

El juego cooperativo en la integración de grupos. *La escalera de los juegos.*

Frans Limpens
franslimpens@yahoo.com.au

Mucho más que diversión y pasatiempo, el juego es una necesidad permanente en la vida del ser humano (Acevedo, 1978, p. 11). El juego nos ofrece un espacio libre para ensayar, modelar, crear y adaptarnos. Sin miedo a equivocarnos podemos arriesgarnos y rectificar decisiones. Aprendemos a (re)conocernos a nosotros y nosotras mismas y a las demás personas. Jugando en grupos adecuamos nuestras herramientas sociales, probamos estilos de liderazgo y nos enfrentamos a conflictos. El juego ayuda a quitarnos algunas máscaras y permite descubrir y cambiar dinámicas nocivas y violentas al interior de algunos grupos.

Para no perdernos en un sinfín de objetivos de los juegos cooperativos, sugerimos una sistematización de Xesús Jares (Jares, 1992, p. 7-21) que se puede representar en forma de escalera (véase tabla 2) y que se centra en la integración de grupo (rompehielos, presentación, conocimiento, afirmación y confianza) y algunas herramientas sociales (comunicación efectiva, cooperación y manejo no violento de conflictos) (ver tabla 1).

Se pretende subir la escalera (de abajo hacia arriba, obviamente, y sin brincar ningún peldaño) respetando el ritmo y las capacidades del grupo en cuestión. No tiene mucho sentido adelantarse a la realidad de su grupo si lo que quiere es educar a estas niñas y niños. Lo que de primera vista parecen 'jueguitos' son actividades o técnicas grupales que revelan diversas dinámicas, posibilidades y potenciales, límites y retrocesos en nuestro salón. No se trata de llegar lo más rápido posible al último peldaño de la escalera, sino de avanzar con todo el grupo. En momentos se tendrá que regresar uno o más niveles para reforzar el aprendizaje que supuestamente ya se conquistó, para después volver a subir.

El proceso de integración de grupo no es lineal (hoy estamos mejor que ayer y mañana avanzaremos otro tanto) porque así no funcionamos las personas. Además de la complicada telaraña de eventos dentro del grupo (alianzas que cambian, traiciones...) influyen centenas de acontecimientos desde fuera (problemas familiares, simpatías políticas, crisis económica...). Muchas personas impacientes prefieren empezar con el manejo de conflictos sin afianzar los niveles anteriores, con los consecuentes choques. Otras personas pretenden forzar un grupo con técnicas peligrosas de confianza sin siquiera garantizar su seguridad física. Un(a) buen(a) docente sabrá proponer actividades que ni parecen demasiado sencillas o hasta ridículas, ni provocan accidentes y fisuras profundas. El error es una parte muy valiosa del aprendizaje, pero nuestras alumnas y alumnos no son conejitos de la India. Juguemos con seguridad.

	Categoría	Objetivos
	Distensión	Crear un entorno menos tenso Festejar el error genuino Perder miedo al ridículo Renovar el interés, la energía
	Conflictos	Manejo de frustración y enojo Cuidar procesos justos No personalizar problemas Aprender a negociar
	Cooperación	Participación activa de tod@s Toma consensuada de decisión Liderazgo cooperativo Generar soluciones nuevas
	Comunicación	Construir un código común Expresión de sentimientos Promover la escucha activa Luchar contra prejuicios
	Confianza	Construir una seguridad hacia si misma y otras personas Manejar el miedo y el respeto Aprender a ser responsable
	Afirmación	Expresar aprecio a otra/otra Utilizar el estímulo Incluir a todo el mundo Empoderar al grupo
	Conocimiento	Identificar características únicas y comunes Aprecio a las diferencias Detectar necesidades y dones
	Presentación	Aprender algunos nombres Saber algo de cada quien Dar un trato personal a tod@s Utilizar nombres, no apodos
	Rompehielos	Contacto físico espontáneo Perder miedo a situación nueva Promover risa y buen humor Primer acercamiento a(la) otr@

Tabla 1. La escalera de los juegos cooperativos para la integración del grupo y la enseñanza de herramientas sociales

