

TRILOGÍA PARA EDUCAR: JUGAR, COOPERAR Y DISFRUTAR

Eje 3 - Nuevas formas de innovación y articulación.

Espacio interactivo 5 - Creatividad e innovación desde valores y experiencias de sentido.

Centro de Recursos en Juegos Cooperativos Kometa

Olatz Aldabaldetrekue Agirre

C/. Bengoetxea, nº 4 – 20.004 Donostia-San Sebastián (Guipúzcoa)

www.kometak.com - olatz@kometak.com

RESUMEN

Desde el Centro de Recursos en Juegos Cooperativos Kometa promovido por la ONGD InteRed Euskal Herria/País Vasco, pensamos que la cooperación es un valor fundamental de la educación de las generaciones actuales y futuras.

Jugar de manera cooperativa permite ensayar comportamientos deseables en la construcción de la comunidad y reflexionar acerca de los valores implícitos en la sociedad. Los mensajes que se transmiten a través de estos juegos se graban de forma imborrable, al estar vinculados a experiencias positivas y placenteras. El objetivo de esta comunicación es dar a conocer el potencial del juego cooperativo en la educación en valores y la experiencia práctica de Kometa en este campo.

CONTEXTO

El centro de recursos Kometa está situado en San Sebastián-Donostia en la calle Bengoetxea nº 4. Su ámbito de actuación es fundamentalmente provincial y las personas destinatarias son: personas educadoras del ámbito de la educación formal y no formal, centros educativos, ludotecas, asociaciones, familias y toda persona interesada en el mundo del juego.

1 - INTRODUCCIÓN

La presente comunicación está relacionada con la educación en valores a través de los juegos cooperativos. Forma parte del trabajo desarrollado en Kometa Centro de Recursos en Juegos Cooperativos promovido por la ONGD InteRed Euskal Herria/País Vasco, durante más de una década, dando a conocer el potencial del juego cooperativo como herramienta lúdica, educativa y socializadora.

La sociedad en la que nos encontramos, sufre continuos cambios socio-económicos, de tal manera que, para lograr el éxito personal, se demanda a las personas el desarrollo de valores de competitividad e individualismo. El auge de ciertos contravalores como la búsqueda de poder a cualquier precio, el aumento de consumismo, la agresividad, la falta de empatía y el arraigo del concepto “crisis de valores” hacen que desde la sociedad, se reclame una educación más humanista, más sensible y más activa a favor de los valores sociales considerados beneficiosos y productores de armonía social y personal. El modo de vida de nuestra sociedad occidental, se caracteriza por el predominio de lo individual sobre lo colectivo. En nuestra cultura se transmiten valores que nos dicen que para triunfar, hay que ser mejor que las demás personas.

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 mejorarla. Consideramos que el juego cooperativo, puede ser un instrumento idóneo e innovador para la educación en valores.

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.

“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 persona 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... Enrique Pérez Oliveras.

2 - QUÉ ES JUGAR

Antes de realizar una reflexión en torno al juego, vemos necesario hacer una reflexión en torno a las funciones que cumple el juego en la vida de las personas. Huzinga y Caillois establecen las siguientes características del juego:

- **El juego es una actividad libre:** El juego “en su expresión original” como lo denomina Hilda Cañeque, 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 los de 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 del individuo.
- **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 otras personas jugadoras¹.
- **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 incierto.** A pesar del orden que crean las reglas, éste tiene siempre un destino incierto: va improvisando su desarrollo a medida 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 produce placer, alegría y diversión.**

Huzinga relaciona el juego con el arte, pues éste se acompaña de toda clase de elementos de belleza. Desde un principio, en las formas más primitivas del juego se engarzan la alegría, la gracia, el ritmo y la armonía. El juego se juega por gusto y por recreo: la persona juega simplemente porque encuentra placer y diversión en ello.

Nosotras entendemos el juego como una actividad natural de la persona que proporciona placer, satisfacción y diversión. Es por tanto, una actividad motivadora en ella misma, voluntaria y con un fin en sí misma. Tal y como apunta Eduardo Luis Ribo Bastian *“El juego es uno de los modos de expresión más bello, que permite el movimiento libre en un mundo atado”*

3 - EL JUEGO COMO TRANSMISOR DE VALORES

A lo largo de la historia de la humanidad, han sido numerosas las personalidades que desde distintos campos del saber han abordado y reflexionado sobre el concepto del juego como parte fundamental del lenguaje universal y fuente de transmisión de conocimientos y valores socio-culturales.

