

Juegos cooperativos: ¿hay que cooperar o competir para triunfar?

Frans Limpens
franslimpens@yahoo.com.au

**Si lo importante es competir,
¡lo fundamental es cooperar!**

Fabio Otuzi Brotto

Introducción. ¿El juego o las canicas?

En una tira cómica famosa de Joaquín Salvador Lavado –mejor conocido como Quino- Mafalda y su amigo Felipe juegan al ajedrez. Guille observa y hace preguntas. Son una lata, los hermanos chiquitos, piensa Mafalda, pero sigue explicándole a Guille como se juega al ajedrez. “¿Así, que no pueden ganar los dos?” vuelve a insistir el pequeño. “No, Guille, entiéndalo, gana uno, pierde el otro”. Guille ve a su hermana con cara de asombro: “¿Y para qué diablos juega el otro...?”

¿Hay que jugar porque el juego es muy divertido? ¿O se trata de conseguir la mayor cantidad posible de canicas? Las niñas y los niños no se dejarán engañar tan fácilmente: se trata de ganar. Pienso lo mismo, y usted también seguramente. Si queremos enseñar a nuestra juventud a ser triunfadora, inevitablemente le tenemos que ofrecer el dulce sabor de la victoria. ¿Pero cómo se puede repartir esta ganancia a todas y todos en un salón de clases? ¿Acaso no se llevan siempre unas pocas personas las medallas y las demás se quedan en el banquillo de la reserva?

Me recuerda las fiestas de cumpleaños. Un montón de caras sonrientes fijadas en las sillas en fila. Se van quitando sillas... ¡y sonrisas! Gana la más mañosa o el grandulón. No falta el papá quien hace trampa a favor del festejado pero, ni modo, también le toca quedarse sin silla al cumpleañosero y aparecen las lagrimitas. Finalmente gana el premio quien juega más tiempo y se divierte más. Los demás niñas y niños participan menos tiempo, no están muy contentos y pierden. Estamos frente a un típico juego competitivo: una persona gana, las demás pierden. Es más: para ganar, hago que tú pierdas.

La competencia tiene su propia lógica: ganan algunas personas, pierden muchas. Las demás personas son obstáculos en mi camino a la victoria. Priva el individualismo. Muchas veces se trata de excluir a las demás en un ritual que se rige casi siempre por unas reglas muy estrictas. Un gran número de maestras y maestros justifica y utiliza la competencia como estímulo para que las niñas y los niños se esfuercen más. Sin embargo, las y los alumnos no son tontos: saben muy bien quienes van a ganar. Son siempre los mismos. Así que la mayoría se evita la pena de sentirse una gran perdedora y mejor no invierte demasiado en una causa perdida. Si la competencia tiene tantos efectos no deseados y contraproducentes:

¿por qué insistir en ella? Si existe otra opción en la educación: ¿por qué no nos enseñaron así en la escuela o en la normal?

La segunda pregunta es fácil de contestar: en nuestra sociedad el modelo de la competencia domina. Mientras unas pocas personas ganan miles de millones de dólares aumenta recientemente el número de mexicanas y mexicanos que viven en la pobreza alimentaria de 14 a 20 millones. La escuela tradicional reproduce el esquema y seguimos en lo mismo. Algunos dirán que es cuestión de realismo: estando así las cosas la escuela tiene que preparar a la gente para que compita mejor. Sin embargo, quedamos con fuertes interrogantes éticas. ¿Nos gusta una sociedad excluyente? ¿Nos parece normal que más de mil millones de personas padecen hambre en un mundo donde la obesidad es un problema mayor en todos los países desarrollados? ¿Nos parece buena idea competir a muerte con la propia naturaleza: acabando con el aire que respiramos, el agua que tomamos? ¿Estamos dispuestos a matar para vivir con más lujo? Además, si queremos vencer a las demás personas ¿cómo nos defenderemos contra tantas enemigas? ¿No existe alternativa?

Por supuesto existe otra posibilidad: la cooperación como modelo político-social sostenible a largo plazo y como metodología didáctica que potencia cambios sociales. Esta alternativa postula la siguiente fórmula básica: yo gano y tú también ganas, todas y todos ganamos. La regla “gano-ganas-ganamos” es como un axioma para unas matemáticas sociales nuevas, es la base de una gramática diferente de nuestra vida en grupo. La cooperación en la educación dicta que para llegar a la meta las demás personas sean mis aliadas. Se construye la solidaridad y la unión del grupo. Para poder disfrutar de la ganancia tenemos que incluir a todas y todos. Esto último no es tan obvio: normalmente implica innovar y buscar soluciones creativas. De esta manera la cooperación tiene como objetivos el crecimiento y la superación personal sin oprimir a las demás personas y reparte el orgullo de la victoria entre todo el grupo. ¿Es posible esto? ¿Cómo se puede lograr en la práctica diaria? Este capítulo sobre la metodología del juego cooperativo en la educación básica intenta formular algunas respuestas.

