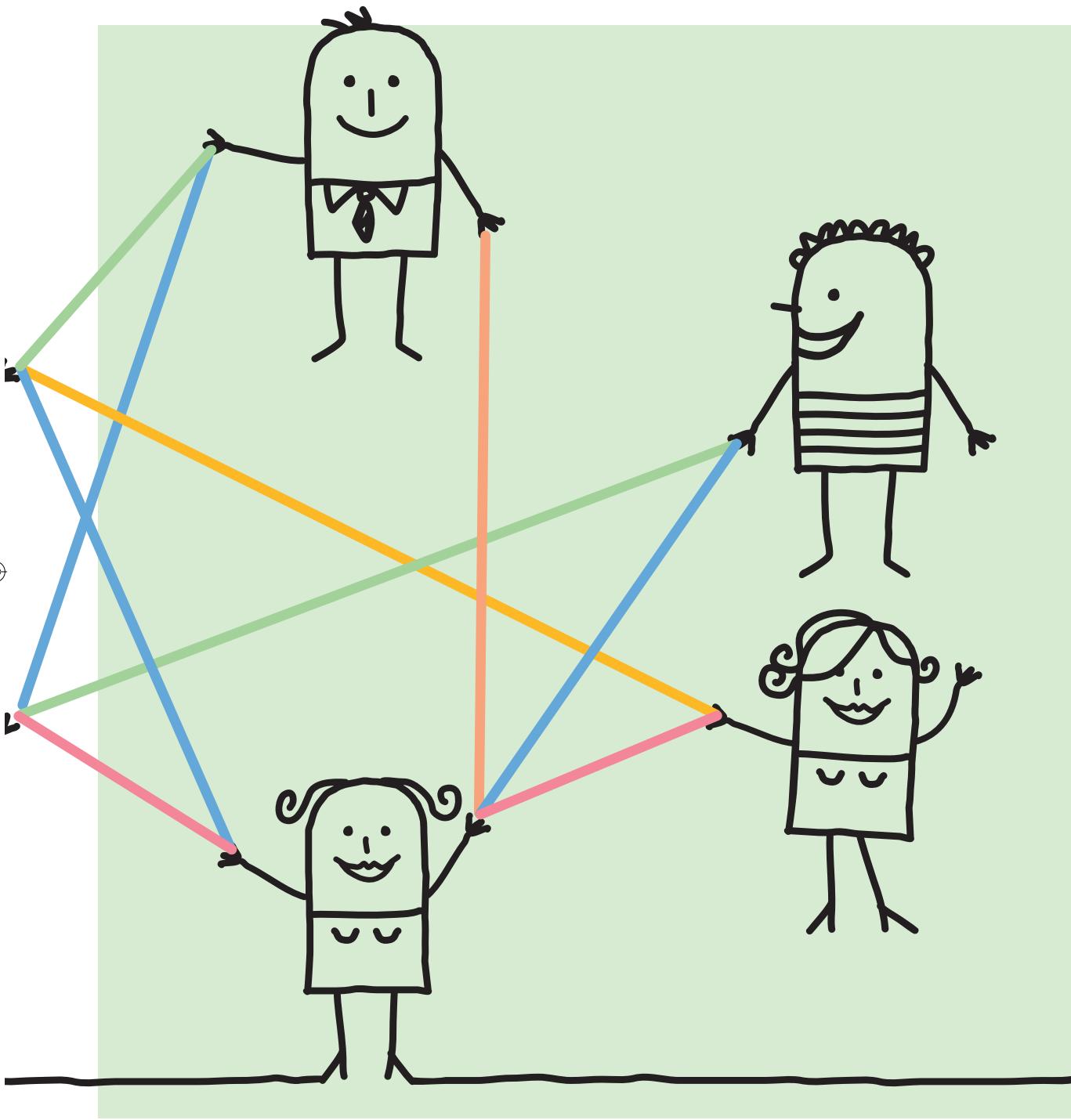
Para ello, hemos desarrollado diferentes campañas como la que enmarca este trabajo, *Actúa con cuidados, transforma la realidad*, financiada por la Agencia Vasca de Cooperación, con la que se pretende sensibilizar, formar y movilizar a diferentes agentes educativos y sociales para promover la construcción de una ciudadanía comprometida en el logro de una sociedad sostenible y equitativa, regida por otros valores, otros modos de vida y otro concepto de poder.

Así, con *Tiempo entre paréntesis. El juego cooperativo como herramienta de transformación* queremos ofrecer una herramienta de reflexión y trabajo en diversos espacios educativos tanto personales como profesionales, que nos permita caminar hacia la deconstrucción de los valores establecidos y la construcción de una alternativa que ponga a las personas en el centro de nuestras dinámicas sociales. Y lo queremos hacer socializando los aprendizajes y saberes acumulados durante dieciséis años de trabajo con juegos cooperativos. Trabajo que nos ha permitido profundizar en el conocimiento y valor

de estos juegos, descubriendo y experimentando su gran potencial transformador en el plano personal y colectivo. Porque jugar es un tiempo entre paréntesis, un paréntesis en el que los riesgos que asumimos empiezan con la partida y terminan con el final del juego. Un paréntesis en el que nos sentimos seguras y seguros aunque nos movamos por otras lógicas, mostrándonos desde la espontaneidad, expresándonos tal y como somos. Un tiempo entre paréntesis, en el que vivimos situaciones que no pertenecen a la vida real pero en el que participamos desde lo que realmente somos y nos deja una huella que nos acompañará en nuestra experiencia vital. Así, este tiempo entre paréntesis, se convierte en una escuela para la vida.

A lo largo del documento, hemos recogido diversas citas y reseñas; y es que hemos querido hacer un libro documentado por tres razones: la primera de ellas recopilar trabajos e investigaciones de diferentes disciplinas que permiten validar a nivel teórico el juego cooperativo como herramienta de intervención educativa y para la transformación personal, grupal y social; la segunda es el reconocimiento a las personas que con su trabajo y pensamiento han inspirado también el nuestro; y la tercera, dar así la oportunidad a las personas que tengan este documento en las manos de seguir profundizando más allá de estas páginas.







# [02]

## EL JUEGO NO ES SOLO COSA DE RISA. FUNDAMENTOS TEÓRICOS.

*“El juego ha sido objeto de estudio desde numerosos campos de las ciencias sociales en diversas culturas y sociedades. El denominador común de estas teorías es que aceptan y defienden el fenómeno del juego por razones biológicas, antropológicas, psicológicas o pedagógicas”<sup>1</sup> y vienen a justificar la importancia del juego en el desarrollo personal y social.*

Comenzando por el **ámbito biológico** **H. Spencer**, en la primera de sus obras “Principios de la Psicología” (1853) plantea como hipótesis que la existencia de la energía sobrante del organismo, si la persona no ha de emplearla para la supervivencia, se utiliza en actividades carentes de finalidad inmediata, fundamentalmente de tipo motriz que liberan de tensiones al organismo. **El juego se constituye en consecuencia para eliminar energía sobrante.**

En 1916, **Groos** va más allá de lo puramente biológico y es el primer autor en relacionar **juego y desarrollo** ya que concibe el juego como una forma de experimentación sin aparente finalidad externa. Las acciones obedecen a un impulso instintivo, la y el niño ponen en juego actividades que **contribuyen al desarrollo de capacidades que les permitirán desenvolverse en la vida adulta**. La actividad lúdica posee en consecuencia un carácter de anticipación funcional, de práctica previa de diferentes habilidades para su posterior uso.

En esta misma línea de desarrollo, **J.Piaget** se interesa sobre el **desarrollo infantil** y afirma que las manifestaciones de la actividad lúdica son reflejo de las estructuras intelectuales propias de cada momento del desarrollo individual. Estas estructuras se desarrollan dentro de un proceso de constitución en el que el o la menor es parte activa. Piaget establece por otra parte una clasificación de la actividad lúdica vinculada al desarrollo evolutivo, de tal modo que a cada etapa de dicho desarrollo corresponde un tipo de juego.

Gracias a la teoría de la afirmación del Yo de **J. Chateau**, se introduce la concepción del **juego como medio de afirmación** por el deseo de autoafirmarse, de la superación de las dificultades y las conquistas personales; por lo que el goce del juego no es un goce sensorial sino un goce moral. Engloba los juegos en dos grandes grupos dependiendo de la presencia o ausencia de reglas.

Es de obligada mención, en una publicación como la que tenemos entre manos, la teoría de **H. Wallon** ya que postula que entorno y persona son indivisibles y están inmersos en la misma realidad. Este autor concibe el mundo como una interacción constante entre los medios físico y humano, considerando **el juego como imitación**. Afirma que el niño y la niña reproducen e imitan las experiencias que acaban de vivir de acuerdo a las capacidades cognitivas de las que están dotadas en ese momento. Esta teoría también queda respaldada por los estudios realizados por la antropóloga **Margaret Mead** con diferentes grupos culturales en Papúa Nueva Guinea. En ellos relaciona estructuras sociales con sistemas de valores más cooperativos, con los juegos utilizados por sus niñas y niños. Concluyendo, como en el caso de la cultura Arapesh, que influyen en su carácter más pacifista. **El juego se convierte así en un objeto de interés desde diferentes disciplinas, dejando patente su valor como motor de desarrollo integral de la persona.**

1.

**LOPEZ DE SOSOAGA, A.**

El juego: Análisis y revisión bibliográfica. Servicio Editorial Universidad Pública del País Vasco, Bilbao, 2002.

## 2.1

# ¿QUÉ ES EL JUEGO?

Es difícil intentar hacer una única definición de la palabra juego o la acción del jugar al mismo tiempo que abarcar de forma integral las diferentes ópticas, enfoques y matices que cada ciencia social o filosófica puede arrojar sobre ello. Podemos mirarlo desde una óptica social, psicológica, antropológica, educativa, pedagógica, filosófica incluso asociarlo a variables biológicas, ambientales y geográficas, enriqueciendo así el presente documento.

Lo que sí es seguro, es que el juego comienza desde los primeros meses o días de nuestra vida, cuando intentamos establecer un contacto visual con nuestra madre o padre y nos lo ofrecen, lo esquivan o nos sonríen... Comienza cuando nos hacen cosquillas o pedorretas y de esta forma enriquecen nuestro desarrollo sensorial... Continúa con los primeros pasos y con los primeros juguetes: Pelotas, cubos, encajes... y prosiguen con los primeros juegos de rol y representación. Cuando jugamos a policías y a ladrones/as o tenemos nuestras primeras parejas. Para entonces nuestros muñecos y peluches hace tiempo ya han cobrado vida y les hemos dotado de sentimientos y de expresión... y cada vez con más frecuencia jugamos a juegos reglados... lo cual nos ayuda a relacionarnos con las demás personas, a establecer límites entre yo y la otra persona y es un empuje hacia el proceso de socialización. Y así, vamos jugando y viviendo, viviendo y jugando...

**El juego es fuente de placer y constituye un fin en sí mismo.** Se juega por el único hecho de jugar y esta actividad genera placer en las personas que lo hacen. El juego tiene la capacidad inherente de poner a las personas adultas en contacto con el niño o la niña interior.

En este sentido, es de vital importancia tomar conciencia de que el juego es una forma de expresión, en la que se plasman las maneras de pensar y sentir de cada persona, **es una expresión del ser persona**. Por ello y como un derecho básico en el juego, éste **ha de desarrollarse en un marco libre y voluntario**. Libre en cuanto a la

participación y voluntario en cuánto a la forma de esa participación y posterior retroalimentación que se establece en el desarrollo de cada juego.

Como dice **Terry Orlick** “*jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador (...) Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación y experimentación*”<sup>2</sup>.

En esta misma línea de entender y ver el juego como forma de expresión y desarrollo de la persona, pero atendiendo también al entorno social en el que desempeña su vida, **Maite Garaigordobil** defiende que “*el juego desempeña un papel muy relevante en la formación de la personalidad de un ser humano. El juego es una necesidad vital, yo diría que indispensable para el desarrollo humano. Fomenta el desarrollo del cuerpo y los sentidos, además de las capacidades del pensamiento y la creatividad infantil. Es un poderoso instrumento de comunicación, de socialización y de desarrollo moral, amén de una herramienta de expresión y control emocional, que promueve el equilibrio psíquico y la salud mental*”<sup>3</sup>.

**Pascal Derú** va más allá, y desde su experiencia nos introduce en el potencial que tiene el juego en la transformación de ese entorno social, describiendo el juego como “*pequeños pasos para avanzar en la vida. Jugar es tomar partido en la vida, es resistir a una idea de globalización. Jugar es resistir a una sociedad que nos roba el tiempo, es recuperar el tiempo. Cuando jugamos a juegos cooperativos recuperamos las relaciones. En los juegos cooperativos las fortalezas de las otras personas son una oportunidad para mí. Ya no hay amenazas. Entonces podemos expresarnos como somos*”<sup>4</sup>.

<sup>2.</sup>  
**ORLICK, T. ORLICK, T.**

*Libres para cooperar: libres para crear.*  
Editorial Paidotribo, Barcelona, 1997.

<sup>3.</sup>  
**GARAIGORDOBIL M.**  
Fragmento de entrevista publicada en 2009.

<sup>4.</sup>  
**DERÚ, P.**  
*Taller de Juegos Cooperativos*  
organizado por Intered Euskal Herria en  
Donostia – San Sebastián, 2012.