A través del juego nos relacionamos con otras personas, con el entorno social o con nosotras mismas. A través del juego, niños/as y personas adultas experimentamos cosas nuevas, probamos, ejercitamos y ponemos en acción habilidades propias... Nos permite, por tanto desarrollar capacidades de toda clase (intelectuales, físicas, emocionales, sociales...), así como conocer cuáles son las características propias, las posibilidades y los límites personales. El juego también permite establecer relaciones con otras personas

A los y a las niñas también les permite ir entendiendo el mundo que les rodea. Este conocimiento del mundo social va acompañado con una asimilación de la

estructura social que envuelve a la niña y al niño: los valores, las normas y los hábitos sociales que le identifican.

El juego es representación- reconstrucción de los conflictos de dentro y fuera del grupo y obliga a las personas participantes a buscar soluciones en función de los intereses del grupo. Las personas participantes, tienen que ponerse de acuerdo con otras personas que experimentan y reflejan diversas formas de relación emotiva, de percepción y de valoración de las situaciones (Garaigordobil, 1995). Con el juego, por tanto, el niño o la niña está aprendiendo cómo es la sociedad que le rodea y cómo funciona, al mismo tiempo que se incorpora a ella como ser social. El juego ayuda a las personas en su desarrollo personal y social.

El juego además de ser una actividad para divertirse, para ejercitar sus habilidades, para aprender cosas nuevas o para relacionarse con otras personas, es también un instrumento de transmisión de valores y normas sociales, así como el tipo de relaciones establecidas entre las personas, Juegos y valores son términos relacionados, dependientes y configurados unos de otros ². El juego activa y estructura las relaciones humanas. Jugando, las personas se relacionan sin prejuicios ni ataduras y se preparan para encarar situaciones vitales que le van a permitir definir su propia identidad.

El juego posee también una función anticipatoria; como señala Vigotski, el niño o la niña que juega, ensaya en el campo lúdico comportamientos para los que no está preparado en la vida real y que anticipa situaciones futuras. Igualmente, la persona adulta por medio del juego, imagina, anticipa y resuelve posibles situaciones futuras conflictivas

El juego es un elemento esencial para preparar de manera integral a las personas para la vida. “Sería ideal que el objetivo máximo de la educación fuera la felicidad, y entonces el juego tendría un papel predominante” (Delgado 1991).

Desde un punto de vista educativo, es importante señalar que al jugar las personas fomentamos valores sociales y fundamentales para poder convivir en nuestro entorno escolar, laboral, familiar y social.

No debemos olvidar que los valores son adquiridos a través de procesos de socialización y transmisión de los seres humanos.

Por esa razón, consideramos muy importante que las personas educadoras seamos conscientes del papel que tienen los juegos en el desarrollo de las personas, y que busquemos tiempo y espacio para el juego.

Desde un planteamiento educativo y cooperativo nos preguntamos los valores que transmiten algunos juegos y la imagen del mundo que estos les da a las personas. Nos preguntamos qué es lo que realmente aprenden, qué campos quedan acotados, qué valores, qué habilidades y qué actitudes desarrollan.

Cómo dice Xexus. R Jarez: Los juegos no son neutrales. Es decir, los juegos transmiten y potencian un determinado código de valores a través del cual se estructuran un determinado tipo de persona-jugadora, unas determinadas relaciones entre las propias personas jugadoras, una determinada forma de entender la diversión³.