¿Qué son juegos cooperativos?

Los nuevos planes de estudio de educación básica en México hablan mucho de cooperación y promueven los juegos cooperativos. El programa 2009 de educación primaria para educación física, por ejemplo, menciona en el tercer eje pedagógico (educación física y el deporte en la escuela) que se pretende “favorecer hábitos relacionados con la práctica sistemática de actividad física, el sentido de cooperación, el cuidado de la salud, además de adquirir valores, una “educación para la paz” en general y el trabajo en equipo” (SEP, 2009, p. 267). Los nuevos programas de educación física tanto de primaria como de secundaria efectivamente introducen juegos cooperativos. Los programas de estudio 2006 de educación física de secundaria trabajan en la línea del juego (se menciona más de 500 veces) y la cooperación (48 veces), el trabajo cooperativo (5 veces) y cooperar (8 veces). No deja de ser curioso, sin embargo, que la única vez que se menciona la idea de juego

cooperativo en el texto se trata realmente de un deporte escolar competitivo inventado en los Países Bajos: el korfbal (SEP, 2008, p. 110). ¿Qué son juegos cooperativos? ¿Cuáles son las diferencias con juegos competitivos?

En los juegos cooperativos las y los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes (Velázquez, 2004, p. 25). Sus objetivos están estrechamente vinculados, y los resultados que obtiene un miembro del grupo, son beneficiosos para el resto. En los juegos competitivos es al revés. Los objetivos de las y los jugadores están relacionados pero de forma excluyente: una persona alcanza la meta, sólo si las demás no la alcanzan (Garaigordobil, 1995, p. 95).

Los juegos no competitivos tienen las siguientes características según Rosa María Guitart:

- ✓ El niño y la niña participan por el mero placer de jugar y no por el hecho de lograr un premio.
- ✓ Son divertidos porque desaparece la amenaza de no alcanzar el objetivo marcado.
- ✓ Favorecen la participación de todas y todos.
- ✓ Promueven relaciones de compañerismo e igualdad con el resto del grupo.
- ✓ La superación personal no implica el superar a los otros o las otras.
- ✓ El niño y la niña perciben el juego como una actividad conjunta, no individualizada.
- ✓ Se desarrolla un protagonismo colectivo que permite a cada participante tener un rol destacado. (Guitart, 1990, p. 10).

Algunos componentes esenciales para un juego cooperativo satisfactorio son: la necesidad del apoyo mutuo para obtener la meta, la aceptación de las demás personas, la participación de todas y todos, diversión (Orlick, 1978, p. 13), la comunicación efectiva, el uso de la ficción y de la creación (Garaigordobil, 2003, p. 28).

Las y los participantes de juegos cooperativos pueden sentirse –en palabras de Terry Orlick- libres de la competencia, libres para crear, libres de la exclusión, libres para elegir y libres de golpes (Orlick, 1982, p. 5-9). La dinámica de cooperación en los juegos “estimula una interacción amistosa multidireccional positiva intragrupo” (Garaigordobil, 1995, p. 95). Maite Garaigordobil destaca los siguientes efectos de un trabajo continuado con juegos cooperativos y creativos: la mejora de la cooperación grupal y de las conductas prosociales altruistas, el significativo descenso de las conductas pasivas, el incremento del autoconcepto de las y los alumnos, la mayor frecuencia de mensajes positivos hacia las y los compañeros, aunada a una mejora de la creatividad. (Garaigordobil, 2003, p. 21).

Según Enrique Pérez Oliveras, los juegos cooperativos estimulan el desarrollo de la capacidad para resolver problemas, la sensibilidad para reconocer las necesidades, preocupaciones y expectativas de las demás personas, la sensibilidad para convivir con las diferencias de los demás y la capacidad para poder expresar los propios sentimientos, emociones y experiencias. (Pérez, 1998)

Raúl Omeñaca Cilla y Jesús Vicente Ruiz Omeñaca comparan los juegos con estructura de meta de cooperación, juegos con estructura de meta individualizada y juegos con estructura de meta de competición.