El trabajo con juegos fácilmente se puede convertir en una serie de actividades 'light'. No es nuestro objetivo el de formar un grupo 'bonito' dedicado a verse el ombligo, ni nos queremos encerrar en las asignaturas tradicionales, sino abrir espacios para un aprendizaje relevante con miras a la sociedad en que vivimos. Buenos y frecuentes momentos de evaluación evitarán estos riesgos. Las evaluaciones se organizan inmediatamente después de la actividad (en 'fresco') para ventilar sentimientos y emociones (no promovemos un aprendizaje pasteurizado) y para socializar las lecciones de los errores y aciertos. Una buena evaluación hace la diferencia entre un proceso grupal educativo y dinámico y una

cadena de juguetitos sueltos. Las evaluaciones en sí son un excelente momento para aprender a escuchar, a respetar, a expresar sentimientos y a manifestar desacuerdos de manera aceptable.

El trabajo se desarrolla en tres fases.

Primero intentamos formar un grupo (juegos de rompehielos, presentación, conocimiento, afirmación y confianza). Un grupo es mucho más que la suma de los individuos. Un grupo tiene mucha fuerza y capacidad, sin perder de vista a cada uno de sus integrantes. En un grupo hay espacio para la diferencia y para el desacuerdo. No es una masa informe, sin carácter y sin cara. En la masa las personalidades se diluyen, en el grupo se afirman. Necesitamos grupos fuertes para generar los cambios que buscamos. En la integración de grupos nos centramos en el respeto y el aprecio a la persona, en su unicidad y dignidad, en el aprecio a las diferencias y en la responsabilidad social entre otros.

En la segunda fase nos concentramos en la comunicación efectiva y la cooperación solidaria como fundamentos para el compromiso social. Aquí analizamos temas como los prejuicios y los estereotipos, la escucha activa y la retroalimentación, los malentendidos y el mensaje en yo, los tipos de liderazgo (competitivo o cooperativo), las defensas a la traición, las características de una sociedad competitiva y excluyente y los retos para la construcción de una convivencia solidaria, etc.

La tercera fase es toda una escalera en sí. El manejo no violento de conflictos pretende buscar soluciones duraderas, que cubren los intereses genuinos y necesidades reales de todas las partes involucradas, con un proceso justo y satisfactorio que respeta a todas las personas. Los juegos de distensión no tienen realmente un lugar fijo en la escalera y se aplican en diversos momentos para aligerar la tensión, para recuperar la atención del grupo, para ofrecer un momento de descanso después de un periodo largo de concentración y escucha.

En las siguientes páginas desarrollamos con detalle los diferentes tipos de juegos, con sugerencias prácticas para su aplicación y evaluación.

Primera fase: integración del grupo

a) Juegos de rompehielos

Son juegos divertidos y cortos que ayudan a crear un ambiente favorable al trabajo en grupo. Se buscan juegos con un grado de dificultad muy bajo, que no estimulan el miedo al ridículo y que no se prestan a promover la burla, sino la risa y el buen humor. No hace falta evaluar en este nivel. Los juegos de rompehielos permiten un primer acercamiento y el contacto físico natural. Ayudan a la maestra a tomar la 'temperatura' del grupo –especialmente útil con adolescentes- y observar puntos a trabajar relacionados con el contacto físico, las tensiones e inhibiciones en el grupo, las relaciones de poder y de género, el clima general del grupo, sus actitudes frente a la escuela y su formación.

b) Juegos de presentación

Estos juegos ayudan al grupo y al docente a recordar todos los nombres y algunas características evidentes de las niñas y los niños con quienes estamos en el salón de clases y demuestran nuestro interés de tratar a cada quien como una persona con capacidad de aportar mucho al grupo.

Parece obvio que nos presentamos siempre a personas que no conocemos, pero no es así. Hay un sinnúmero de situaciones de nuestra vida apurada (en el banco, en el tráfico, en el supermercado) donde nos brincamos las presentaciones para irnos 'al grano'. En la ciudad anónima Pedro se convierte en 'el cajero' y Concepción es 'la bigotona del 302'. Junto con el nombre perdemos el interés en estas personas. No voy a contar mi vida en la taquilla y nadie espera que el policía en el semáforo roto le describa sus sueños de anoche. Lo más probable es que la gente formada detrás de mi presione y que al oficial parlanchín le regañen por no hacer su trabajo. Esto es muy normal. La relación con la persona de la taquilla y con el policía se limita a un trámite funcional y utilitario. Quiero pagar la cuenta, necesito llegar a tiempo a la escuela de mi hija.