Para Olatz AldabaldeTreku, “El juego en la infancia y la adolescencia resulta ser el mejor ensayo para la vida de la persona adulta. Los mensajes que se transmiten a través de estos juegos se graban de forma imborrable al estar vinculadas a experiencias positivas y placenteras”<sup>5</sup>. Del mismo modo, detalla las características que cumple el juego en la vida de las personas nombrando a Huzzinga y Caillois:

» **EL JUEGO ES UNA ACTIVIDAD LIBRE:** El juego “en su expresión original” como lo denomina Hilda Cañequre, responde al deseo y a la elección subjetiva de la persona jugadora y nadie puede dirigirlo desde fuera.

» **LA REALIDAD IMAGINARIA DEL JUEGO NACE DE LA COMBINACIÓN ADECUADA DE LOS DATOS DE LA REALIDAD CON LA FANTASÍA.** El psiquiatra D.W Winicott, en su obra Realidad y juego, sitúa la actividad lúdica en el espacio fronterizo entre el mundo exterior y el mundo interior de la persona.

» **TODO JUEGO SE DESARROLLA EN UN TIEMPO Y ESPACIOS PROPIOS.** Las personas jugadoras se ponen de acuerdo y establecen las fronteras del espacio lúdico, así como los límites temporales del comienzo y el final del juego.

» **EL ESPACIO DEL JUEGO ES UN LUGAR SIMBÓLICO,** fronterizo entre la realidad y la fantasía; el tiempo del juego es también imaginario; un tiempo fuera del tiempo, en que cualquier cosa puede suceder. Es muy fácil entrar y salir del espacio y tiempo del juego. Las personas que juegan lo hacen con espontaneidad. Toda persona jugadora que no respeta el tiempo o el espacio del juego es penalizado, inmediatamente por las otras personas jugadoras.

» **EL JUEGO SE AJUSTA A CIERTAS REGLAS QUE LO SOSTIENEN.** Cada juego exige un espacio, un tiempo y unas reglas. Éstas nunca expresan lo que debe suceder, sino lo que no debe ocurrir en ningún caso. Por eso no hay contradicción entre la idea de juego como actividad libre y como actividad reglada: las reglas del juego no determinan el curso de la acción, sino que las posibilitan dentro de unos límites.

» **EL JUEGO TIENE SIEMPRE UN DESTINO INCERTO.** A pesar del orden que crean las reglas, éste tiene siempre un destino incierto: va improvisando su desarrollo a mediada que se ejecuta y se vivencia.

» **EL JUEGO NO PRETENDE PRODUCIR NADA,** ni obtener ningún bien ni producto final. Es una actividad gratuita.

» **EL JUEGO PROPORCIONA PLACER,** alegría y diversión.

Para facilitar un espacio así, es necesario tomar en cuenta tres aspectos que influirán en el desarrollo del juego: el entorno, las aptitudes y actitudes de la persona educadora y características de las personas que participan en el juego.

**El entorno** es sin duda el aspecto más influyente y determinante, siendo necesario crear un ambiente seguro y de confianza donde se pueda tener oportunidad de explorar el cuerpo y el mundo que nos rodea. Facilitar un espacio libre de juicios o canalizador de los mismos es de vital importancia para el crecimiento personal y grupal.

**Las aptitudes y actitudes de la persona educadora** es otro aspecto básico al que prestar especial atención. La persona que opera el taller, es un elemento externo al propio desarrollo del juego y a las personas que participan. Como tal, tiene la responsabilidad de encuadrar el juego, explicar y hacer cumplir las normas así como poner límite y estructura. El papel de la persona educadora en primer lugar será<sup>6</sup>:

- » Establecer un vínculo con las personas participantes que les permita sentirse afectivamente seguras.
- » Enseñar las bases de cada tipo de juego mientras juega.
- » Mediar y facilitar los primeros encuentros entre iguales.
- » Generar y facilitar espacios para el juego libre.

5.

ALDABALDETREKU, O.  
Trilogía para educar: Jugar, cooperar y disfrutar.  
Kometa.

6.

ANDER-EGG, E.  
Metodología y práctica de la animación sociocultural. Editorial CCS, Madrid, 2000.

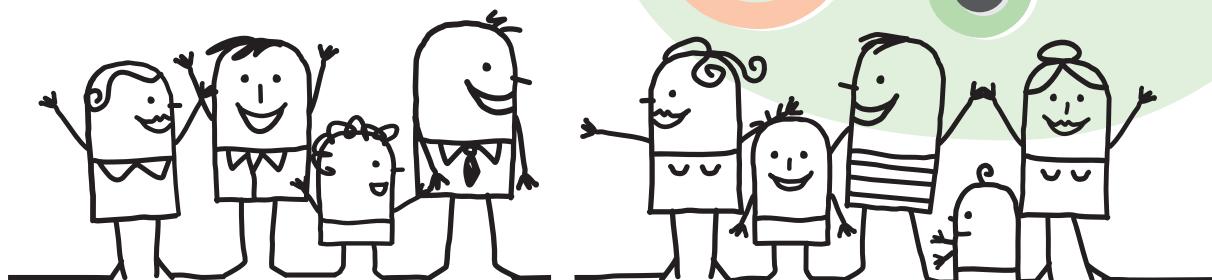
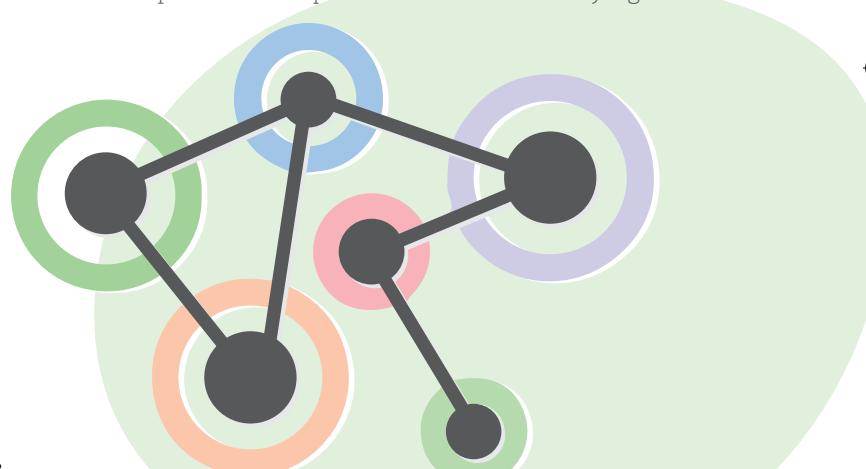
- En segundo lugar, deberá poner atención en:
- Dejar actuar supervisando el juego, proporcionando libertad y seguridad.
  - Intervenir en momentos necesarios o en caso de invitación.
  - Ayudar a la superación de elementos extrínsecos para favorecer el disfrute lúdico. (Vencer la angustia de la persona recién llegada, dualidad entre ganar – perder).
  - Proporcionar herramientas para la gestión de conflictos entre iguales.
  - Proponer actividades lúdicas que permitan el juego libre.
  - Seleccionar materiales adecuados, novedosos, alternativos, reciclados y enseñar el cuerpo como elemento de juego y cuidado.
  - Proporcionar un modelo de referencia a seguir.

Al igual que las aptitudes y actitudes de la persona educadora, es también relevante ser conscientes de las **características de los y las participantes**, ya que los juegos han de ser adaptados y entregados de tal forma que permita la participación de todas las personas, sin exclusión. **Las personas participantes han de empoderarse a través juego**, por lo que es el juego el que tiene que variar según las personas. Es necesario tomar en cuenta variables como la edad, condición física, salud, nivel educacional, etc. de todas las personas que van a tomar parte en las propuestas que vamos a hacer.

Dentro de este marco, si tomamos en cuenta a todas las personas que quieren compartir un tiempo de su vida a través de las propuestas que vamos a hacer, si ponemos lo mejor de nuestra persona, de nuestra formación personal y profesional a disposición del juego y del grupo, el juego cooperativo propicia un **espacio único para el aprendizaje**, donde ganar o perder es irrelevante y lo verdaderamente importante es el proceso vivido durante el juego.



**Los juegos han de ser adaptados y entregados de tal forma que permita la participación de todas las personas, sin exclusión. Es necesario tomar en cuenta variables como la edad, condición física, salud, nivel educacional, etc. de todas las personas que van a tomar parte en las propuestas que vamos a hacer.**



## 2.2

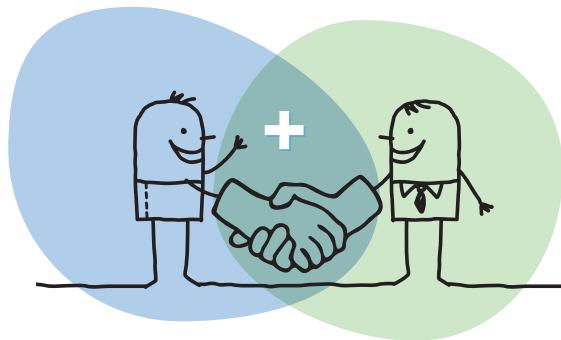
# ¿QUÉ ES EL JUEGO COOPERATIVO?

Basándonos en las teorías y estudios citados anteriormente podemos extraer **tres premisas:** **Persona, entorno y juego** interactúan en la realidad, **son indivisibles; El juego es potenciador del desarrollo personal** en todas sus vertientes; **Las personas**, especialmente en la etapa infantil, **aprendemos jugando** con la realidad, imitándola y reinterpretándola en un proceso de afirmación.

Es por ello que **a través del juego se reproducen las formas de pensar, sentir y actuar del mundo en el que vivimos**. Un mundo regido por un sistema que se basa en un crecimiento ilimitado y otorga valor a los objetos y personas en función de su traducción monetaria. Así, como si de un iceberg si se tratara, nuestras dinámicas locales y mundiales reproducen las formas de sentir, pensar y actuar asociadas a la parte emergida, visible, valorada, es decir, **el mercado**. Un ámbito donde prevalece **la competitividad como pauta de actuación** y supervivencia, generando las desigualdades de género, entre la persona que tiene y la que no tiene, entre la mejor y la peor, entre la grande y la pequeña, entre la que es y la que no es, etc. siendo el resultado de los valores que socialmente se han recibido desde los inicios de la vida, de los modelos que se ven y de los refuerzos o estímulos que se reciben por hacer o no hacer ciertas cosas.

Por lo tanto, **preguntarse sobre la competitividad supone poner en cuestión** un factor muy importante del **sistema capitalista**. Pero supone cuestionar también el **paradigma del patriarcado** como sistema social y moral que sustenta al propio modelo. La aplicación del pensamiento binario propio de la sociedad patriarcal, opone mujeres a hombres, emoción a razón, cuerpo a mente, espacio privado a espacio público, trabajo reproductivo a trabajo productivo. Se crea así una jerarquía de poderes donde los hombres y los valores asociados a lo masculino como la razón, la mente, el espacio público y el trabajo productivo tiene un mayor valor

y visibilidad sobre lo opuesto, es decir, las mujeres y los valores asociados a lo femenino como emoción, cuerpo, espacio privado y trabajo reproductivo.



Así, **cuestionar la competitividad es cuestionar la noción de poder dominante**. La competitividad entendida como una lucha de poder de suma cero ("poder sobre"), es decir, dónde el poder de una persona aumenta con el debilitamiento de la otra. **Debemos promover nuevas formas de relación y acción** que rompan esta dinámica, y es aquí dónde los juegos cooperativos se convierten en una herramienta para ello. Los valores de solidaridad y cooperación en los que se fundamentan los juegos cooperativos, visibiliza y da importancia a **otro tipo de poder donde la suma es positiva**, es decir, jugamos para alcanzar una meta en común que nos beneficie a todo el grupo ("poder para") y para ello es imprescindible la participación de todas y todos ("poder con") puesto que es todo el grupo de jugadores y jugadoras quien gana o pierde. En este contexto, cada persona tiene su lugar en el grupo y se siente reconocida y valorada, potenciando así la propia autoestima ("poder interior"). Así, la **experimentación y educación a través de los juegos cooperativos, contribuye al proceso de empoderamiento personal y colectivo**. Se convierte en un campo de experimentación de las propias posibilidades, de las capacidades personales de comunicación, acción... que puede ayudar a una afirmación personal y colectiva e impulsar otro modelo social más equitativo y solidario.

Más concretamente, los juegos cooperativos nacieron en EEUU y en Canadá durante los años 60 dentro del mundo empresarial. Los equipos directivos de las empresas, utilizaban dinámicas cooperativas con el fin de fortalecer el equipo de trabajo. Rápidamente se observó un aumento en el rendimiento de las personas trabajadoras y de la productividad en general. Una década más tarde, psicólogos y psicólogas alemanas los trajeron a Europa adaptando los mecanismos internos de los juegos de aire libre y creando juegos de mesa cooperativos. No es casualidad que este tipo de juegos tomaran esta vía para entrar a Europa ya que en aquel entonces Alemania estaba dividida en dos. Así, los juegos cooperativos se utilizaron como una forma de acercamiento entre las personas que vivían dentro de una sociedad dividida.

Las **características básicas de los juegos cooperativos** son las siguientes:

- Ganamos o perdemos todos y todas juntas y al mismo tiempo.
- No jugamos contra una persona sino contra un elemento externo al grupo o el objetivo es superar un desafío que nos ofrece el juego.
- Al menos existe una posibilidad de ayuda entre las personas que juegan.