- ✓ En los juegos con estructura de *meta individualizada* no hay relación entre mis objetivos y los objetivos de las demás personas. No hay relación directa entre mi éxito o fracaso y los resultados de otras personas. Estos juegos se adaptan muy bien a las necesidades específicas de cada participante, pero están muy limitados para el aprendizaje de valores sociales.
- ✓ En los juegos con estructura de *meta de competición* los objetivos individuales se obtienen a costa de las demás personas dentro del mismo grupo: los éxitos individuales van unidos al fracaso del resto de las y los participantes. Estas actividades estimulan el esfuerzo personal y el deseo de superarme, permitan explorar mis propias posibilidades y limitaciones, pero en un contexto de temor al fracaso y de búsqueda del resultado inmediato que limita las posibilidades para la creatividad. Generan actitudes de rivalidad, discriminan a las y los menos dotados. El apoyo mutuo y el intercambio de información se restringen mucho.
- ✓ En los juegos con estructura de *meta de cooperación* los objetivos para cada participante van unidos: cada persona alcanza su meta sólo si el resto el grupo alcanza la suya. Estos juegos permiten experimentar con soluciones creativas en un contexto libre de presiones, promuevan las relaciones empáticas, cordiales y constructivas entre las y los alumnos. Se preocupan más por el proceso que por el producto. Conciben al error como fuente de aprendizaje. Facilitan la convivencia social y aprecian el éxito ajeno. Estimulan el intercambio de información y las conductas de ayuda mutua entre las y los participantes. (Omeñaca, 1999, p. 45-46)

Aunque no todos los juegos competitivos corresponden en un 100% al esquema presentado aquí abajo, podemos comparar unas características generales de los juegos cooperativos con aspectos que muestran muchas actividades de competencia y rivalidad en la siguiente matriz: (Limpens, 2008, p. 42-44)

Tabla 1: comparación de características de juegos cooperativos y juegos competitivos

JUEGO COOPERATIVO	JUEGO COMPETITIVO
<p>Solidaridad Siento una cohesión fuerte con las demás personas en el juego y busco mejorar su situación (o 'nuestra' situación, porque no siento y no creo separación). Me (pre)ocupo por las necesidades de cada quien en el grupo y tengo la certeza que no me quedará fuera.</p>	<p>Individualismo Me siento más bien distante de las otras personas, el juego tiende a reforzar este aislamiento porque se trata de buscar ser el o la mejor, el o la más rápida, el o la más fuerte. Esto se busca aún haciendo perder a todas las otras personas. El juego me enseña a preocuparme por lo mío únicamente.</p>

<p>Fortalecer al grupo, inclusión Todo el mundo participa en el juego y se siente a gusto porque siente que hace falta. Llegar a la meta es un logro y una victoria para el grupo entero. El éxito se festeja como algo colectivo.</p>	<p>Exclusión del grupo Nada más las y los 'mejores' juegan mucho tiempo. Quien pierde va saliendo y observa el juego desde fuera y no se siente participe en la victoria. (ejemplo típico: el juego de las sillas)</p>
<p>Colaboración El éxito depende de la participación de todo el mundo. Se necesita del apoyo de todo el mundo para realizar una meta común.</p>	<p>Competencia El éxito se traduce en buscar el fracaso de mis oponentes, ya que la obtención de su meta y de la mía es mutuamente excluyente.</p>
<p>Coordinación Para llegar a la meta necesitamos ponernos de acuerdo, escucharnos y apoyarnos (comunicación efectiva y afectiva). Es todo un reto hacer una actividad compleja entre varias personas sin estorbarse.</p>	<p>Conquista Para realizar mi objetivo 'elimino' a las otras personas o las obligo a hacer mi voluntad. Me esfuerzo para estorbar a la otra persona, mi ganancia impide la realización de tus metas.</p>
<p>Vivencia llena Un juego cooperativo permite la fantasía y la creatividad, estimula las propuestas de cambio, favorece la expresión de emociones (también de las negativas). Pocas veces tiene una sola solución. Generalmente promueve la búsqueda de salidas diferentes. Si el juego no se adapta a las necesidades del grupo se cambian las reglas.</p>	<p>Actividad controlada, pasividad El juego competitivo padece de muchas reglas y prohibiciones complicadas, se espera y se tolera poca iniciativa de las y los participantes, un arbitro ajeno al grupo decide sobre la mayoría de las propuestas, las demás personas son obligadas a seguir unas reglas que normalmente no se pueden cambiar ni adaptar al grupo.</p>
<p>Información realista, sensibilización El juego ofrece un acercamiento a la complejidad de una construcción colectiva, de la toma de decisiones consensuadas, de los problemas de una comunicación efectiva y afectiva, de varias opciones de liderazgo, del manejo de conflictos, etc.</p>	<p>Información irrealista, deformación En muchos juegos se pierden y recuperan 'vidas', la muerte se presenta como algo cómico y temporal, el acto de matar aparece como un objetivo 'normal', la destrucción y el despojo se aceptan como valores. Se maneja la violencia como algo normal y sin consecuencias para las personas.</p>
<p>Participación activa, compromiso Se necesitan las propuestas, las ideas y las capacidades de muchas personas, para explorar diversas alternativas e implementar diferentes caminos de solución. Tenemos que convencer a las demás personas del grupo para coordinarnos con éxito y vencer los obstáculos internos y externos. La perspectiva del éxito sin sentimientos de culpa favorece la participación de todas y todos.</p>	<p>Una sola persona activa El juego se reduce muchas veces a que la persona más capaz en alguna habilidad bien definida ejecute toda la tarea, con las demás como público o —en el mejor de los casos- como porras. Normalmente no se promueve la participación (y el aprendizaje) de personas menos capacitadas en la tarea específica. La perspectiva de lucha contra otras personas limita el compromiso de quienes no desean hacer esto.</p>
<p>Acento en el juego La actividad lúdica es atractiva por si misma. El juego estimula la fantasía, el deseo de crear y construir o de vencer retos y obstáculos. Existe un ambiente de aceptación y de libertad</p>	<p>Acento en el resultado El objetivo es ganarle al otro equipo, se siente desilusión al no lograr esto. El juego sólo es divertido para ganadora/es, de hecho, se concentra muchas veces en la ejecución mecánica de habilidades ya adquiridas.</p>