El problema es que esta normalidad (de la funcionalidad y del anonimato) tiende a contagiar las relaciones entre personas y se convierte en normatividad. Nuestro salón puede invisibilizar a buena parte de las y los alumnos, utilizar apodosos y calcular en términos mercantiles la instrumentalidad de cada relación. Tratamos de no caer en esta trampa y ponemos a la persona en el centro de la atención.

Los juegos de presentación no se evalúan uno por uno, sino al final de la pequeña secuencia que programamos. Durante la evaluación remarcamos las diferencias entre un trato frío y anónimo y el trabajo de crecimiento personal y grupal con compromiso social que se pretende hacer.

c) Juegos de conocimiento

Con estas actividades lúdicas se busca un conocimiento más profundo y esencial de cada una de las niñas y niños de su grupo, lo que permite reconocer un montón de intereses, necesidades y valores compartidos a pesar de nuestras diferentes historias. Conocernos mejor ayuda a comprendernos (sin justificar necesariamente) y a estimarnos (sin copiarnos) y da pistas para aprovechar las cualidades únicas de cada persona en una dinámica sana de grupo.

La teoría de los derechos humanos afirma que cada persona es única e invaluable y que merece respeto e igualdad de oportunidades sea quien sea. La práctica docente, acostumbrada a trabajar con grupos realmente grandes, tiende a diluir estos valores universales a 'todas y todos somos iguales'. Así se pierde de vista la individualidad de cada integrante del grupo, lo que puede traducirse en falta de compromiso y autenticidad en el aula. Por miedo a 'perder el tiempo con juegos' se desperdicia el material didáctico más valioso –las dudas, capacidades y

experiencias de cada persona- y se olvida el verdadero reto de la educación: promover el crecimiento de cada persona única.

Más que un discurso de respeto y tolerancia queremos promover un verdadero aprecio a las diferencias en el grupo. Más que un problema las diferencias ofrecen un sinnúmero de oportunidades de crecimiento y enriquecimiento a los grupos maduros que saben aprovechar sus potencialidades. ¿Qué más puede pedir un grupo que integrantes con diferentes talentos, con conocimientos especializados, con experiencias nuevas, con preguntas inesperadas, con enfoques innovadores,...? Las diferencias estimulan la discusión y la confrontación de ideas, exigen una mayor claridad de expresión y una escucha activa, animan a la empatía y a la búsqueda de síntesis. Sin diferencias la toma colectiva de decisiones no presentaría reto alguno.

Muchas personas le temen a las diferencias porque interrogan sus opiniones y certidumbres y porque pueden provocar cambios. ¿Y qué más da? Fortaleceré mis opiniones fundamentales con nuevos argumentos y perderé algunas certidumbres sin validez. Profundizaré mis valores básicos en diálogo con otras personas y tal vez encontraré valor para iniciar cambios postergados. El aprecio a las diferencias es el primer paso de la tolerancia mínima (“te aguanto, pues ni modo”) hacia la convivencia solidaria (“aprendí algo nuevo de ti, ¡gracias!”).

Las evaluaciones en este nivel se centran en la expresión sincera de nuestros sentimientos hacia las diferencias en el grupo sin censura. Vale más una sencilla expresión de miedo, de angustia o de inconformidad que algunas palabras blanqueadas para complacer al deber ser de la clase. No pretendemos censurar la expresión adecuada de emociones o sentimientos, aunque sí limitamos inmediatamente comportamientos violentos o injustos, palabras hirientes o denigrantes y acciones represoras o abusivas. La formulación honesta de un sentimiento libera y potencia cambios, mientras una agresión verbal o física tiende a empeorar las cosas: puede fortalecer prejuicios y estereotipos, provocar una escalada de violencia, inhibir la participación de otras personas,...