En relación al juego competitivo y la pedagogía de la competición, nos parece interesante la reflexión que hace Rosa Guitart en este tema: Si nos fijamos en los denominados valores pedagógicos de la competición (se cita la emulación, el saber ganar y perder, el conocer qué lugar ocupa una persona en el grupo...) veremos que, por ejemplo, la emulación no siempre funciona, ya que hay personas que no tienen habilidades suficientes para llegar a ser como la persona a quien emulan, con las frustraciones que ello comporta. Además ¿es válido basarse en un baremo, que se aplica a una persona misma, hecho a partir de las habilidades de otra persona? Saber ganar y perder sí que nos interesa a las personas educadoras. La vida está llena de situaciones de esta clase. No obstante, hay que matizar las implicaciones de perder y de ganar: ¿hay que dar tanta importancia a una cosa y a la otra?, ¿no es mejor fijarnos en los esfuerzos que se han utilizado, en el proceso seguido para ver dónde está la equivocación o en qué se ha de mejorar para conseguir mejores resultados? ⁴. En la sociedad se le da demasiada importancia al ganar o al perder. El problema muchas veces está en la actitud que adoptamos las personas ante el juego. Lo importante del juego es la diversión, el placer y haber compartido todas las personas juntas momentos de felicidad y enriquecimiento mutuo.

Desde Kometa a través de los juegos queremos transmitir valores que ayuden a las personas a construir una sociedad más justa y solidaria. La experiencia de más de una década en relación al juego y el mundo de la cooperación, nos ha confirmado que el juego cooperativo es un instrumento idóneo para favorecer las relaciones y estructura sociales y fomentar la diversión de todas las personas. Prueba de ello, es el alto grado de satisfacción que muchas personas

nos han manifestado tras haber participado en una sesión o taller de juegos cooperativos. Citamos algunas reflexiones: “A mi me han enseñado a jugar para ganar y hoy he aprendido a jugar para disfrutar”, “hacía mucho tiempo que no me reía tanto”, “jugar sin que nadie sea eliminado es más divertido”, “me he sentido integrado con los demás”, “hoy he jugado lo que no puede jugar de niña”, “me he sentido feliz”.

4 - DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO COOPERATIVO

Los juegos cooperativos nacieron en EEUU y en Canadá durante los años 60. Una década más tarde, psicólogos alemanes los trajeron a Europa adaptando los mecanismos internos de los juegos físicos y creando juegos de mesa cooperativos. Existen juegos cooperativos físicos para cualquier momento evolutivo del grupo que quiere jugar: juegos de distensión (para liberar energías, reírse, divertirse sin más, relajarse o sentirse a gusto), juegos de presentación y conocimiento (para facilitar el conocimiento de las demás personas), juegos de confianza/afirmación (para fortalecer tanto la autoestima como la confianza en grupo), juegos de comunicación (para desarrollar o mejorar las habilidades comunicativas), juegos de resolución de conflictos(para ser creativos en la búsqueda de nuevos caminos de regulación difíciles, sentir empatía hacia otra persona) y juegos de mesa cooperativos (destacan su originalidad, colorido, material y contenido).

Realizando un análisis del juego cooperativo, encontramos diferentes definiciones:

- “Medio de diversión y participación libre de competencia y libre de agresión”.(Orlick,T).
- “Las actividades cooperativas son aquellas que se realizan de manera colectiva y no competitiva, en las que no hay oposición entre los participantes, buscando todos el mismo objetivo, independientemente del rol que desempeñen y que pueden ser de objetivo cuantificable o no cuantificable”.(Velásquez Callado, 2002).
- “Los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en que las personas dan y reciben para contribuir a alcanzar objetivos comunes” (Garaigordobil, 2002).

- “Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con otras personas y el acercamiento a la naturaleza. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros” (Pérez- Oliveras, 1998).

Diversos autores destacan la especificidad de las características de los juegos cooperativos:

M. Pallarés señala las siguientes:

- Todas las personas participantes en lugar de competir, aspiran a una finalidad común, trabajando juntas.
- Todas las personas ganan si se consigue la finalidad y todas pierden en caso contrario.
- Todas las personas compiten contra los elementos externos (no humanos) del juego.
- Los jugadores combinan sus diferentes habilidades uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad común.

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/as, 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.

El canadiense Terry Orlick (1990) primero y otros autores después (Brown, 1992; Omeñaca y Ruiz 1999), consideran al juego cooperativo una actividad lúdica ya que:

- Libera de la competición: El objetivo es que todas las personas participen para alcanzar un objetivo en común.
- Libera de la eliminación: Se busca la participación de todas las personas, la inclusión en vez de la exclusión.