que garantizan la posibilidad real de equivocarse y aprender.	
<p>Tomar en cuenta a las y los demás El juego ayuda a conocernos mejor y descubrir nuevas capacidades en mi mismo y en las y los demás. Se buscan soluciones para todas las personas.</p>	<p>Acentuar las diferencias en un trato desigual Una persona con más habilidad para el juego participa mucho más, su compañera con menos talentos no tiene tantas oportunidades.</p>
<p>La otra persona es ‘apoyo’ En el juego cooperativo necesito a las otras personas, busco y ofrezco el apoyo para vencer a un obstáculo que tenemos en común.</p>	<p>La otra persona es ‘obstáculo’ En un juego competitivo veo a la otra persona como mi ‘enemigo’, un obstáculo a vencer en mi camino solitario a la victoria.</p>
<p>Gano haciendo ganar También en los juegos cooperativos se trata de ‘ganar’, pero no de cualquier modo. Se busca una ganancia colectiva, en grupo, aunque cueste mucho trabajo. Yo gano haciendo ganar al grupo. Si logramos la meta no hay perdedores ni perdedoras.</p>	<p>Gano haciendo perder La competencia busca la ganancia rápida e individual y no se preocupa mucho por las otras personas: ellas pierden. Muchas veces se utilizan la trampa, el engaño, la traición, la fuerza bruta y hasta la violencia para obtener la victoria, porque la ganancia individual se valora más que la relación con las demás personas.</p>
<p>Aventura Tenemos una experiencia nueva, con salidas imprevistas, que nos hace sentir más capaces, más grandes, más listas o listos, más fuertes, más unidas o unidos que antes.</p>	<p>Miedo, terror Algunos juegos bruscos reproducen y fortalecen los miedos a los peligros reales, exagerados o imaginados como ‘pimienta’ para la actividad, a veces para humillar a ‘novatos’ y ‘novatas’.</p>
<p>Creatividad, fantasía Las respuestas no son obvias, se vale inventar, proponer, experimentar, buscar, echar a perder, empezar de nuevo. La misma actividad da resultados muy diferentes en otro grupo o con el mismo grupo en una situación nueva.</p>	<p>Fuerza, capacidades físicas Quien corre más rápido gana hoy, mañana y pasado mañana. No hay mucha sorpresa ni variedad. La respuesta se conoce de antemano y la actividad es muy parecida en cualquier momento.</p>
<p>Diversión, humor Podemos reírnos sin burlarnos de alguien, nos enfrentamos a una tarea atractiva, no a otras personas del grupo. El buen humor (y la tolerancia) es parte esencial del juego.</p>	<p>Rudeza, agresión Muchos juegos competitivos terminan en llanto por el mismo carácter rudo de la actividad y por la presencia de ‘enemigos’ o ‘enemigas’. No quiero perder y me pongo de mal humor si pasa.</p>
<p>Liderazgo cooperativo Cada persona es responsable por lo que (no) hace. Nadie se esconde detrás de la figura del líder. Se suma la responsabilidad de cada persona para realizar la tarea. El liderazgo cooperativo suma responsabilidades.</p>	<p>Liderazgo competitivo De manera sobreprotectora, paternalista o autoritaria el líder o la lideresa pretende cargar con las responsabilidades de las demás personas y hace creer que esto es posible. El liderazgo competitivo resta responsabilidades.</p>

¿Qué hacer con los juegos y deportes competitivos?