d) Juegos de afirmación

Con los juegos de afirmación se quiere fortalecer en las niñas y los niños los mecanismos sanos en que se basa la seguridad en sí mismos, tanto internos (autoestima, autoconcepto, descubrimiento de capacidades,...) como en relación a las presiones exteriores (papel en el grupo, roles, código de conductas en el grupo, exigencias sociales,...) para posibilitar y fomentar el crecimiento de cada persona. Existen muchos mecanismos perversos de afirmación que se basan en la denigración, ridiculización y minimización de otras personas, de otros grupos u otros sectores de la sociedad. Lejos de liberar e independizar estos mecanismos dependen de enormes filtros que deforman la realidad y tienden a enfrentarme con todas aquellas personas que demuestran alguna capacidad, un determinado conocimiento o una cierta habilidad envidiables. Mientras necesito de sus cualidades tendré que halagar a estas personas de frente y podré descargar mis

frustraciones por la espalda, descalificando –y tal vez destruyendo - lo que tanto envidia en ellas. Al mismo tiempo me compenso con creces con aquellas personas que me permiten explayar una actitud altanera y hasta grosera. Más que afirmación (reconocimiento y aprecio de lo propio) se trata de una negación que es extremadamente vulnerable a un sinfín de factores externos y que demuestra una muy profunda inseguridad.

Un grupo sano permite el crecimiento de todas las personas y ofrece espacios vitales para el descubrimiento, reconocimiento mutuo y desarrollo libre de las cualidades en potencia en cada integrante. La expresión honesta de mi aprecio hacia otra persona no disminuye en nada mi autoestima, sino la fortalece (soy una persona capaz de apoyar a las demás). El verdadero estímulo tuyo no crea en mí una relación enfermiza de dependencia porque se centra en avances reales en alguna acción mía y tu reconocimiento me ayuda a ubicarlos, verificarlos, repetirlos y –tal vez- mejorarlos. Los halagos falsos no tienen lugar en los juegos de afirmación.

Algunos grupos tendrán bastantes problemas para comprometerse en la dinámica de afirmación y podrán irse ‘por la tangente’. Normalmente apelamos al orgullo y pedimos que las personas que ‘no se sienten preparadas’ simplemente no participen. A veces preguntamos al grupo si cree tener ‘la madurez’ para la siguiente actividad... y hasta hoy nunca recibimos un ‘no’. Una vez ubicado y explicado el reto de los juegos de afirmación estos empiezan a tener más sabor. Durante las actividades se vigila de cerca el cumplimiento de las consignas, en las evaluaciones se pueden verbalizar muchas formas de (re)presión que impiden la afirmación en la familia, la escuela y la sociedad.

Muchas veces los grupos entran en una fase eufórica cuando descubren la capacidad liberadora del aprecio. Algunas personas querrán anidarse en estos sentimientos ‘bonitos’, muchas empiezan a llorar. No hay ningún problema con estas expresiones emocionales de felicidad, de placer y también de inseguridad o de arrepentimiento... pero no es el objetivo final de los juegos de afirmación. No somos un grupo de terapia, queremos educar con miras a una sociedad más humana, más justa y más solidaria. Más que disfrutar un traje nuevo para el día festivo queremos vestir nuestro grupo con la ropa diaria de la afirmación, como base permanente de una convivencia solidaria en una sociedad incluyente y como herramienta básica en la comunicación efectiva y afectiva y en el manejo no violento de conflictos.

Algunas actividades de afirmación se centran en la resistencia al abuso de poder y son claves para ejemplificar nuestro objetivo prioritario de empoderar (devolver el poder) a las personas. Unos juegos en concreto – voltear la tortilla, el bulto, entre otros – llevan a conclusiones muy sorprendentes: “Nadie puede voltearme si yo no quiero”, “Ningún grupo –aunque sean más de 20 personas- puede pararme en mis pies sin mi cooperación voluntaria”.

El trabajo de afirmación y aprecio puede revertir algunos mecanismos perversos. Muchos niños y niñas buscan desesperadamente llamar la atención en el salón de

clase, tal vez porque no la reciben suficientemente en su casa. La mejor manera de obtener la atención completa de la maestra en un contexto educativo tradicional es portarse mal. En grupos muy numerosos (40 niñas o niños o más) esta puede ser casi la única manera de atraer la atención del adulto. Así inicia un círculo vicioso: necesito atención, me porto mal, recibo la atención plena de la maestra y del grupo aunque sea con un castigo, me voy a portar peor para seguir mereciendo este nivel de atención. El estímulo –una muestra honesta de aprecio en el momento oportuno– dirigido a niñas y niños difíciles puede revertir poco a poco el proceso.