Apoyándonos en estas características, cabe mencionar a **Terry Orlick** y la idea que aporta en torno a los juegos cooperativos: “*Jugar con otros, no contra otros. Superar desafíos no superar a otros*”. Este mismo autor, asevera en dos de sus publicaciones que dieron a luz en 1978 y 1986 que los juegos genuinamente cooperativos sin personas perdedoras son muy raros en el mundo occidental debido al sistema de estructura competitiva con el que se regulan nuestras sociedades. Ante esta situación **Orlick** propone los juegos cooperativos caracterizados por:

- Versatilidad y adaptabilidad en la reglamentación.
- Jugados con poco o sin ningún material.
- Todas las personas pueden jugarlo.
- Realizados en cualquier sitio.

- Sin tiempo prefijado.
- Cuatro ejes: Cooperación, aceptación, participación y diversión.

Como consecuencia de lo anterior, apunta que las personas se liberan para que puedan disfrutar de la experiencia de jugar por jugar. Además afirma que lo más importante es ayudar a las personas a verse a sí mismas y a las otras como **seres humanos igualmente valiosos en la victoria y en la derrota**.

En esta misma línea caminan varios autores como **Caillois**, que apunta que a ciertas sociedades consideradas avanzadas les corresponde una característica de juego basada en la competición. Por otro lado, **Raúl Omeñaca, Jesús Vicente Ruiz y Ernesto Puyuelo** (2001) afirman que esta tendencia hacia la competición, puede tener su origen en la transmisión de valores realizada por la propia escuela, la familia, el grupo de iguales o los medios de comunicación social. Y tal y como apuntábamos anteriormente, estos agentes de socialización transmiten los valores de un mundo regido por un sistema capitalista y patriarcal donde la competitividad es un valor preferente. Por el contrario, mediante el juego cooperativo se posibilita el aprendizaje de habilidades para la convivencia social y fomenta las conductas de ayuda y de comunicación entre las personas participantes. Esto propicia relaciones más empáticas y constructivas, valorando como positivo el éxito ajeno, ya que las fortalezas de las otras personas son también nuestras fortalezas como parte del mismo grupo. Estos autores destacan la **cooperación como proceso**, un proceso al cual se le da más importancia que al logro o desenlace del juego: **Importa el tiempo que se ha disfrutado, no el último minuto en el que se ha resuelto el juego**. En este proceso, la solución al reto propuesto se da de forma conjunta y creativa.

Según **Maite Garaigordobil**, los juegos cooperativos son aquellos en los que las personas participantes tienen un objetivo común y pueden ayudarse a sí mismas para conseguirlo, habiendo un desafío o elemento externo para superar. De este modo **los juegos cooperativos, que fomentan actitudes cooperativas, promueven valores para la convivencia en paz**. Esta misma autora, caracteriza

los juegos cooperativos en primer lugar, a través de la participación. Todas y todos los miembros del grupo participan, nunca hay personas eliminadas y nadie pierde de forma individual. El objetivo consiste en alcanzar metas grupales, y para ello cada participante tiene un papel necesario para la realización del juego. En segundo lugar, destaca la comunicación y la interacción amistosa. Tercero, la cooperación: se prima dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común, en contraposición a los juegos competitivos en los que los objetivos de los y las jugadoras están relacionados pero de forma excluyente, y una de ellas, alcanza la meta sólo si las otras no la consiguen alcanzar. En cuarto lugar, la ficción y creación, y, por último, la diversión. Además, en esta nueva forma de jugar, el valor de las personas no es destruido por la puntuación, y ello promueve que tanto la actividad como las y los compañeros sean vistos de forma más positiva. Así, las personas participantes aprenden a compartir y ayudarse, a relacionarse con las demás, a tener en cuenta los sentimientos de las otras y a contribuir en el logro de fines comunes.

Rosa María Guitart destaca **el placer que generan los juegos cooperativos** ya que las personas que participan lo hacen por el hecho de jugar, sin esperar nada más. Además señala que favorece la participación de todos y todas porque todas las personas son necesarias para lograr el objetivo. Para ello se establecen relaciones basadas en la igualdad. En la idea de **Orlick**, las personas participantes buscan la superación y el desarrollo personal en vez de la superación de otras personas y favoreciendo así **el sentimiento de protagonismo colectivo** donde cada persona tiene un papel para lograr el objetivo.

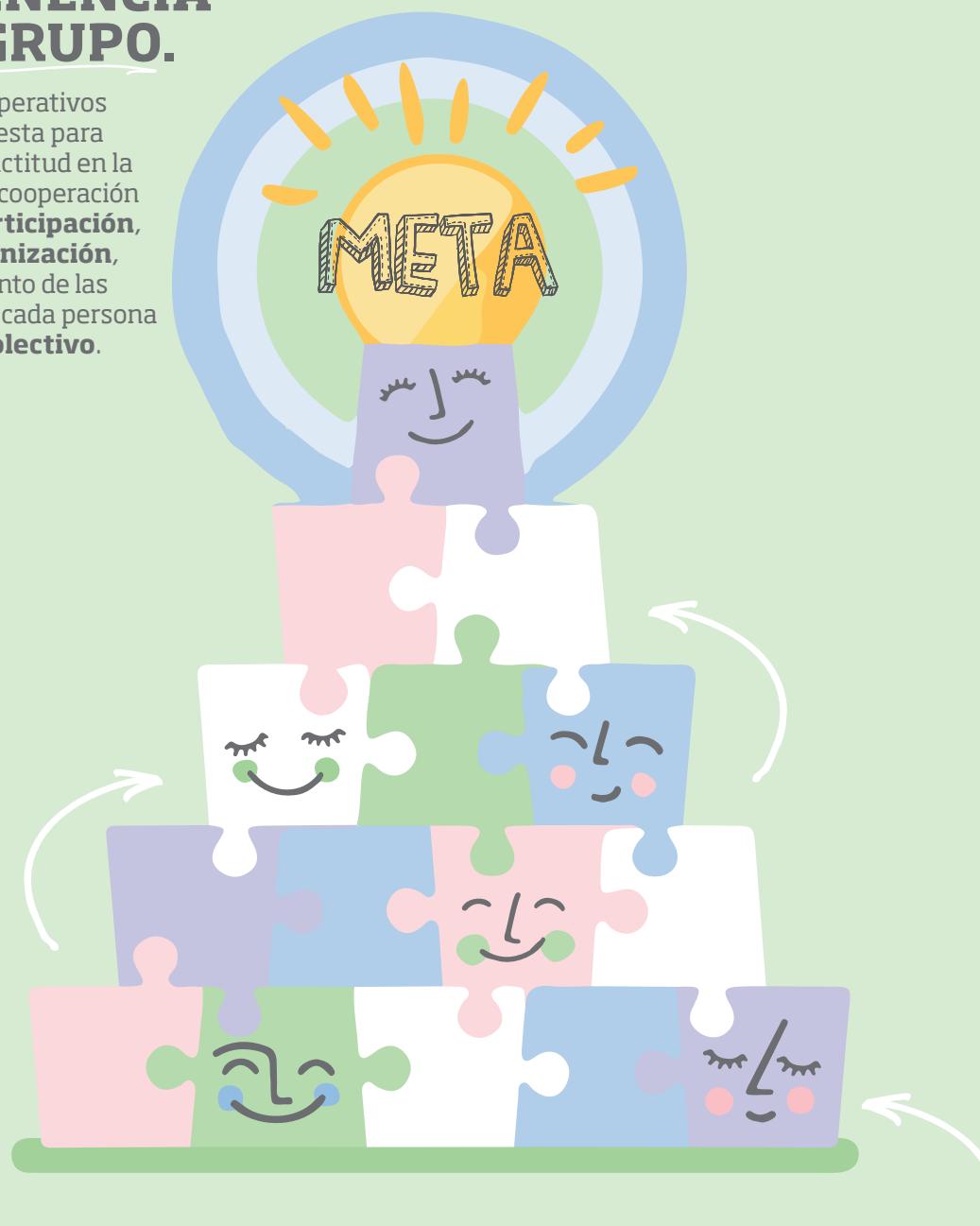
Los norteamericanos **Matt Weinstein** y **Joel Goodman** (1993) señalan, entre las ventajas demostradas de las prácticas cooperativas, que permiten a las personas participantes **interactuar y practicar un diálogo de apoyo y apreciación mutua**. Posteriormente, esta habilidad de expresar sentimientos positivos se extiende a otros contextos de la vida y repercute en cada persona y en quienes la rodean.





## PERTENENCIA A UN GRUPO.

Los juegos cooperativos son una propuesta para un cambio de actitud en la vida diaria. La cooperación fomenta la **participación**, facilita la **organización**, el reconocimiento de las habilidades de cada persona y el **trabajo colectivo**.



Para la pedagoga alemana **Sigrid Loos** (1989), el juego cooperativo puede **estimular el sentido de pertenencia a un grupo**, ya que las personas que juegan juntas se sienten bien juntas.

Desde la sociología, antropología, educación y el ámbito social, se han realizado numerosos estudios sobre las actitudes cooperativas **y la influencia de los juegos cooperativos en particular en la promoción de los valores para la convivencia en paz**. Uno de ellos ha sido el estadounidense **Steve Grineski** quien estudió la relación entre los comportamientos sociales de los y las niñas y el tipo de juegos que practicaban en los centros educativos. Llegó a la conclusión de que el juego cooperativo favorecía significativamente la aparición de conductas prosociales en comparación con los juegos competitivos y las actividades individualistas. Más tarde, **Grineski** concluyó que un programa de actividad física basado en propuestas cooperativas era eficaz para favorecer la socialización de alumnado de entre ocho y doce años de edad con trastornos emocionales severos.

Con todo ello e intentando hacer un ejercicio de recopilar la información arriba expuesta, podemos decir que los **juegos cooperativos** son una **propuesta para un cambio de actitud en la vida diaria**. La cooperación fomenta la participación, facilita la organización, el reconocimiento de las habilidades de cada persona y el trabajo colectivo. También implica perder el miedo a la exclusión, a fracasar, a ser objeto de burla. Participar en juegos de estructura cooperativa nos permite ensayar comportamientos deseables en la construcción de comunidad y reflexionar acerca de los valores implícitos en nuestra sociedad. En este marco, los juegos cooperativos son propuestas que:

► **DESARROLLAN LAS CAPACIDADES** necesarias para poder resolver problemas de forma colectiva, para poder expresar sentimientos, experiencias, preocupaciones, problemas... y desarrollan la sensibilidad necesaria de lectura de la realidad.

► **FACILITAN EL PROCESO DE CREAR:** crear es construir, y para construir, la aportación de todas las personas es fundamental. Si las reglas son flexibles, las personas participantes pueden contribuir a reformularlas; los juegos se pueden adaptar al grupo, a los recursos, al espacio disponible, al objetivo de la actividad...

► **FAVORECEN LA PARTICIPACIÓN DE TODAS LAS PERSONAS PARA ALCANZAR UN OBJETIVO COMÚN.**

Todas las personas juegan juntas, sin la presión que genera la competencia entre ellas por alcanzar un resultado; al no existir la preocupación por ganar o perder frente a la compañera, el interés se centra en la participación. Desde un punto de vista educativo el interés se centra en el proceso y no en el resultado, por eso no plantean "ganar" o "perder".

► Buscan la **INCORPORACIÓN DE TODAS LAS PERSONAS PARA INCLUIR Y NO EXCLUIR**, por eso nunca se elimina a los y las participantes.

Para terminar el presente capítulo nombramos a la pedagoga **Olatz Aldabaldeku** y la idea que nos deja: "*otra característica importante del juego cooperativo es su actividad lúdica: la alegría y felicidad que genera entre las personas participantes. Por ejemplo, tener la experiencia de que es positivo y enriquecedor construir algo juntos y juntas, disfrutar de las diversas formas de comunicarnos, respetar los diferentes ritmos sin aplastar a la otra persona, confiando en que todos y todas van a aportar lo mejor de sí al servicio del grupo*"<sup>7</sup>.

7.  
ALDABALDETREKU O.  
Trilogía para educar: Jugar, cooperar y disfrutar.  
Kometa.



# [03]

## EL JUEGO COOPERATIVO: MOTOR DE TRANSFORMACIÓN.

Los juegos más conocidos son un fiel reflejo de la estructura social en la que vivimos. Es por ello que si en el juego que se propone como educadores y educadoras no existe una lectura **crítica de la realidad**, el juego plasmará la misma escala de valores, formas de expresión y relación que predominan en la sociedad. En este sentido, podemos establecer las siguientes similitudes entre el sistema capitalista, competitivo y patriarcal que rige nuestras dinámicas sociales y los juegos de estructura competitiva:

SISTEMA CAPITALISTA	JUEGOS COMPETITIVOS
El centro es el capital, no las personas.	El objetivo es ganar, no las personas.
Hay una estratificación social.	Hay personas vencedoras y vencidas; 1º, 2º, 3º puesto.
Poder jerárquico - Relaciones verticales.	Quién gana está por encima del resto (pódium).
Hay personas excluidas de la sociedad.	Hay personas que son eliminadas del juego.
Normas/leyes rígidas y establecidas. Poca opción a la creatividad y a la participación.	Las normas están hechas y vienen dadas. Poca opción al diálogo y al encuentro.
El resultado y su cuantificación son lo importante.	Ganar o perder y por cuánto es lo importante.
La persona con mayor capital tendrá más oportunidades de acceso y control de los recursos y bienestar.	La persona que más desarrollada tenga la habilidad valorada en el juego, tendrá más oportunidades de ganar.
Cultura de la prisa y el crecimiento ilimitado.	Lo que cuenta es ser el o la primera y por más tiempo.