- Libera para crear: Las reglas son flexibles y las propias personas participantes pueden cambiarlas para favorecer una mayor participación o diversión.
- Libera de las posibilidades de elegir: Las personas jugadoras tienen en sus manos la decisión de participar, de cambiar las normas y de resolver conflictos.
- Libres de agresión: Dado que el resultado en los juegos cooperativos se alcanza coordinando las propias acciones con las ajenas y no rivalizando.
- En la participación lúdica, se origina un clima social en el que no tienen cabida los comportamientos agresivos y destructivos.

La catalana Rosa Maria Guitart (1985), enumera las siguientes características:

- La persona jugadora jugará por el placer de jugar, no por conseguir un premio.
- La persona se divertirá sin la amenaza de no conseguir el objetivo marcado.
- Favorecen la participación de todas las personas.
- Las personas se ven como compañeros de juego, con relaciones de igualdad.
- La persona intentará superarse a sí misma y no superar a otras.
- El juego se ve como una actividad conjunta, no individual.
- Todas las personas tendrán un papel destacado, todas serán protagonistas.

Resumiendo y parafraseando a T.Orlick (1986), las cuatro características esenciales de los juegos cooperativos son: cooperación, aceptación, participación y diversión.

5 - VALORES DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Reflexionando sobre lo anteriormente expuesto, los juegos cooperativos responde a una doble motivación: por las actividades lúdicas y por los valores y destrezas educativas que estimulan. Los juegos cooperativos son transmisores de una serie de valores fundamentales en la construcción de la solidaridad:

La integración frente a la exclusión. Muchos juegos, aun sin ser propiamente cooperativos, fomentan la integración a partir de una situación inicial de división. El “juego de la silla”, en su versión tradicional, elimina a las personas que no logran sentarse y las sillas correspondientes para repetir la eliminación de personas. Es decir, está basado en la exclusión. Una variante cooperativa es darle la vuelta y a

basarlo en la inclusión: eliminar sillas pero no personas. Las personas disfrutaban imaginando cómo hacer sitio a cada persona para que ninguna se quede fuera, o transformando un trozo de cartón en una silla imaginaria.

La escucha y la comunicación. A las personas nos cuesta escuchar porque sucede que mientras habla la otra persona estamos preparando nuestra respuesta, o preocupados por otros intereses o esperando una única forma de lenguaje, generalmente la palabra y sin embargo, podemos comunicarnos de mil modos diferentes, algo que nuestra sociedad ha reprimido. Los juegos que favorecen la comunicación gestual y corporal invitan a prestar más atención a la riqueza de todas las personalidades del grupo y a beneficiarnos de ellas.

La afirmación de si-mismo/a. Afirmarse físicamente es ocupar un lugar al que tenemos derecho. Para mucha gente esto no representa ningún problema, pero para otras personas es un poco más complicado; necesitan atreverse y evaluar el resultado, indagar si ganan algo, confiar. En el juego, esto es más fácil que en la vida cotidiana. Representando un rol, puedo tomar conciencia del papel que ocupo en el grupo, de que mi pequeño tesoro es importante para el grupo, de que para sobrevivir tengo que atreverme a ciertos gestos audaces liberadores de energía.

La creatividad y la imaginación. En nuestra sociedad, muchas veces la imaginación de las otras personas constituye una amenaza; gracias a ella, el otro o la otra demuestran que es mejor que yo y recibe la aprobación que a mí me gustaría recibir. En los juegos cooperativos, la imaginación de las demás personas es un regalo del que sacar partido y enriquecerse. Creatividad para buscar estrategias que nos hagan superar el desafío, imaginación para modificar las reglas de juego. Pero no hay creatividad sin una búsqueda interior y sin sueños. Soñar es encontrarse consigo mismo-a, es madurar proyectos, es ver la vida de otra manera. Algunos juegos, con su lenguaje simbólico, ayudan a expresar lo inexpresable de la vida, a esperar el momento oportuno, a expresar nuestros deseos más queridos.

La negociación y el diálogo. Una de las ventajas de los juegos cooperativos es que podemos ponernos de acuerdo sobre las reglas de juego, modificándolas y adaptándolas a quienes juegan. Al variar las reglas estamos afirmando que se puede

vivir de otra manera personal y socialmente. Afrontando las reglas, cuestionándolas o inventando otras, estamos haciendo un serio aprendizaje de democracia.