Las y los adolescentes dependen muchísimo del aprecio y de la afirmación por parte de sus pares. Su seguridad es muy frágil mientras transitan del país mágico de su infancia a los espacios desconocidos de las y los adultos y lo peor que les puede pasar es sentir que “nadie les quiere” y “nadie les entiende”. Paradójicamente buscan apoyarse –en uno de los momentos más inestables de su vida- en otras personas igual de inestables. No es extraño, así funcionan los grupos de autoayuda: personas con una problemática parecida pueden apoyarse mucho mutuamente. Y muy pronto las y los adolescentes descubrirán que comparten mucho más que problemas. También encontrarán fuentes casi inagotables de energía y unas tremendas ganas de utilizarla en algo con sentido.

Las evaluaciones se centrarán mucho en el terreno emocional y personal, con referentes a los temas sociales de inclusión y exclusión, prejuicios y estereotipos.

e) Juegos de confianza

Estos juegos normalmente son actividades físicas que ayudan para reforzar la confianza en una misma y en las demás personas del grupo. Algunas actividades pueden ser muy peligrosas y no deben aplicarse en absoluto en grupos inmaduros. Hay mejores métodos para provocar la reflexión en un grupo que causar accidentes sangrientos. En todas las actividades hacemos mucho hincapié en las consignas básicas. Personas que no pueden cumplirlas bien se hacen temporalmente a un lado, para permitir el trabajo con seguridad.

Relacionamos la confianza en las otras personas con la responsabilidad. Nunca promovemos la confianza ciega. La otra persona tiene que merecerse mi confianza, tengo que esforzarme para no traicionar la confianza de mi pareja... En la graduación de las actividades se ofrecen inicialmente juegos por parejas - una persona es directamente responsable por su pareja - y después vienen juegos más complicados donde grupos pequeños se responsabilizan por una o pocas personas. Al final se logra la concentración y el apoyo adecuado de todo el grupo en torno de la seguridad de una sola participante. Es exactamente allí donde reside el peligro de algunas actividades de confianza. Es sumamente difícil lograr que todo un grupo (30-40 personas) se concentre realmente y cumpla a la letra las consignas de seguridad. Es un reto grande e importante.

Con esta secuencia de actividades ejemplificamos la existencia de una responsabilidad social. Mientras me siento muy comprometido con la seguridad de

mi pareja, tiendo a sentir menos responsabilidad para la misma persona si comparto la tarea con otras personas del grupo. Es más fácil relajar la concentración y olvidarme un rato de ella. La responsabilidad compartida no es menor, únicamente es menos obvia, menos visible. La responsabilidad social por el medio ambiente, por ejemplo, es asunto mío aunque me cueste sentirla. Los juegos de confianza, en su secuencia de trabajo por parejas hacia el cuidado de todo el grupo por una persona, ilustran –más que mil palabras- la realidad de la responsabilidad social y ofrecen al grupo un referente concreto para la reflexión y el compromiso.

Un aspecto muy importante de los juegos de confianza es el manejo del miedo. Sin obligar a nadie a participar, invitamos a cada persona a esforzarse realmente. No medimos el esfuerzo por la velocidad o la aparente seguridad en el juego. Las historias personales y los ritmos de cada persona son muy diferentes y lo que parece una tontería para muchas implica todo un reto para otras. El valor no es no tener miedo, sino enfrentar el miedo. Personas sin miedo pueden ser intrépidas, atrevidas y hasta peligrosas para las demás, pero no por eso son valientes.

Estimulamos explícitamente el esfuerzo de cada persona en las técnicas de grupo y exigimos a las y los participantes una actitud constante de respeto y estímulo para crear un espacio adecuado de experimentación. En grupos de adolescentes es muy sano dedicarle un buen rato a los juegos físicos de confianza relacionados con temas de género y de sexualidad. En las evaluaciones nos enfocamos mucho en el aspecto de la responsabilidad y la interdependencia, además de la fragilidad de la confianza y las garantías contra la traición (como la expresión cotidiana del aprecio mutuo, por ejemplo).