Los niños y las niñas juegan a juegos de estructura competitiva y de esta forma aprenden valores, adquieren aptitudes y desarrollan actitudes que les servirán para su futuro como personas adultas. De la misma forma, las personas adultas reforzamos valores, aptitudes y actitudes que desarrollamos en sociedad. Para romper el círculo vicioso que se genera entre el sistema de valores sociales hegemónico y la cristalización de los mismos en las personas, es necesario transformar la realidad en la que los niños y las niñas desarrollan su aprendizaje y como veíamos en capítulos anteriores, el juego es

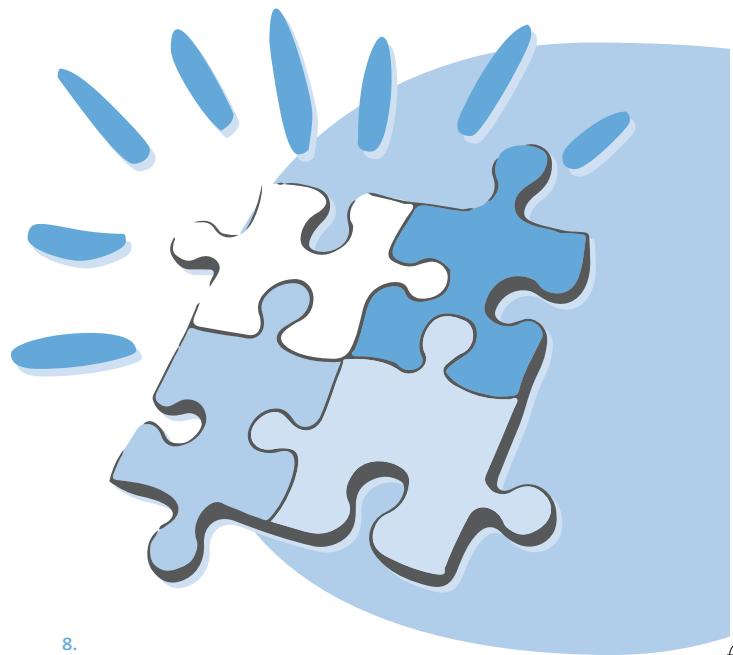
la herramienta fundamental que utilizan en este proceso. De esta forma, si conseguimos que el juego tenga de forma intrínseca valores que contemplan la paz, el cuidado, la inclusión, fomenten la creatividad y las relaciones horizontales, los y las niñas llevan a cabo su proceso de aprendizaje en un entorno donde la escala de valores cambia respecto a los predominantes en la sociedad y es ahí donde comienza un proceso de transformación hacia las personas adultas que serán en el futuro y las dinámicas sociales que desarrollarán.



**Cuando cambiamos una norma en un juego y gracias a ese cambio el juego pasa a ser utilizado como herramienta de inclusión en vez exclusión, estamos transformando la realidad.**

Cuando cambiamos una norma en un juego y gracias a ese cambio el juego pasa a ser utilizado como herramienta de inclusión en vez exclusión, estamos transformando la realidad. ¿Conocéis el clásico juego de la silla musical? ¿Sí? Es un juego competitivo basado en la exclusión. En este caso, la persona más veloz gana mientras el resto de los y las participantes son eliminadas por ser menos veloces. Es un fiel reflejo del sistema capitalista: la o el “mejor” gana, los/las “peores” pierden, así de sencillo. Si cambiamos la regla de eliminar personas y lo que se eliminan son las sillas, el juego cambia. Ahora, el desafío a superar es externo e implica a todo el grupo, porque todas las personas que lo conformamos tendremos que subirnos a un número cada vez menor de sillas, sin tocar el suelo... Así, las personas, lo verdaderamente importante, permanecen mientras nos despojamos de cosas que no necesitamos.

Terry Orlick afirma “he visto claramente que las personas que se interesan por los juegos cooperativos también están buscando vías para que sus hijos e hijas tengan estilos de vida más pacíficos y enriquecedores. Muchas quieren comprender la idea que hay detrás de los juegos. Muchas dan vueltas a cómo aplicarlos para favorecer la cooperación y la autoconfianza en las y los niños, a cómo se relacionan, a la coexistencia armoniosa y a la violencia”<sup>8</sup>.



8.  
ORLICK, T.  
Libres para cooperar, libres para crear.  
Editorial Paidotribo, Barcelona, 1997.

JUEGOS COMPETITIVOS	JUEGO COOPERATIVOS
El objetivo es ganar, no las personas.	El objetivo es ganar con todas las personas.
Hay personas vencedoras y vencidas.	Todas las personas ganan o pierden y además lo hacen al mismo tiempo.
Quién gana está por encima (pódium).	Ninguna persona es eliminada, inclusión.
Hay personas que son eliminadas.	Normas flexibles, se pueden modificar y consensuar; Da lugar al encuentro.
Las normas están hechas y vienen dadas. Poca opción al diálogo y al encuentro.	El proceso vivido en el juego también es importante y no sólo el final del juego.
Ganar o perder y por cuánto, importa. Toma importancia el último momento.	Las personas ponen al servicio del grupo sus oportunidades y fortalezas para superar el desafío planteado.
Las personas con mayores habilidades para el juego a desarrollar, tendrán más oportunidades de ganar.	Todas las personas llegan al final del juego a la vez.
Ser el primero es lo que cuenta.	

### 3.1

## JUEGO COOPERATIVO Y TRANSFORMACIÓN PERSONAL

El aprendizaje para los niños y las niñas a través del juego es inherente al hecho de jugar. Para las personas adultas, **el juego puede ser utilizado como valor educativo al considerar la cooperación como un proceso formativo**, ya que pueden sentir la cooperación a través del juego. **El juego tiene esta dimensión educativa y transformadora**, al facilitar un espacio para vivenciar la cooperación a través del juego.

Utilizando el juego como herramienta para el desarrollo, el juego cooperativo, propicia un espacio de relación con el mundo y las personas. A través del juego, las personas crecen y se transforman en las diferentes vertientes personales. **El juego es una actividad que contribuye al desarrollo y a la integración de los rasgos de personalidad**, permitiendo alcanzar un equilibrio emocional y afectivo:

➤ **AUTOCONOCIMIENTO:** Contribuye al desarrollo y a la integración de los rasgos de nuestra personalidad. Ser conscientes de cómo somos y por qué somos así, es fundamental para poder cambiar hacia hábitos mejores.

➤ **AFIRMACIÓN Y AUTOESTIMA:** Para aceptar a las demás personas es preciso valorarse a una misma, aceptarse y ser capaz de defender sus propios principios; tener confianza en una misma. Sin esta confianza todo lo que venga de fuera se verá como amenaza y nos pondrá a la defensiva bloqueando nuestra capacidad de ser receptivas/os y analizar las nuevas actitudes.

➤ **EL RECONOCIMIENTO Y EXPRESIÓN DE EMOCIONES:** Es la capacidad de identificar y manifestar las diversas emociones, tanto las nuestras como las ajenas, que pueden surgir en una situación, ya sean verbales o no verbales.

➤ **LA EMPATÍA:** Es la capacidad de ponerse en la situación de la otra persona, entender sus ideas, emociones, conductas. Para cualquier trabajo grupal,

es fundamental entender a las personas con las que se coopera.

### ➤ DESARROLLO DEL RAZONAMIENTO MORAL Y LA CREATIVIDAD:

Es preciso que la persona sea capaz de adquirir un pensamiento más constructivo, abierto y basado en valores justos y universales, y no hacer suyas las normas que le son impuestas sin realizar un análisis crítico previo. Es especialmente importante el razonamiento sobre el propio razonamiento.

En el plano personal también, el desarrollo cognitivo es enriquecido ya que el juego permite expresarse, comunicarse, reflexionar, permite aplicar la lógica y elaborar estrategias contribuyendo al desarrollo en las siguientes vertientes:

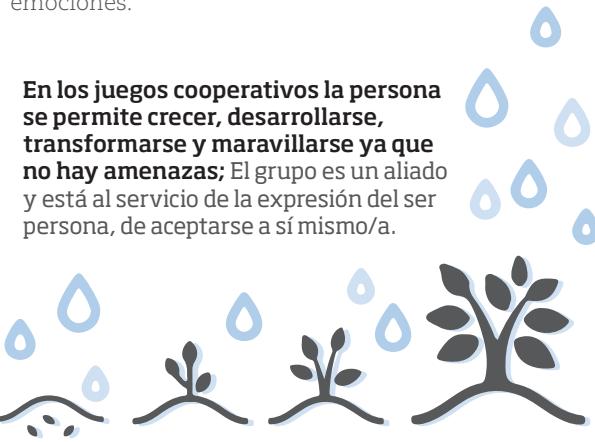
➤ **ATENCIÓN Y MEMORIA:** Las propias condiciones del juego exigen un alto nivel de concentración.

➤ **LENGUAJE:** El juego exige un desarrollo lingüístico para expresar deseos y dudas, siendo esta necesidad de comunicarse lo que estimula el lenguaje coherente y responsable.

➤ **INTELIGENCIA:** Favorece a elaborar y a desarrollar las estructuras mentales y el modo en que la persona se pone en relación con el mundo.

➤ **CREATIVIDAD:** El juego es la primera actitud creadora de la persona en la etapa infantil. La creatividad es un proceso a través del cual las personas expresan su imaginación, ideas y emociones.

**En los juegos cooperativos la persona se permite crecer, desarrollarse, transformarse y maravillarse ya que no hay amenazas;** El grupo es un aliado y está al servicio de la expresión del ser persona, de aceptarse a sí mismo/a.



## 3.2

# JUEGO COOPERATIVO Y TRANSFORMACIÓN COLECTIVA

Para disfrutar de los juegos cooperativos, no es posible hacerlo de forma individual, necesitamos al menos otra persona con quién compartir un objetivo, superar un desafío; una persona a la que poder ayudar o me pueda ayudar mientras juego con ella. Los juegos cooperativos son inclusivos por lo que las personas participantes, se enriquecerán mutuamente mientras comparten el tiempo de vida que pasan jugando.

En este punto cabe señalar, que la **cooperación es un proceso** al que se llega después de haber vivenciado con otras personas otros juegos que nos preparan para ello. Si desconfío de la persona que tengo al lado, la que me guía cuando tengo los ojos cerrados o la que me sujetá cuando me dejo caer; si no otorgo el valor que tiene a cada una de las personas que hay en el grupo y superpongo mis proyecciones y mis juicios a esas personas... entonces la cooperación no será posible. Por eso es conveniente hacer previamente otros juegos que trabajen la confianza y la comunicación.

Es por ello que **a disfrutar de la cooperación se aprende**, al igual que se reaprende la actividad del jugar cuando somos personas adultas y ya la habíamos dejado olvidada en nuestra infancia. Se aprende a superar miedos y vergüenzas porque el juego es un espacio de expresión donde mostrarse a sí misma/o y hacia las demás personas. Por ello, es importante como educadores y educadoras, saber en qué momento, en qué estación del recorrido y punto del mapa está el grupo a la hora de hacer las diferentes propuestas.

Valiéndonos de la idea expuesta por **Paco Cascón** para explicitar lo anterior: "Creemos que las personas y los grupos tienen su proceso, al igual que la educación para la paz y la resolución de conflictos, y ha de seguir unos pasos. Nos gusta hablar de la construcción de una escalera, y no por hablar de un símil cualquiera, sino porque en ella cada peldaño está basado en la construcción de los anteriores y esto es algo a tener muy cuenta al abordar alguno de los temas que vamos a plantear. No podemos construir el

sexto peldaño si no hemos construido los cinco anteriores. Es por este motivo que a veces tenemos grandes fracasos, al intentar comenzar por los problemas de comunicación, la toma de decisiones o la resolución de conflictos sin haber construido un grupo"<sup>9</sup>.

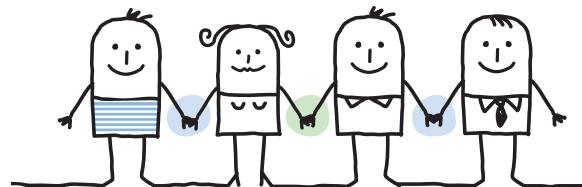
Para **Xesús R. Jares** "los juegos, en general, pueden ser clasificados en función de múltiples criterios, en nuestro caso optamos por el criterio de profundización paulatina en la vertebración cooperativa del grupo, comenzando ineludiblemente por los juegos de presentación y conocimiento, como paso previo al desarrollo de otras actitudes y destrezas comunicativas"<sup>10</sup>.

9.  
**CASCÓN, P.**

*La alternativa del juego 1.*  
Editorial Catarata, Madrid, 2002.

10.  
**JARES, X.**

*El placer de jugar juntos.*  
Editorial CCS, 2001.



A partir de lo expuesto por ambos autores, mostramos a continuación una **clasificación de juegos en función del orden a seguir para alcanzar la cooperación**:

### › JUEGOS DE PRESENTACIÓN

Se trata de juegos muy sencillos que permiten un primer acercamiento y contacto. Cuando las personas participantes no se conocen, es el primer momento para ir creando ya las bases de un grupo que trabaja de forma dinámica, horizontal y distendida.

### › JUEGOS DE CONOCIMIENTO

Tras la presentación y establecimiento de un primer contacto con el grupo dentro del marco del juego, este tipo de juegos ofrecen el espacio de darse a conocer y conocer a otras personas de forma más genuina, así como de ponerse en contacto con la niña o el niño interior. Son juegos que pasan de dar información con mayor contenido verbal, a dar la posibilidad de más información con contenido no verbal.