6 - DESARROLLO DEL PROYECTO KOMETA

Kometa, no sólo comparte toda la filosofía y valores anteriormente citados, sino que los lleva a la práctica a través del centro de Recursos en Juegos Cooperativos promovido por la ONGD Intered. Kometa (www.kometak.com) es un espacio de consulta, creación y experimentación de una amplia gama de juegos cooperativos, tanto físicos como juegos de mesa y además cuenta con una tienda especializada en juegos.. Esta situado en San Sebastián – Donostia en la calle Bengoetxea nº 4. El lema del centro es: “JUGAR CON OTRAS PERSONAS, NO CONTRA OTRAS; SUPERAR DESAFÍOS, NO SUPERAR A OTRAS. Nos hemos inspirado también en esta cita de Pedro Poveda: “Todos hemos de cooperar. Aquí no hay uno y los demás son comparsa, sino que cada cual tiene su sitio, su deber, su responsabilidad”⁵ (1920).

La propuesta que defendemos desde Kometa es que los juegos cooperativos son una propuesta a un cambio de actitud en nuestra vida diaria. La cooperación fomenta la participación, facilita la organización, el reconocimiento de habilidades de cada persona y el trabajo colectivo. Participar en juegos de estructura cooperativa nos permite ensayar comportamientos deseables en la construcción de la comunidad y reflexionar acerca de los valores implícitos en nuestra sociedad. Para poder ser consecuentes con esta propuesta, nos hemos fijado el siguiente **Objetivo general**: Fomentar e impulsar en nuestra sociedad la solidaridad y la tolerancia, mediante el juego basado en la cooperación que se concreta en:

- Difundir entre los centros educativos, ludotecas y grupos de tiempo libre de la CAPV los materiales sobre juegos cooperativos.
- Ofrecer talleres de formación para personas adultas sobre Juegos Cooperativos como herramientas para construir la solidaridad y la paz.
- Crear juegos y materiales en relación a los juegos cooperativos.
- Relacionarnos con entidades internacionales que trabajan el juego como herramienta en la educación para la paz.

- Orientar y asesorar a toda persona interesada en el juego cooperativo.

Personas destinatarias: El centro está destinado a educadores/as de educación formal y no formal, padres, madres, psicólogos/as, técnicos/as, niños/as y a cualquier persona que tenga interés el mundo de la cooperación y el juego. Estos dos últimos años, hemos incidido en el voluntariado de proyectos de inserción social y personas de la tercera edad.

Las principales actividades que realizamos son:

- *Talleres de juegos cooperativos*, tanto en la propia sede de InteRed, como a petición de asociaciones, centros educativos o grupos variados. En la mayoría de los casos, los talleres están dirigidos a personas adultas, personas educadoras, profesorado, monitores/as de tiempo libre, etc. Pero también organizamos talleres para familias en el marco de programas municipales.
- *Charlas* sobre el papel de los juegos y específicamente los juegos cooperativos, en la educación de los niños y niñas.
- *Servicio de préstamo de juegos*, destinado a personas o centros. Haciéndose socios, pueden coger prestados diversos juegos.
- *El servicio de traducción* hace posible que dispongamos de las reglas de los juegos en castellano y euskera, ya que prácticamente la totalidad de los juegos proceden del extranjero. Hemos traducido además del francés los dos tomos del libro “Juegos Cooperativos para Construir la Paz” y “Juegos cooperativos. Juguemos juntos. 40 fichas para los niños y niñas de 6-12 años”
- *Servicio de documentación y difusión*, adquiriendo bibliografía e información a través de Internet, a fin de ponerla a disposición de grupos y personas que solicitan nuestra asesoría sobre los temas más variados y curiosos. Las consultas que recibimos son de ámbito estatal e internacional.
- *Proyectos de Educación para el Desarrollo*. En colaboración con otra ONGD realizamos los proyectos de “Solidaridad y Cooperación en la Educación Primaria, formal y no formal” y “Solidaridad y Cooperación en la Educación Secundaria, formal y no formal. Estos proyectos se experimentaron en siete centros educativos de la Comunidad Autónoma Vaca. Ambos proyectos disponen de guías pedagógicas.