No se trata de satanizar a todos los juegos competitivos, ni de idealizar a los juegos que se proponen durante los talleres. No se trata de convertir toda la clase en puro juego. Buscamos ofrecer un contexto cooperativo, donde se sepa disfrutar también sanamente de algún deporte y donde se promueve también la responsabilidad personal y la capacidad de trabajar de forma independiente.

Me gusta mucho como lo expresan los hermanos Johnson, expertos en el aprendizaje cooperativo: “Los estudiantes deberían ser capaces de competir con placer, de trabajar individualmente en una tarea hasta completarla, y cooperar eficazmente con otros para solucionar problemas. (...) Lo que más se necesita en las aulas es planificar cuidadosamente una estructura de meta cooperativa, que debería convertirse en el marco en el que tenga lugar la competición y el trabajo individual”. (Ovejero Bernal, p 166-167)

Se trata de hacer un profundo análisis sobre los valores, la visión del mundo y de la persona humana que se reflejan en nuestra manera de organizar al grupo. Si realmente pretendo favorecer un clima de compañerismo en un grupo lo pensaré dos veces antes de enfrentar constantemente a varios equipos del grupo en unas competencias. Si pretendo enseñar valores de solidaridad y empatía pienso en juegos, actividades y estructuras de aprendizaje congruentes con mis objetivos.

El juego no es un juego. En el juego quitas el antifaz, te alejas del doble discurso y pones en práctica algunas de tus convicciones. ¹ Tu selección (o la eliminación) de técnicas de grupo, de juegos y actividades enseña el tipo de educación (y el modelo de ser humano) que prefieres. Tú eliges.

FUENTES DOCUMENTALES UTILIZADAS

Abad, Juan de Vicente (et al.), *All different, all equal. Education pack. Ideas, resources, methods and activities for informal intercultural education with young people and adults*. Strassbourg, Council of Europe, Youth Directorate, 1995, 206 pp.

Acevedo Ibáñez, Alejandro, *Aprender jugando. 60 dinámicas vivenciales* (tomo 1) México, D.F., Noriega-Limusa México, 1991 (1978), 237 pp.

Beristain, Carlos Martín & Cascón, Paco, *La alternativa del juego en la educación para la paz y los derechos humanos*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1986, s.p.

Brotto, Fábio Otuzi, *Jogos cooperativos. O jogo e o esporte como um exercício de convivência*. Santos, Projeto Cooperação, 2001, 170 pp.

Deacove, Jim, *Co-op games manual*. Perth, Ontario, Family Pastimes, 1990(2), 1974 (1), 56 pp.

¹ Terry Orlick (*Winning through cooperation*, 1981) nos recuerda que los juegos tienen el potencial de ayudar a disminuir la laguna que existe entre las actitudes declaradas de las personas adultas y su comportamiento efectivo citado en **Brotto, Fábio Otuzi**, *Jogos cooperativos. O jogo e o esporte como um exercício de convivência*. Santos, Projeto Cooperação, 2001, p. 20).

Garaigordobil Landazabal, Maite, Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos. *Comunicación, Lenguaje y Educación*, Vol. 25, 1995, p. 91-105. (http://www.sc.ehu.es/ptwgalam/art_completo/comuni.PDF) (consulta 27/11/05).

Garaigordobil Landazabal, Maite, *Programa Juego. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Madrid, Ediciones Pirámide, 2003, 278 pp. + CD-Rom. (Colección ojos solares).

Guitart Aced, Rosa, *101 juegos. Juegos no competitivos*. Barcelona, Editorial GRAÓ, 2003 (12), 1990, 82 pp.

Informatief Spelmateriaal & Infodok, *Spel in zicht, Activiteitenboek 3* (El juego en la mira. Libro de actividades no. 3), Lovaina, Bélgica, 1981, 192 pp.

Jares, Xesús R., *Técnicas e xogos cooperativos para todas as idades*. Tercera 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.

Ovejero Bernal, Anastasio, *El aprendizaje cooperativo. Una alternativa eficaz a la enseñanza tradicional*. Barcelona, Promociones y Publicaciones Universitarias, 1990, 334 pp.

Pérez Oliveras, Enrique, Juegos cooperativos. Juegos para el encuentro. *Efdeportes* (Revista Digital), Buenos Aires, Vol. III (1998), no. 9, (<http://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm>) (consulta 14/09/05).

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)