## › JUEGOS DE AFIRMACIÓN

Son juegos en los que tiene un papel prioritario la afirmación de los/as participantes como personas y del grupo como tal. Ponen en juego los mecanismos en que se basa la seguridad en sí mismo/a, tanto internos (auto-concepto, capacidades...) como en relación a las presiones exteriores (papel en el grupo, exigencias sociales...). A veces se trata de hacer conscientes las propias habilidades y limitaciones. Otras, de facilitar el reconocimiento de las propias necesidades y poderlas expresar de una forma verbal y no verbal, potenciando la aceptación de todas las personas en el grupo. Otras de favorecer la conciencia de grupo.

La evaluación de los juegos de afirmación es muy importante. Por una parte se evalúan las dificultades surgidas en el juego y los nuevos aspectos descubiertos respecto a sí mismo/a y a las demás personas.

## › JUEGOS DE CONFIANZA

La construcción de la confianza supone la creación de un clima favorable, en el que conocimiento y afirmación dejan paso a un sentimiento de correspondencia. El grado o los matices de esa confianza suponen una configuración de interrelaciones entre cada participante y las demás personas, y el grupo como tal.

Construir la confianza dentro del grupo es importante, tanto para fomentar las actitudes de solidaridad y la propia dimensión de grupo, como para prepararse para un trabajo en común.

## › JUEGOS DE COMUNICACIÓN

El desarrollar la comunicación verbal, tanto en la expresión de necesidades o sentimientos como en la escucha activa, es parte de este proceso. Escuchar supone no solamente comprender, sino estar abierto a las necesidades de las demás personas y al compromiso. El desarrollo de formas de comunicación no-verbal supone también una riqueza de innumerables experiencias para la potenciación de las relaciones interpersonales y el fortalecimiento del grupo. El juego va a ofrecer

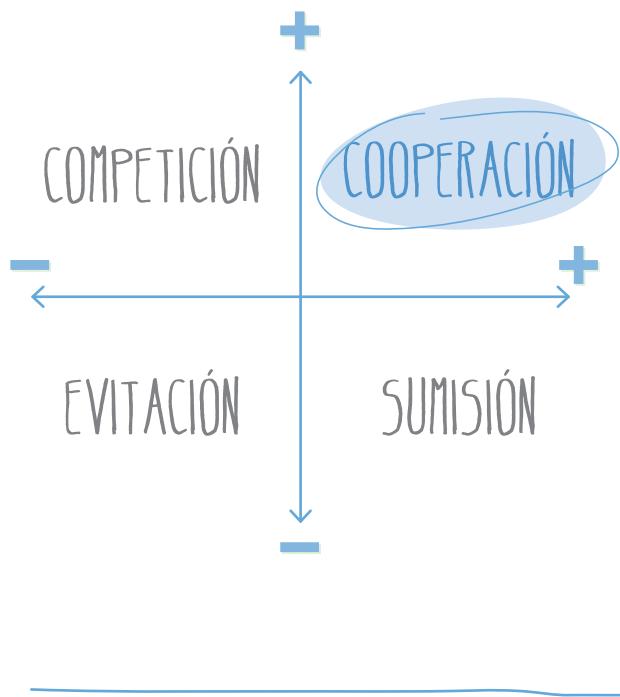
un nuevo espacio con nuevos canales de expresión de sentimientos hacia la otra persona y la relación en el grupo. Los juegos rompen además los estereotipos de comunicación, favoreciendo unas relaciones más cercanas y abiertas.

## › JUEGOS DE COOPERACIÓN

Supone un paso más en el proceso de superar las relaciones competitivas. El grupo puede descubrir no solamente las ventajas y posibilidades del trabajo en común en cuanto a los resultados, sino que también ello le puede servir como experiencia vital, desarrollando la capacidad de compartir.

Existen juegos físicos de cooperación en los que se utiliza el propio cuerpo para la consecución de un objetivo en común y también existen juegos cooperativos de mesa. Estos juegos, en ambos casos, tienen tres características esenciales: las personas tienen un objetivo en común, se pueden ayudar entre sí y ganan o pierden todos y todas a la vez.

**LOS JUEGOS TRANSCURREN PARALELOS A LA EVOLUCIÓN NATURAL DE UN GRUPO DESDE SU NACIMIENTO.** En términos de dinámica grupal, el grupo se mueve entre dar prioridad a la tarea y cumplir los objetivos por los que se formó u otorgar la prioridad a las relaciones que van surgiendo en la existencia del grupo. Ambas variables son interdependientes en el grupo: Seguramente si un grupo da mucha prioridad a la tarea dejando de lado las relaciones que los miembros establecen entre sí, tarde o temprano las diferentes emociones que van surgiendo, dificultarán los objetivos a alcanzar (enfados sin elaborar, malos entendidos sin aclarar, falta de comunicación y relación...) Por el contrario, si el espacio relacional en el grupo toma un papel excesivamente prioritario, existe el riesgo de que los objetivos no se cumplan, al menos en los plazos previstos, ya que el tiempo dedicado a la tarea estaría ocupado por un espacio de dinámica grupal donde las relaciones del grupo se fortalecen pero no habría espacio para el trabajo. La cooperación nos proporciona un equilibrio saludable entre ambas variables. Así, podríamos decir que durante este proceso descrito, **tanto la tarea como la afectividad tienen la misma importancia cuando un grupo camina hacia la cooperación.**



El gráfico elaborado por **PACO CASCÓN** que se muestra a continuación<sup>11</sup>, pretende hacer ver esta idea y demostrar que la cooperación es la única actitud que mantiene ambas variables (eje y = tarea/objetivo; x = afectividad/relación) en positivo sin priorizar una sobre la otra. Así objetivo grupal y relación grupal conviven en un mismo espacio.

En base a este gráfico, podemos decir que si la persona que tengo al lado es tan importante como la tarea a desempeñar, entonces los valores y actitudes cooperativas serán las que prevalezcan en nuestros comportamientos, mientras que en contraposición, se encuentra la competición, donde la tarea/objetivo es más importante que la afectividad/relación con las personas del grupo.

## LAS PERSONAS SE VEN FORTALECIDAS EN LOS JUEGOS COOPERATIVOS,

ya que las fortalezas de una persona son también las mías, me nutro de sus virtudes y pongo a disposición las mías. Cuando no hay burla ni juicio nos podemos mostrar tal y como somos y descubrimos ante las demás personas. Veo tanto lo que tengo en común con las otras personas como lo que me diferencia, y ello me da la oportunidad de poner límites, diferenciarme del resto y buscar mi identidad en el grupo. Se acabó el pensamiento hegemónico, y los modelos predominantes, nos reconocemos en la diferencia y buscamos soluciones creativas a las dificultades que plantea la realidad.

Tal y como afirma **Pascal Derú** “El juego es una experiencia humana a través de la cual desarrollamos aspectos esenciales para ser y vivir en relación. Nos permite probar distintos registros con los que no nos atreveríamos en la vida, porque podemos vivir experiencias sin quemarnos, ya que en cada partida volvemos a empezar. Jugar, es una oportunidad porque nos permite experimentar situaciones inaceptables en la vida: ser un elefante, subirse sobre otra persona adulta, avanzar a través de un peligro... Estas situaciones no son la vida... pero son una escuela para la vida porque, bien vividas, nos dejan huella y la capacidad de mirar el lado positivo en el momento oportuno”<sup>12</sup>.

11.  
**CASCON, P.**

1ª Jornadas de Intercambio de buenas prácticas en la Educación para la Convivencia y la Paz.  
Palacio de Congresos Europa, Vitoria – Gasteiz, 2005.

12.  
**DERÚ, P.**  
Taller de Juegos Cooperativos, organizado por Intered Euskal Herria en Donostia – San Sebastián, 2012.

### 3.3

## JUEGO COOPERATIVO Y TRANSFORMACIÓN SOCIAL



Hasta ahora hemos visto como el juego cooperativo utilizado como una herramienta educativa en la educación para el desarrollo y la transformación es como la lluvia: ofrece la posibilidad de transformar agujeros vacíos, en pozos, pozos en ríos y por último ríos en mares. Nuestro mar, nuestro punto de llegada como una ONG para el Desarrollo es la **transformación social, la transformación hacia un modelo de desarrollo que ponga la sostenibilidad de la vida en el centro**, como dice Amaia Pérez Orozco (economista feminista) “poner la vida en el centro, para dar un vuelco a un sistema que desprecia la vida”.

En el anterior capítulo hemos descrito como para alcanzar un clima de grupo que propicie la cooperación, primero es necesario conocerse, afirmarnos personalmente y como colectivo y desarrollar la confianza que nos permita expresarnos

y comunicarnos. Para que este proceso se dé **es imprescindible cuidar y dejarnos cuidar** por las personas que conformamos el grupo. Experimentar a través del juego el placer y bienestar que genera el centrarnos en las personas que conformamos el grupo, puede ayudarnos a visibilizar y valorar el papel primordial que tienen los cuidados también en nuestro desarrollo vital y social.

El uruguayo y profesor de educación física **Enrique Pérez Oliveras**, propone utilizar el juego como campo de experimentación y observar la posibilidad de transformar la realidad: “*la cooperación es una alternativa que puede ayudar a solucionar problemas y conflictos; si el juego tiene presente los valores de solidaridad y cooperación, podemos experimentar el poder que tenemos cada uno y una de nosotras 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*”<sup>13</sup>.

Pascal Derú asocia también el juego cooperativo a la transformación social cuando dice “*cuento más avanco en mi profesión, más me doy cuenta que jugar es una forma de resistir a un modelo de sociedad que roba nuestro tiempo, porque en el juego ponemos nuestro tiempo a disposición del grupo. Jugar no es mirar la televisión, es vivir algo bueno juntas y juntos. Jugar es resistir a un modelo de sociedad que exige el todo y el ahora mismo, a lo que nos invitan la moda y el consumo... jugar es resistir a la globalización, cuando proponemos juegos que proceden de la imaginación local, cuando afirmamos que todo el mundo no tiene los mismos gustos y que el disfrute surge a partir de juegos diferentes. Jugar es resistir a una sociedad que se rige por la ley de la fuerza, sobre todo cuando proponemos juegos cooperativos, donde el lugar de los y las más pequeñas está reconocido, donde construimos algo a partir de la fragilidad de las personas. Lo importante no son los juegos que hemos utilizado, sea cual sea nuestro proyecto de resistencia, lo más importante es la benevolencia: cómo te acojo en el juego, cómo permito que crezcas jugando*”<sup>14</sup>.

Una de las claves que convierten los juegos cooperativos en una herramienta de transformación, es la propia metodología, una **metodología basada en la experimentación. Se trabaja desde un**

**enfoque socioafectivo**, potenciando la vertiente afectiva, vivencial, y permitiendo así que en el proceso educativo participe la persona en su totalidad, desde la mente, el cuerpo y la emoción. Existen tres momentos en el proceso de aprendizaje:

**SENTIR**, experimentar en la propia piel; **PENSAR-REFLEXIONAR**, sobre lo sentido y vivido en el juego. Expresar y compartir en el grupo. Sacar aprendizajes. Aprovechar la cotidianidad de los pequeños conflictos y emociones vividas en el juego para relacionarlos con nuestro día a día y con el mundo; **ACTUAR**, para conseguir una convivencia democrática dentro del grupo y por extensión en sociedad. Empoderarnos como agentes de cambio individual y colectivo.

El enfoque socioafectivo, nos va a permitir por tanto, conjugar el aprendizaje de valores, actitudes y contenidos, con un mismo aprendizaje fruto de la experimentación, siendo a partir de aquí donde construimos conocimientos de forma colectiva.

Comparte así, la **filosofía de la educación popular** ya que el conocimiento parte desde la gente, de lo que somos, de nuestra práctica y contexto reflejados inevitablemente en nuestra forma de participar en el juego y la dinámica de grupo. Se entiende el proceso educativo como un **proceso de enseñanza-aprendizaje**, un diálogo de saberes entre las personas participantes; constituyéndose así como un **proceso de construcción de ciudadanía crítica y protagonista de la realidad local y global en la que se desarrolla**.

**Paco Cascón** también hace referencia a un método basado en estas tres etapas sin llegar a nombrarlo: “*Creemos en una forma de trabajo horizontal, participativa y lúdica, que plantea contenidos a partir de una experiencia y una realidad que todos y todas podemos vivenciar en la propia piel, sentir como una experiencia personal y cercana, para desde ahí profundizar en ella y analizarla*”<sup>15</sup>.

Por lo tanto, a través de los juegos cooperativos podemos experimentar otras lógicas de relación y acción fuera de la competitividad. En los juegos cooperativos la competencia deja paso a la cooperación, y esto permite que todas las personas

tengan su lugar en el grupo, reforzando así la autoestima y el reconocimiento de las diferencias. Así, si unimos las experiencias placenteras a la inclusión, convivencia, ausencia de violencia, respeto de la diferencia, cooperación y el uso constructivo y colectivo del poder, reforzaremos estos hábitos en nuestra vida real y contribuiremos a la construcción de una sociedad basada en la cultura de paz, la convivencia y los derechos humanos.

**Olatz Aldabaldetreku** también pone en relieve el potencial del **juego cooperativo** como herramienta de intervención educativa para la transformación social a la hora de hablar de la **educación en valores**: “*La educación en valores, no debería basarse en la reproducción de modelos dominantes, sino en el fomento de la responsabilidad individual y colectiva ante los problemas de la sociedad y en el compromiso para intentar mejorarlala. Consideramos que el juego cooperativo, puede ser un instrumento idóneo e innovador para la educación en valores*”<sup>16</sup>.