- *Servicio de venta.* Estamos en contacto con fabricantes europeos, lo cual nos permite distribuir juegos que no se encuentran en el mercado español.
- *Edición de juegos.* En diciembre de 2004 se editaron tres nuevos juegos de mesa cooperativos (El mar en juego, T Chang y Avalanchas), destinados a personas jóvenes y adultas, en colaboración con el creador de juegos belga Pascal Deru.
- *Edición de materiales:* Hemos editado un decálogo de juegos cooperativos, el libro “Descubrir otra manera de jugar” y el libro- juego Dama Bikainak (traducción del euskera del libro Grandes Damas).

Metodología: La metodología que llevamos a cabo en los talleres y proyectos se basa en el método socioafectivo. El mero conocimiento intelectual de la cooperación, de la solidaridad, no nos lleva a un cambio de actitudes. Para cambiar las actitudes hay que experimentar en la propia piel, hay que contar con la vivencia. Se trata de potenciar lo afectivo, lo vivencial a la hora de afrontar lo social. Este enfoque no desprecia lo intelectual, sino que lo complementa, permitiendo que en el proceso educativo tome parte la persona en su totalidad, no sólo la cabeza ,o su corazón. Más concretamente podemos señalar tres momentos en el proceso de aprendizaje. Sentir, pensar y actuar.

El enfoque socioafectivo nos permite por tanto, conjugar el aprendizaje de valores, a través del juego, la cooperación y la diversión.

7 - CONCLUSIONES:

- Los juegos cooperativos aportan una serie de beneficios y ventajas en el crecimiento personal y colectivo de las personas: mejorar las relaciones de las personas del grupo, facilitar la comunicación positiva de las personas, desarrollar el sentido de la responsabilidad social y la capacidad de cooperación, favorecer la integración, desarrollar la empatía, incrementar la autoestima y el autocontrol, favorecer la interculturalidad, y generar disfrute y alegría en grupo.
- Los juegos cooperativos son una herramienta valiosa para las personas educadoras a fin de: facilitar la observación de los diferentes comportamientos de las personas jugadoras, permitir el descubrimiento de

habilidades desconocidas y conocer mejor las interacciones y el funcionamiento del grupo.

- Jugar de manera cooperativa nos pueden enseñar a jugar con los juegos competitivos de otra forma, sin aplastar al otro, jugando por disfrutar no solo por ganar,
- Educamos para la paz porque en los juegos cooperativos hacemos la experiencia de: aceptar y valorar a las demás personas, cooperar, comunicarnos, resolver conflictos y disfrutar en grupo.
- El juego es una herramienta maravillosa para acercarnos a la felicidad y al placer de todas las personas independientemente de la edad.

NOTAS

¹ Tomado de Bernabeu, N; Golstien A (2009): Creatividad y aprendizaje. Ed. Narcea.

² Guitart, R (1999): Recopilación de juegos no competitivos. Ed. Grao.

³ Jares , X.(2001): El placer de jugar juntos: Ed. CCS.

⁴ Guitart, R (1999): Recopilación de juegos no competitivos. Ed. Grao.

⁵ Poveda, P (1920): Creí por esto hablé. Nº 178.

BIBLIOGRAFIA

- Orlick, T (1997): Juegos y deportes cooperativos: desafíos divertidos sin competición. Madrid. Ed. Popular.
- Orlick, T (1997): Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona. Ed. Paidotibo.
- Garaigordobil Landazabal, M (1995): Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad. Ed. Desclée des Brouwer.
- Pascal Deru (2006): Le jeu vous va si bien”. Bruselas. Ed. Le suffle d’or.
- Raul Omeñaca; Ernesto Puyuelo.; Jesús Vicente Ruiz. (2001): Explorar, jugar, cooperar. Barcelona. Ed. Paidotribo.
- Rosa Guitart (1999): Jugar y divertirse sin excluir. Barcelona. Ed. Grao.
- Maria José Díaz-Aguado (2003): Educación Intercultural y Aprendizaje Cooperativo. Madrid. Ed. Pirámide.