Segunda fase: comunicación y cooperación

f) Juegos de comunicación

En las actividades de comunicación nos esforzamos por construir un código común, que permite reducir los malentendidos innecesarios y concentrar las discusiones en las verdaderas diferencias de punto de vista. Al desnudar sus mecanismos y razones de ser pretendemos limitar los efectos nocivos de los prejuicios y los estereotipos y motivamos al grupo a luchar contra ellos. Otras técnicas enseñan a escuchar activamente en una comunicación verbal efectiva y afectiva o a explorar las posibilidades de la comunicación no-verbal. Apoyamos a las y los adolescentes a reconocer y expresar sus sentimientos en un ambiente de respeto, aprecio y protección. Estimulamos a los y las alumnas a manifestar un posible desacuerdo o malestar sin atacar a otras personas.

La evaluación no pretende ‘calificar’ la exactitud de las comunicaciones empleadas sino enseñar los mecanismos de una buena comunicación. Los tropiezos y problemas de comunicación nos ayudan a buscar alternativas, cuidar la retroalimentación, disponernos más a la escucha y alejarnos de la interpretación ‘de cosecha propia’.

g) Juegos de cooperación

Todos los juegos de la escalera son cooperativos, porque la promoción de mecanismos efectivos de cooperación y solidaridad es una de las prioridades en nuestra metodología. Buscamos una congruencia interna en todos los momentos del trabajo. No proponemos juegos competitivos en ningún momento porque estos juegos promueven la exclusión, dibujan a la otra persona (de otro equipo) como 'enemiga' y obstáculo para mi éxito (yo gano, tu pierdes... yo gano, haciéndote perder).

Los juegos de cooperación contienen un reto extra. Se necesita el apoyo activo de todo el grupo para ganar. Algunas actividades son sumamente difíciles porque realmente exigen la aportación y el apoyo de cada niña y niño del grupo. Prueban que la opción cooperativa no es obvia. Es más fácil buscar la ganancia individual en una lógica de corta visión y con una ética individualista. Buscar una opción ganadora para todo el grupo evidentemente es un reto mayor, no sólo más difícil sino también mucho más satisfactorio. El ejemplo de soplar la pluma puede parecer demasiado sencillo, pero las apariencias engañan. Hace unos años un grupo de quinto de primaria fracasó estrepitosamente en este juego y continuamos con otros juegos de cooperación. Se me había olvidado el detalle, hasta que un año después el mismo grupo quiso retomar el reto y efectivamente –entre gritos, risas y aplausos- logró mantener la plumita en el aire, gracias a una buena coordinación y planeación con todo el mundo.

En las evaluaciones nos fijamos en los estilos de liderazgos que se ensayan en las actividades. Promovemos un liderazgo cooperativo que suma los compromisos y las responsabilidades individuales y cuestionamos un estilo competitivo de liderazgo (sea autoritario, sobreprotector o paternalista) que pretende restar la responsabilidad individual. Esto último es una falacia. Por más que una lideresa diga 'yo me responsabilizo por lo que tu haces' la responsabilidad de mis actos libres es mía nada más.

Tercera fase: manejo noviolento de conflictos

h) Juegos de manejo noviolento de conflictos

Toda la escalera de juegos es una preparación para el manejo noviolento de conflictos porque con ella construimos una buena relación diaria y algunas herramientas fundamentales para resolver un conflicto: el estímulo, la escucha activa, la toma colectiva y consensuada de decisiones, el mensaje en yo, la voluntad de cooperación, la generación de soluciones alternativas... Todo esto se va desarrollando muy a propósito en las actividades anteriores. En el último nivel buscamos resolver un conflicto con un proceso justo y satisfactorio, que respeta a todas las personas involucradas y defiende sus intereses y necesidades, acabando con los problemas sin personalizarlos, con un modelo de cooperación.

Vemos el conflicto como un proceso natural, común a todas las sociedades y grupos, no necesariamente negativo, con fases y elementos que se pueden reconocer y donde es posible intervenir. Algunas cosas que se puede aprender es: separar a las personas involucradas de sus problemas (para no personalizar los problemas); hablar y negociar desde intereses y necesidades importantes y no mantenerse en posiciones o posturas estériles; evitar procesos de manipulación y abuso de poder de una de las partes en conflicto.

i) Juegos de distensión

En algunos momentos hacen falta juegos cortos y divertidos para bajar las presiones o simplemente para permitir mayor circulación de la sangre, posibilitando un nuevo esfuerzo de concentración. Los juegos de distensión no tienen lugar fijo en la escalera y se organizan en los momentos de tensión y de cansancio identificados por la maestra o por el mismo grupo quien manda señales inequívocas.