Así, el juego cooperativo incide en la **vertiente social**, ya que permite el desarrollo de habilidades sociales tan importantes como (recogido en el documento “Solidaridad y Cooperación en la Educación Secundaria Obligatoria” editada por FISC e InteRed):

>**SUPERACIÓN DE PREJUICIOS**: es preciso ser conscientes de la existencia de prejuicios que todas las personas tienen. Estos prejuicios se asientan en gran número durante la infancia y forman parte de nuestro modo de ser, aunque muchas veces de manera inconsciente.

13. Voluntariado para una participación solidaria. Fundación Intered, Madrid, 2005.

14. DERÚ, P. Taller de Juegos Cooperativos, organizado por Intered Euskal Herria en el marco de la campaña “Actúa con cuidados, transforma la reliabilidad” en Donostia – San Sebastián, 2013.

15. CASCON, P. La alternativa del juego 1. Editorial Catarata, Madrid, 2003.

16. ALDABALDETREKU O. Trilogía para educar: Jugar, cooperar y disfrutar.

**>REGULACIÓN DE CONFLICTOS:** Es fundamental mostrar los conflictos existentes y aprender a regularlos positivamente, ya que son inevitables. La regulación positiva genera bienestar, preocupación por el/la antagonista, supone una solución estable, al ser una solución aceptada por las diferentes partes y lleva a las personas a madurar.

**>CRÍTICA (DESOBEDIENCIA CONSTRUCTIVA):** consiste en la capacidad de enfrentarse a la injusticia, denunciándola y criticándola allí donde se encuentre y negándose a colaborar con ella, aún a costa de las consecuencias personales que pueda implicar.

**>TOMA DE DECISIONES:** es saber decidir y organizarse en un grupo de forma que el resultado que se consiga, dé solución a las necesidades que se plantean y satisfacción a todos sus participantes para que todos se involucren en la puesta en práctica.

**Las actitudes cooperativas** dotan de recursos al grupo para trabajar eficientemente la vivencia, el análisis y la puesta en práctica de soluciones que desarrollen coherentemente las actitudes y valores que queremos desarrollar **en estructuras sociales más amplias**:

**>EL CONOCIMIENTO MUTUO:** para conocerse bien entre las personas hay que conocer como son, cómo piensan, cómo sienten y las aficiones que tienen... así las personas se relacionan adecuadamente y cooperan entre sí.

**>LA COMUNICACIÓN:** para una cooperación efectiva es preciso entenderse, saber escuchar, no ser ambiguo/a en lo que se dice, evitar bloqueos a la comunicación, evitar que unas personas acaparen la conversación y otras no dispongan de tiempo y lugar para hablar, son habilidades básicas para todo trabajo grupal. Especialmente son frecuentes los bloqueos afectivos (no escuchar a las otras personas, intentando defender nuestro propio punto de vista a toda costa).

**>CONFIANZA, CONTACTO Y ESTIMA:** es necesario adquirir un grado de confianza mutuo elevado para ser capaces de trabajar adecuadamente. Acostumbrarse a exteriorizar abiertamente sentimientos positivos y canalizarlos en forma de contacto ayuda enormemente a dar una adecuada cohesión grupal.

**>COOPERACIÓN:** Se requiere la interacción de todas las personas para conseguir los objetivos. Esto implica un alto grado de igualdad, de relaciones simétricas.

En este sentido, podemos decir que el juego cooperativo, se asienta sobre un principio de inclusión donde todas las personas que participan aportan, desde sus características personales, sus capacidades para la resolución del reto planteado. Así, **se convierte también en un proceso de empoderamiento** ya que la autoestima (poder individual), potencia el sentimiento de grupo y el trabajo en equipo (poder con), y aporta críticas constructivas y negociaciones para afrontar el reto común (poder para). Además, **utilizar el juego cooperativo es utilizar una herramienta para una educación transformadora porque:**

- El resultado deja de ser el objetivo principal. Se potencia la práctica de una educación liberadora donde la participación y **la inclusión de las personas** se convierte en el pilar fundamental y se concibe como **parte del resultado**.
- Se rompe con la verticalidad en la transmisión de conocimientos. El espacio para la práctica de juegos cooperativos es un espacio de **relaciones horizontales** donde la comunicación, el respeto, el contacto y la cooperación se vuelven imprescindibles. Así, se establecen espacios de negociación donde todas las personas tienen que aportar soluciones.
- Contribuye a formar personas que se sienten parte de un colectivo y se **responsabilizan del bien común** del mismo.
- Busca el **desarrollo libre y satisfactorio** de todas las personas que están participando en el juego, por lo que promueve la corresponsabilidad de todas las personas que forman parte del colectivo.
- Plantea el reto de aprender a **enfrentar y regular conflictos de manera constructiva**, no violenta. Esto proporciona pautas para desarrollar actitudes y estrategias para regular los conflictos. Los conflictos forman parte de nuestra vida diaria y de la dinámica social y global<sup>17</sup>.

La regulación constructiva de conflictos, es otro de los grandes regalos que nos otorgan los juegos cooperativos. Los conflictos forman parte de la vida, debemos nombrarlos y aprender a desarrollar habilidades que nos permitan regularlos de forma constructiva. Sólo así podemos provocar cambios, podemos transformar. **Solo entrando en conflicto con las estructuras que percibimos como injustas y/o aquellas personas que las mantienen, podremos transformar y avanzar hacia un nuevo modelo social.**

Rescatamos aquí la filosofía de trabajo del Centro de Investigación y Capacitación LA MANCHA de Uruguay, que conocemos a través de [Fabián Tellechea](#), operador lúdico que forma parte del equipo del Centro “*La Ludopedagogía es una propuesta esencialmente de carácter político, en tanto su vocación principal es la de propiciar actitudes y acciones individuales y colectivas comprometidas con la transformación de la realidad; la modificación efectiva de las condiciones objetivas y subjetivas de la existencia humana, en procura del más íntegro desarrollo de las personas, con la satisfacción de todas sus necesidades fundamentales para el enriquecimiento de su calidad de vida y el pleno ejercicio de sus Derechos Humanos en un marco de profundo respeto a la diversidad y la sustentabilidad del ambiente (...) La propuesta se plantea el desafío de propiciar las mejores condiciones subjetivas y objetivas para el trabajo individual y colectivo de desarrollo integral y profundización de las capacidades y competencias humanas fundamentales para el cumplimiento del propósito*”<sup>18</sup>...

**El juego permite a través de la situación que se nos presenta, comportarnos de forma muy similar a cómo lo hacemos en nuestra vida cotidiana:** mismas emociones, mismos pensamientos y mismos procesos cognitivos. La mayor diferencia es que el juego propicia un espacio seguro y protegido. Por ello es en el juego donde nos sentimos realmente libres para expresar nuestros sentimientos y pensamientos, emociones y comportamientos, construyendo así nuestras propias normas y sistema de valores, y siendo protagonistas de la práctica democrática.

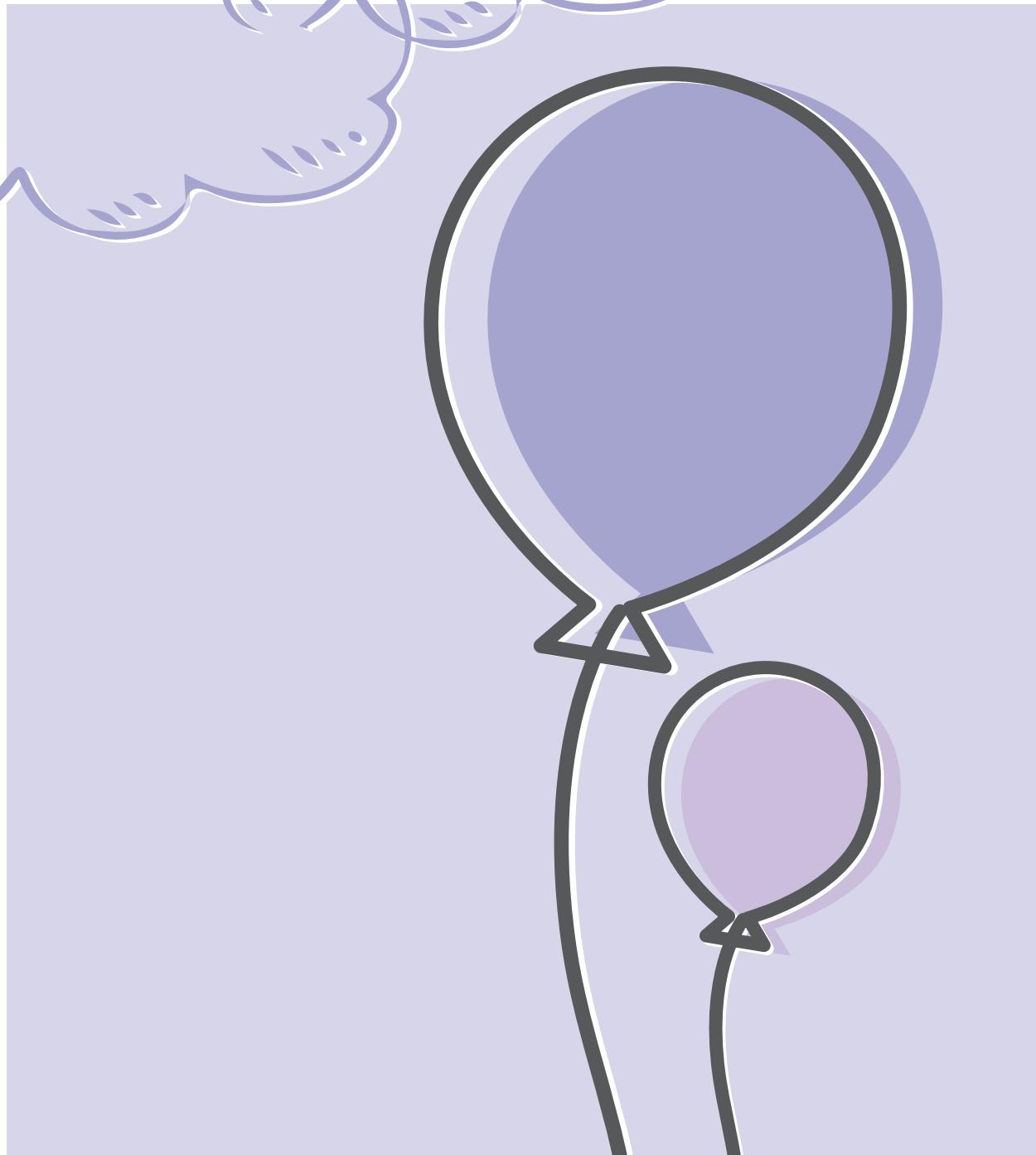
**17.**  
Voluntariado Una expresión personal de ciudadanía para la transformación global. [Fundación Intered](#), Madrid, 2012.

**18.**  
Extracto recogido y adaptado de la página web del Centro de Investigación y Capacitación LA MANCHA de Uruguay el cual conoci su existencia gracias a [TELLECHEA F.](#)

En todas las páginas precedentes, remarcamos el papel indudable que tienen los **juegos cooperativos** y el proceso que lleva a su disfrute, cuando son utilizados como **herramienta dentro de acciones de educación para el desarrollo y transformación social**. Las personas que forman parte de estas iniciativas, están envueltas en un **instrumento formador y transformador** que ayuda a superar las dificultades que plantea la realidad.

Si nos dejamos impregnar por la magia del juego cooperativo, nos estaremos dejando llevar por las relaciones y por las ganas de vida. No es un camino fácil, ya que en el sendero hay encuentros y desencuentros, atracciones y rechazos, miedos y deseos, ganas de mostrarse y vergüenzas. En todo ese proceso el grupo está presente. Es un crecimiento personal y grupal. Es un tesoro que hemos compartido el tiempo que el grupo ha permanecido vivo, que nosotros y nosotras hemos estado vivas dentro del grupo. Ahora, una vez el grupo no está, el grupo está en nosotros y nosotras. **Ahora nos hemos convertido en agentes de cambio.** Ahora nos hemos convertido en personas capaces de transformar la realidad en la que vivimos. Encendamos hogueras llenas de pasión por jugar, por educar, por mirar de forma crítica y constructiva la sociedad en la que estamos, y estaremos inflando de amor y bienestar nuestra propia vida y la de las personas de nuestro alrededor.







# [04]

## ¿SUEÑO O REALIDAD? RELACIÓN DE JUEGOS.

En este capítulo podrás encontrar una pequeña **relación de juegos físicos y de mesa** que consideramos animan a descubrir una forma positiva de jugar y de cooperar. Todos los juegos que encontrarás a continuación los hemos utilizado en diferentes actividades y procesos formativos y la experiencia nos ha hecho ver que las propuestas que encontrarás a continuación son ladrillos que facilitan la construcción de una casa llamada cooperación.

En el primer apartado encontrarás los juegos físicos. Estos juegos se caracterizan por no utilizar materiales y si lo hacen, generalmente son de fácil elaboración o adquisición. El cuerpo y la persona se disponen a entrar en relación con otros cuerpos y personas, a escucharse, comunicarse, confiar y cooperar. Aunque no parezca cierto, se pueden hacer multitud de juegos y dinámicas sin objetos, y aquí encontrarás algunos ejemplos.

En el segundo apartado se encuentran varios juegos cooperativos de mesa que te pueden ser de utilidad a la hora de querer animar a jugar a otras personas o en tu labor profesional. Son juegos de cartas, de construcción, habilidad, paracaídas etc. y que son además un instrumento idóneo a la hora de lanzarse al mundo del juego por primera vez.