Conclusiones

El trabajo sistemático con los juegos cooperativos para la integración de un grupo funcional y sólido (juegos de rompehielos, presentación, conocimiento, afirmación y confianza), para la formación de herramientas sociales (comunicación y cooperación) y para el manejo de conflictos (juegos de distensión y conflictos) ayuda –sin duda- a crear un ambiente que facilita el aprendizaje, el trabajo en equipos y la convivencia solidaria en el aula. Los juegos cooperativos son un valioso instrumento didáctico y no únicamente en el trabajo con niñas y niños.

Ilustramos los múltiples beneficios de la metodología del juego cooperativo con un testimonio que nos mandó hace unos meses una maestra mexicana:

“Aprovecho para comentarte que estoy muy agradecida por promover estos encuentros cooperativos, ya que en lo personal me han ayudado a ir fortaleciendo mi autoestima, a ser extrovertida y segura, tener confianza en las personas, a expresar mis opiniones y defender mis derechos, así como aceptar mis obligaciones con los demás. Recordaras que hace 3 años era una persona muy insegura y permitía que los demás pasaran sobre mí, pero ahora tengo el valor para expresar lo que deseo o pienso. Estaba en un colegio donde los dueños podían hacer y deshacer con los empleados, no se nos daba el valor como persona, tenía una relación destructiva donde tenía que mendigar amor, y tenía temor a luchar por la titulación y hoy en día mi actitud y pensamientos me han llevado a estar en un colegio donde se me respeta, donde reconocen mis capacidades y escuchan mis opiniones, me siento en mi momento profesionalmente, me titulé, corté con esa relación y además estoy defendiendo mis derechos laborales y eso ha provocado en mis ex compañeras de trabajo tener igual el valor y ya no dejarse maltratar.”

FUENTES DOCUMENTALES UTILIZADAS

- Acevedo Ibáñez, Alejandro**, *Aprender jugando. 60 dinámicas vivenciales* (tomo 1) México, D.F., Noriega-Limusa México, 1991 (1978), 237 pp.
- Deacove, Jim**, *Co-op games manual*. Perth, Ontario, Family Pastimes, 1990(2), 1974 (1), 56 pp.
- Jares, Xesús R.**, *Técnicas e xogos cooperativos para todas as idades*. Terceira edición corregida e ampliada. Vigo, Edicións Xerais de Galicia, 2005 (3), 1989, 276 pp.
- Jares, Xesús R.**, *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, 220 pp.
- Limpens, Frans (Ed.)**, *La Zanahoria. Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria*. Madrid, Ediciones de Amnistía Internacional, 1998, 337 pp.
- Limpens, Frans**, *Generación M. Manual de educación en derechos humanos para docentes de secundaria*. Querétaro, Educación y Capacitación en Derechos Humanos, 2003, 183 pp. (disponible en <http://www.hrea.org>).
- Limpens, Frans**, Juegos cooperativos para la paz y la solidaridad en México. en: *La Peonza, Revista de educación física para la paz*, mayo de 2008 (3), p. 38-45.
- Omeñaca Cilla, Raul & Ruiz Omeñaca, Jesús Vicente**, *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona, Paidotribo, 1999, 354 pp.
- Orlick, Terry**, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, 157 pp. (traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López) Orlick, Terry, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, XIV + 267 pp.
- Secretaría de Educación Pública**, *Educación física. Educación Básica. Secundaria. Programas de estudio 2006*. México, D.F., 2008, 343 pp.
- Secretaría de Educación Pública**, *Programas de estudio 2009. Cuarto grado. Educación Básica. Primaria. Etapa de prueba*. México, D.F., 2009, 363 pp.
- Velázquez Callado, Carlos**, *Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. México, D.F., Secretaría de Educación Pública, 2004, 90 pp. (Materiales de actualización docente. Serie: educación física).

SITIOS ELECTRÓNICOS SUGERIDOS

<https://edhucamexico.blogspot.com/>

Sitio que ofrece información de cursos-talleres sobre la metodología del juego cooperativo en México, además de la descripción de unos 120 juegos cooperativos en línea y/o de mesa (para jugar en familia)