Antes de entrar en detalles, queremos compartir algunos **criterios orientativos a la hora de elegir** un juego u otro:

- La importancia de tener **un proyecto de intervención educativa** a la hora de escoger los juegos que creamos convenientes.
- Tener claro el **objetivo** que quiero conseguir con la propuesta que voy a elegir.
- Resulta necesario **vivenciar** un juego en la propia piel antes de ofrecerlo a otras personas.
- Elegir **juegos simples al principio** hasta contextualizar en nuestros parámetros personales a las personas del grupo y a la sinergia del grupo en sí.
- **Variables** como número de participantes, duración, entorno, precauciones etc. pueden ser también factores determinantes a la hora de decantarnos por un juego u otro.
- Las siguientes propuestas se pueden modificar con un poco de **creatividad**.

## 4.1 JUEGOS FÍSICOS

La exposición de juegos va en coherencia con la clasificación expuesta en el apartado de Juegos Cooperativos y transformación grupal.

### PRESENTACIÓN

#### >EL OVILLO DE LANA

**OBJETIVO:** Facilitar un espacio de presentación.

**DURACIÓN:** 10' - 15'

**MATERIALES:** 1 ovillo de lana.

**DESARROLLO:** Todas las personas están sentadas en círculo. El/La participante coge el extremo del ovillo de lana y a continuación se presenta compartiendo la información que quiera. Puede ser como le gusta que le llamen, lugar de nacimiento o residencia, profesión, aficiones, vocación etc. Cuando dé por finalizada la presentación, lanza el ovillo a otra persona, ésta lo recogerá y hará lo mismo.

**OBSERVACIÓN:** Es de importancia desde el primer momento fomentar la creación de un clima de seguridad, integración, confianza y distensión.

#### >EL RELÁMPAGO DEL NOMBRE

**OBJETIVO:** Familiarizarse con los nombres de las personas del grupo.

**DURACIÓN:** 5' - 10'

**DESARROLLO:** El grupo se divide en dos formando dos filas paralelas entre sí y dándose la espalda unos/as a otros/as. Se cuenta tres y los/as participantes caminan a su frente dándose la vuelta y diciendo el nombre de la persona que tienen delante. Una vez lo han hecho, se vuelven a formar las filas, los y las participantes cambian de sitio dentro de la misma fila y se repite la pauta.

### CONOCIMIENTO

#### >¿A QUÉ TE GUSTABA JUGAR?

**OBJETIVO:** Profundizar en el conocimiento de las diferentes personas del grupo.

**DURACIÓN:** 10' - 15'

**DESARROLLO:** Las personas del grupo se preguntan entre ellas de forma aleatoria y simultánea por el su juego preferido cuando eran niños y niñas. Primero se unen por parejas y así hasta unirse todos y todas, a pesar de que de vez en cuando haya que negociar para poder unirse. Una vez se ha formado un círculo en donde estén unidos y unidas, una persona comienza a presentar a su compañero/a que está a la izquierda y lo que les une. Lo propio hace con el/la compañeros/a que se encuentra a la derecha. Esta persona a su vez hace lo mismo y así sucesivamente hasta que todas las personas del grupo queden presentadas.

#### >ETIQUETAS

**OBJETIVO:** Introducir a las personas del grupo en la temática.

**DURACIÓN:** 10' - 15'

**MATERIALES:** 1 Post – it por persona y bolígrafos.

**DESARROLLO:** Cada persona elige un adjetivo personificado y lo escribe en el post – it. Todos los adjetivos se juntan en un montón y cada participante elige uno de ellos y se lo coloca en la solapa. Una vez colocados, las personas representan lo que leen en los post – it elegidos por las otras personas cuando se cruzan con ellas.

**REFLEXIÓN:** Se anima a los y las participantes a quitarse las etiquetas puestas, impuestas o elegidas para encontrarnos con nosotros/as mismos/as para encontrarnos con el/la otro/a de forma más genuina.



## CONFIANZA

### >NUDO HUMANO

**OBJETIVO:** Facilitar un espacio de distensión.

**DESCRIPCIÓN:** Desenmarañar el nudo sin que las personas se suelten las manos.

**DURACIÓN:** 5' - 10'

**DESARROLLO:** Las personas que permanecen en el grupo están unidas a través de las manos y se entrelazan entre sí sin soltarse de las manos creando de esta forma un gigantesco nudo humano ¡Ahora a desenredarse sin soltarse de las manos!

### >LA ALFOMBRA HUMANA

**OBJETIVO:** Facilitar un espacio de proximidad y contacto físico.

**DURACIÓN:** 10' - 15'

**DESARROLLO:** Las personas se tumban lo más cercanas posible unas de otras boca abajo y con los brazos y piernas estiradas. Una persona pasará rodando por encima de ellas y se colocará al final de la alfombra para que así puedan pasar el resto de los compañeros y compañeras.

mirándose frente a frente. Cuando el dinamizador da la pauta, las personas tendrán que representar al animal elegido. Los animales que se encuentran en el círculo de fuera se irán rotando hacia la misma dirección para que todas las personas puedan encontrar su pareja de animal.

### >AMANECER EN LA JUNGLA

**OBJETIVO:** Otorgar relevancia a los aspectos que unen a las personas.

**DESCRIPCIÓN:** Encontrar al animal amigo/a en el otro grupo representando el sonido del animal.

**DURACIÓN:** 10' - 15'

**MATERIALES:** Papeles con nombres de animales (2 por animal) y algunos pañuelos.

**DESARROLLO:** Se hacen dos grupos. En cada grupo una persona escoge un animal y deberá reconocer a su pareja en el otro grupo. El reconocimiento se hará a través de la imitación del sonido del animal y con los ojos cerrados.

**REFLEXIÓN:** ¿Cada animal Ha encontrado a su pareja a pesar de haberlo representado con diferente sonido? Lo importante es ser conscientes que somos el mismo animal a pesar de utilizar diferentes onomatopeyas. Es decir, somos personas y eso es lo que nos une, a pesar de ser también diferentes en otros aspectos.

## COMUNICACIÓN

### >EL ZOO

**OBJETIVO:** Favorecer la comunicación no verbal.

**DESCRIPCIÓN:** Encontrar al animal amigo/a en el otro grupo representándolo por mímica.

**DURACIÓN:** 10' - 15'

**MATERIALES:** Papeles con nombres de animales (2 por animal) y algunos pañuelos.

**DESARROLLO:** Se hacen dos grupos y cada persona de ambos grupos elige un animal. Una vez hecho esto, se hacen dos círculos concéntricos,

### >EL LAZARILLO

**OBJETIVO:** Despertar los sentidos del cuerpo.

**DESCRIPCIÓN:** Explorar los alrededores con los ojos cerrados junto a una persona guía.

**DURACIÓN:** 10' - 15'

**MATERIALES:** Algunos pañuelos.

**DESARROLLO:** Continuando con la pareja del anterior juego, una o uno de los miembros cierra o se tapa los ojos mientras la otra persona le guía por la sala para después invertir los papeles. Es recomendable dejar un breve espacio de tiempo para que las personas

puedan acordar cómo quieren ser guiados/as y cómo quieren guiar para que así puedan establecer una comunicación gratificante para ambos.

**REFLEXIÓN:** ¿Qué experimentamos?, ¿Qué nos aporta la persona que nos guía?, ¿Nos sentimos de la misma forma al que al principio? ¿Hemos notado las tensiones y emociones en el cuerpo?...

### >BUSCANDO A LA PAREJA

**OBJETIVO:** Despertar los sentidos del cuerpo.

**DESCRIPCION:** Encontrar a la pareja a través del tacto de las manos con los ojos cerrados.

**DURACION:** 5' - 10'

**MATERIALES:** Algunos pañuelos.

**DESARROLLO:** Las parejas formadas para jugar al Lazarillo han de encontrarse por la sala con los ojos cerrados, sin hablar y únicamente pudiendo tocarse las manos entre sí. Antes de comenzar podrán familiarizarse con las manos de su compañero/a.

**REFLEXIÓN:** ¿Qué hemos experimentado?, ¿Hemos reparado en las diferentes manos o hemos ido a cumplir el objetivo del juego?...

### >LA ESCUCHA DEL NOMBRE

**OBJETIVO:** Despertar los sentidos del cuerpo.

**DESCRIPCIÓN:** Intentar encontrar al compañero/a escuchando el nombre según éste nos llama.

**DURACIÓN:** 10' - 15'

**MATERIALES:** Algunos pañuelos.

**DESARROLLO:** El grupo se divide en parejas, colocándose cada uno y cada una en uno de los extremos del espacio. Las personas que están en uno de los grupos deberán llamar a su pareja por su nombre para que la persona que escucha su nombre avance con los ojos tapados o cerrados a su encuentro. Antes de iniciar el juego, se puede hacer un ensayo con los ojos abiertos.

**REFLEXIÓN:** ¿Cómo hemos hecho para que se nos

oiga? ¿Hemos intentado superponer nuestra voz a la de los demás para ser escuchados?

### >EL DRAGÓN GOFFI

**OBJETIVO:** Desarrollar en los participantes el sentimiento de pertenencia al grupo.

**DESCRIPCIÓN:** Encontrar a un dragón mudo llamado Goffi con los ojos cerrados.

**DURACIÓN:** 10aprox.

**MATERIALES:** Algunos pañuelos.

**DESARROLLO:** Los y las participantes cierran los ojos. Una persona será el dragón sin que el resto del grupo lo sepa y estos irán preguntando ¿Goffi? Si no dan con él, el preguntado responderá ese mismo nombre, pero si lo es, se quedará callado. La personas que se lo ha preguntando se unirá a él colocándose detrás suyo/a y agarrándole/a la espalda. El Dragón puede desplazarse por la sala hasta que el grupo entero se hay convertido en Goffi.

## COOPERACIÓN

### >LAS LANCHAS

**OBJETIVO:** Facilitar un espacio de estructura cooperativa en subgrupos que interrelacionan entre sí.

**DESCRIPCIÓN:** Encontrar la solución para dar la vuelta a las lanchas sin tocar el agua.

**DURACIÓN:** 5'- 10

**MATERIALES:** 1 hoja de periódico por cada 4 participantes.

**DESARROLLO:** Los y las participantes se suben a una hoja de periódico que simboliza una lancha. Deberán darle la vuelta sin que nadie se caiga al agua. Sólo hay una solución: Pasar a otras barcas y dar la vuelta a la propia.

**REFLEXIÓN:** ¿Cómo se ha llevado a cabo el juego?  
¿Hemos contando con el apoyo externo?

### >LOS SUBMARINOS

**OBJETIVO:** Resaltar las características básicas de un juego cooperativo.

**DESCRIPCIÓN:** Hacer un único submarino utilizando un código no verbal de comunicación.

**DURACIÓN:** 10'- 15'

**MATERIALES:** Algunos pañuelos.

**DESARROLLO:** El grupo se divide en pequeños grupos de un máximo de seis personas que harán un submarino pequeño. Todos y todas los y las participantes tendrán los ojos cerrados menos la última persona que será el o la capitán o capitana y tendrá los ojos abiertos. El objetivo del juego es que todos los submarinos completen un único submarino grande. Para ello tienen que enganchar la parte delantera de su submarino con la trasera de otro. Del mismo modo, tendrán que establecer un código para que el submarino no se choque. Por ejemplo: Palma en la derecha hacia la derecha, en la cabeza: ¡Cuidado!...

**REFLEXIÓN:** ¿Hemos jugado contra otras personas o hemos superado un desafío? ¿Ha habido perdedores y ganadores o sólo se ha dado una de las dos condiciones? ¿Cómo nos hemos ayudado?

### >LA SILLA ANDANTE

**OBJETIVO:** Posibilitar un espacio de distensión de estructura cooperativa.

**DURACIÓN:** 5aprox.

**DESARROLLO:** Las personas se están muy próximas entre sí haciendo un círculo lo más cerrado posible. A continuación se apoyan en las piernas de la persona que tienen detrás mientras flexionan las suyas propias y se intenta sentar la persona que tienen delante. ¿Lo hemos conseguido? Ahora las manos en alto e intentad andar.

### >LA SILLA INVERTIDA

**OBJETIVO:** Ofrecer un espacio de reconciliación con el juego a través de la cooperación.

**DESCRIPCIÓN:** Subirse encima de las sillas durante un instante de tiempo sin que nadie toque el suelo.

**DURACIÓN:** 20'- 30'

**MATERIALES:** 1 silla por cada 2 participantes.

**DESARROLLO:** Es el juego de la silla musical transformado a cooperativo. En vez de eliminar a las personas se eliminan las sillas. Así, las personas participantes deberán subirse a las sillas de tal modo que no toquen suelo. A medida que lo vayan consiguiendo, se irán retirando las sillas, siendo el reto subirse a un número cada vez menor de sillas. Mientras las personas se encuentran subidas en las sillas pueden cantar, contar una historia...

**REFLEXIÓN:** Muchos juegos pueden transformarse de una estructura competitiva a una estructura cooperativa con un poco de creatividad. Así las personas que somos lo realmente relevante nos quedamos y vamos eliminando lo más prescindible, que son los objetos.

**PRECAUCIONES:** El lugar tiene que estar totalmente libre de objetos. El suelo no ha de resbalar lo más mínimo. Las sillas o bancos han de ser de resistencia, seguras y fiables.

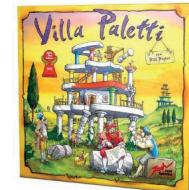
## 4.2

# JUEGOS COOPERATIVOS DE MESA

Los juegos que se muestran a continuación no sólo son unas herramientas exquisitas a la hora de ponernos en relación si no que además hemos tomado en cuenta otros factores como la sostenibilidad ambiental en su fabricación.

### >VILLA PALETTI

Juego de mesa de construcción. Se comercializa de forma competitiva pero es adaptable a la versión cooperativa muy fácilmente: ayudar a la arquitecta Paletti a hacer su casa de varios pisos sin que se nos venga abajo.



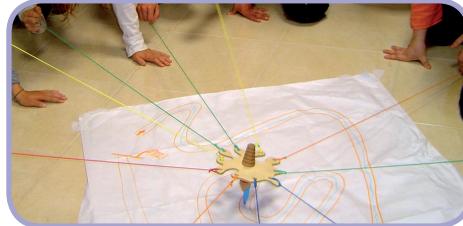
### >BAMBOLEO

Juego de equilibrio de piezas de madera para personas jóvenes y adultas. Se puede jugar de innumerables formas con un poco de creatividad. La versión cooperativa más sencilla consiste en quitar entre todos/as las piezas sin que se nos caiga el tablero.



### >LÁPIZ COOPERATIVO

Dinámico y creativo, juego interactivo para grupos de 2 a 10 personas de cualquier edad. Puede jugarse en espacios cerrados o en la calle. Se trata de dibujar en grupo un objeto o símbolo. Para ello, cada persona tendrá una cuerda en la mano que está unida a una única plataforma con un bolígrafo.



### >T'CHANG

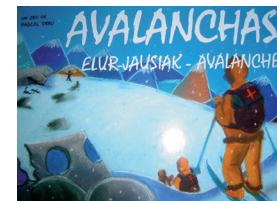
El objetivo será conseguir un tesoro para poder salir de la cueva en la que estamos atrapados. Para 4 personas mayores 9 nueve años.





#### >AVALANCHAS

Cuatro aldeanos y aldeanas de más de 8 años deberán rescatar a los y las alpinistas antes de que las avalanchas tapen el camino.



#### >EL FRUTAL

¿Conseguiremos recoger las frutas de los árboles antes de que se las coma el cuervo? Un mágico juego de mesa para niños y niñas de más de 3 años.



#### >LA DANZA DE LAS MARIQUITAS

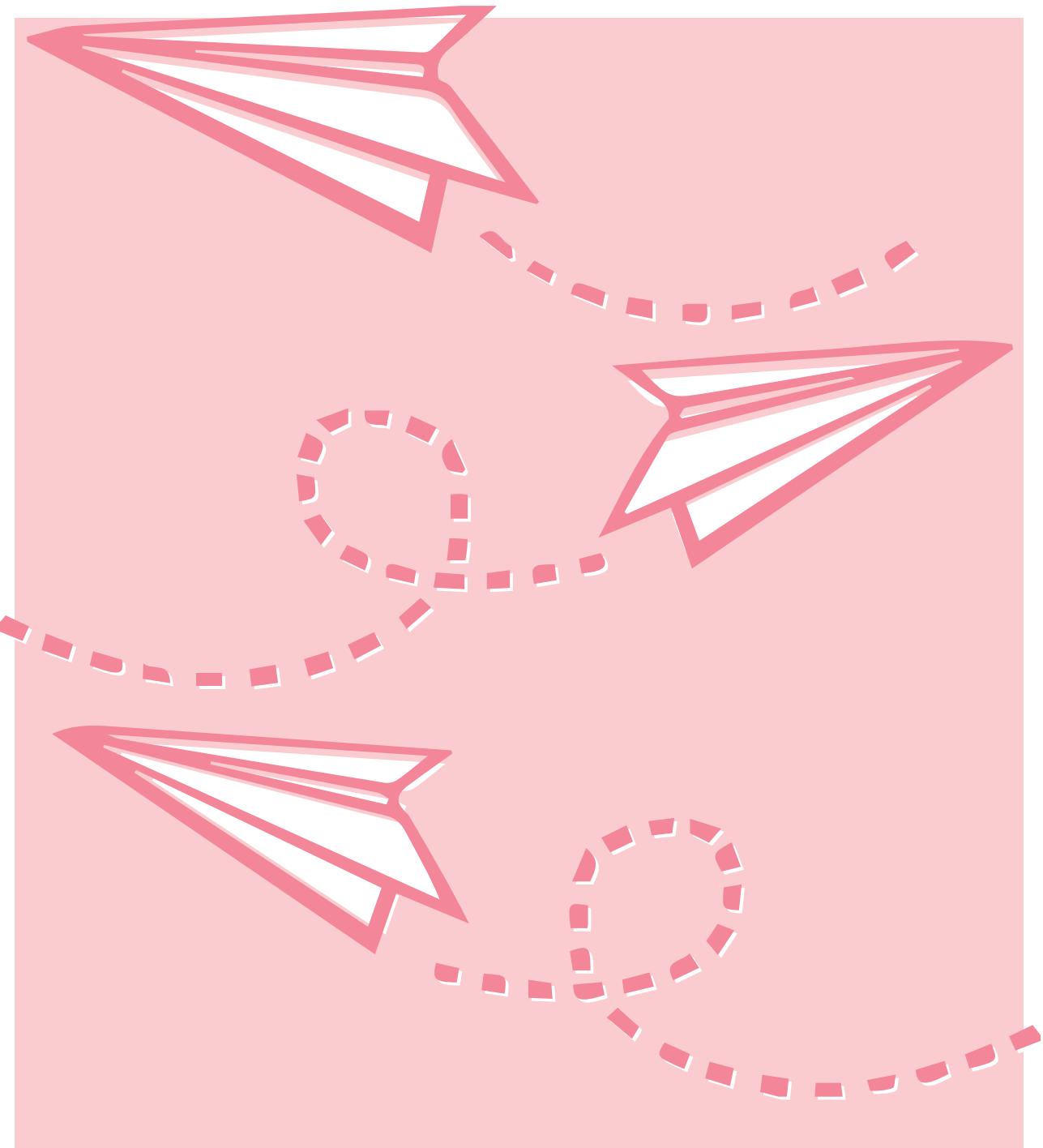
Juego mágico para niños y niñas a partir de seis años donde las mariquitas quieren acudir a una fiesta de carnaval disfrazadas y comer el pastel, antes de que lleguen las hormigas.



#### >PARACAÍDAS

Instrumento de tela para dinamizar grandes grupos que ofrece grandes posibilidades de juego. Muy divertido e integrador.







# [05]

## ¿CÓMO SEGUIR CAMINANDO? BIBLIOGRAFÍA Y WEB DE REFERENCIA.

- **ALDABALDETREKU, O.**  
*Trilogía para educar: Jugar, cooperar y disfrutar.*
- **ANDER-EGG, E.** *Metodología y práctica de la animación sociocultural.* Editorial CCS, Madrid, 2000.
- **CASCON, P.** *La alternativa del juego 1.* Editorial Catarata, Madrid, 2003.
- **CASCÓN, P.** *1ª Jornadas de Intercambio de buenas prácticas en la Educación para la Convivencia y la Paz.* Palacio de Congresos Europa, Vitoria – Gasteiz, 2005.
- **DERÚ, P.** *Taller de solidaridad y juegos de cooperación* organizado por Intered Euskal Herria en Donostia – San Sebastián el 22-23 de febrero 2003, notas al oído.
- **DERÚ, P.** *Taller de Juegos Cooperativos* organizado por Intered Euskal Herria en Donostia – San Sebastián, 2012.
- **DÍAZ, M. y OST, N.** *Jugar y Actuar, nuestras armas para la paz. Juego teatral y procesos colectivos de aprendizaje.* Fundación Intered, Madrid, 2013.
- **GARAIGORDOBIL M.**  
Fragmento de entrevista publicada en 2009.
- **GÓMEZ ISA, F.** *El derecho al desarrollo: Entre justicia y la solidaridad.* Universidad de Deusto, Bilbao, 1998.
- **INTERED.** *Voluntariado para una participación solidaria.* Madrid, 2005.
- **INTERED.** *Voluntariado: Una expresión personal de ciudadanía para la transformación global.* Madrid, 2012.
- **INTERED EUSKAL HERRIA.** *Descubrir otra manera de jugar.* Donostia – San Sebastián.
- **INTERED EUSKAL HERRIA.** *Juegos Cooperativos para Construir la Paz, tomos I y II.* Donostia – San Sebastián.

- **FISC e INTERED EUSKAL HERRIA.** *Solidaridad y Cooperación en la Educación Secundaria Obligatoria.* Donostia – San Sebastián, 2005.
- **JARES, X.** *El placer de jugar juntos.* Editorial CCS, 2001.
- **LOPEZ DE SOSOAGA, A.** *El juego: Análisis y revisión bibliográfica.* Servicio Editorial Universidad Pública del País Vasco, Bilbao, 2002.
- **MASHEDER, M.** Traducción de *Jeux Cooperatifs pour Construire la Paix* realizada por InteRed.
- **OMEÑACA, R. y otros.** *Explorar, jugar, cooperar.* Editorial Paidotribo, Barcelona, 2001.
- **ORLICK, T.** *Libres para cooperar libres para crear.* Editorial Paidotribo, Barcelona, 1997.
- **VELÁZQUEZ, C.** *Las actividades físicas cooperativas.* Secretaría de Educación Pública, México D.F., 2004.
- **VITA, J.** *Derecho al Desarrollo.* Instituto Interamericano de Derechos Humanos – Instituto Peruano de Derechos Humanos, Cuzco, 1988.

### ➤ WEBS DE REFERENCIA:

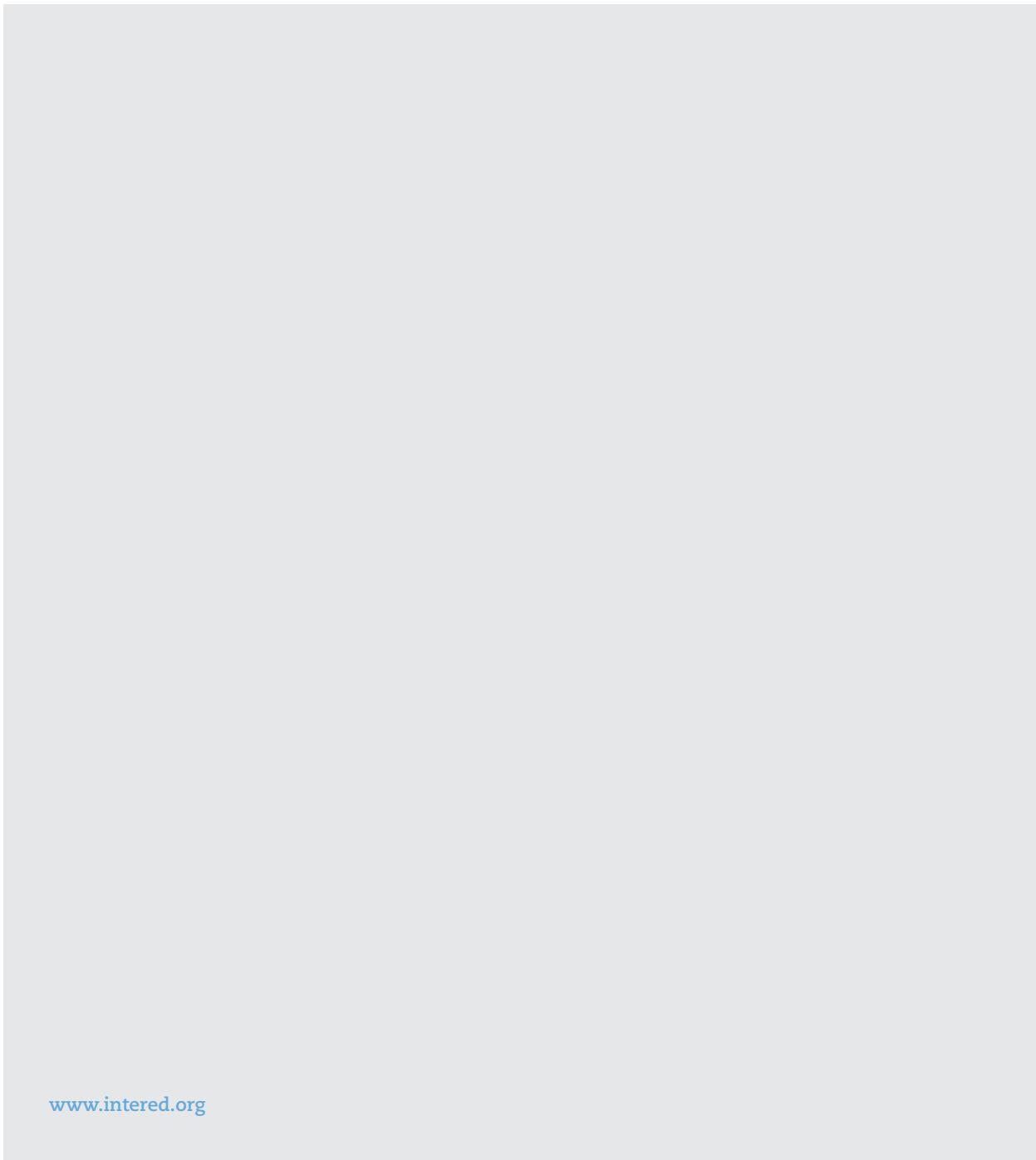
- [www.intered.org](http://www.intered.org). Página Web de **InteRed**
- <http://jugaryactuar.blogspot.com.es>
- [www.kometak.com](http://www.kometak.com). Página Web de Juegos cooperativos **kometak** Jolas kooperatiboak.
- [www.macha.org.uy](http://www.macha.org.uy). Página Web del **Centro de Investigación y Capacitación la Mancha** de Uruguay.

# [NOTAS]



42





[www.intered.org](http://www.intered.org)