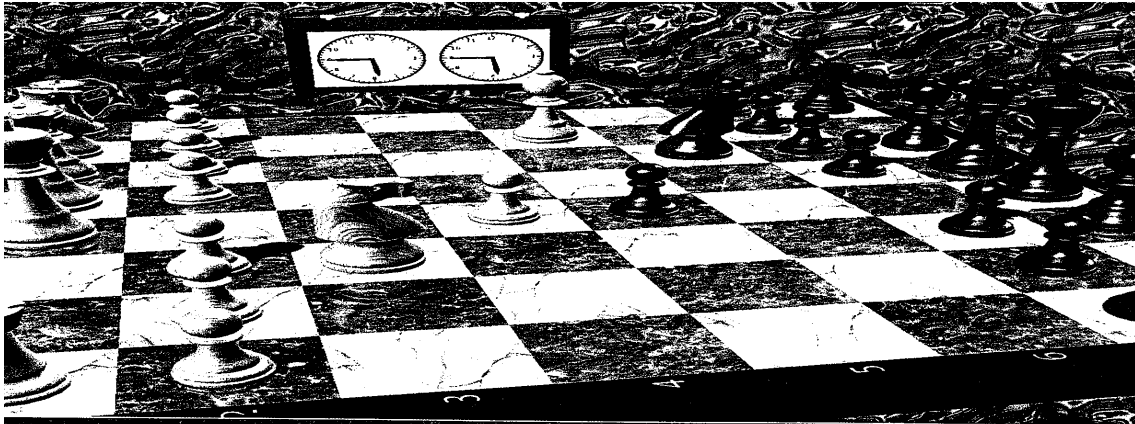
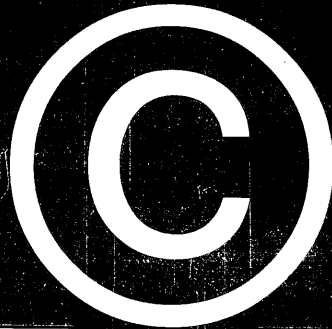




Julio-Agosto 2007 ◉ AÑO LVII ◉ Nº 947 ◉ P.V.P. 4€



CRÍTICA



Todos a jugar

Juegos, juguetes
desarrollo
fantil

El sentido del
juego en los
adultos

Juegos
cooperativos

Ludopatías:
cuando el juego
es un problema

Los juegos cooperativos: una nueva forma de juego para construir una sociedad más justa y solidaria



Maite Garaigordobil Landazabal
Profesora Titular de la Facultad de
Psicología de la Universidad del
País Vasco

En primer lugar, el juego es un derecho de todos los niños y las niñas (Convención sobre los Derechos del

Niño de la Asamblea General de la ONU, resolución 44/25, 20-11-1989), porque el juego es una actividad que estimula el aprendizaje y el desarrollo infantil y, sin embargo, éste es un derecho al que lamentablemente no todos los niños y niñas del mundo tienen acceso. ¿Qué define el juego infantil? ¿Qué lo diferencia de lo que no es juego?

El juego infantil, además de un derecho, es placer, libertad, proceso, ficción y algo realmente muy serio.

¿Qué características esenciales tiene el juego de los niños?:

El juego es siempre una fuente de placer, el placer es una característica por antonomasia del juego y, si no hay placer, no es juego;

El juego es libertad, ya que la característica psicológica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección. Es el paradigma de la autodecisión, de lo no coercitivo. El juego es una actividad voluntaria, libremente elegida y no admite imposiciones externas. El niño debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje a representar, los medios con los que realizarlo, libre para decidir lo que representarán los objetos...;

El juego es sobre todo un proceso, el juego es una finalidad sin fin, sus motivaciones y metas son intrínsecas, y si entra el utilitarismo o se convierte en un medio para conseguir un fin, pierde el carácter de juego;

La ficción es un elemento constitutivo del juego, jugar es hacer el "como si" de la realidad, teniendo conciencia de esa ficción, por consiguiente es la actitud no literal, el tratamiento no literal de un recurso (utilizar un palo como caballo, una cuchara como avión...) lo que permite al juego ser juego;

El juego es una actividad seria, porque es una prueba para la personalidad infantil, por los aciertos en el juego los niños y niñas elevan su autoestima, es un mecanismo de autoafirmación de la personalidad infantil, como lo es el trabajo para el adulto.

Qué implican los juegos cooperativos

Los juegos cooperativos implican la participación de todos, la comunicación, la interacción amistosa y la cooperación

Para considerar un juego como cooperativo, además de las características de juego indicadas previamente, éste debe tener complementariamente otras tres cualidades estructurales: 1) *La participación*, porque en los juegos cooperativos todos los miembros del grupo participan, nunca hay eliminados, ni nadie pierde; el objetivo consiste en alcanzar metas de grupo, y para ello cada participante tiene un papel necesario para la realización del juego. Todos deben tener la posibilidad de practicarlo y cada uno debe encontrar su rol en el juego; 2) *La comunicación y la interacción amistosa*, porque los juegos cooperativos estructuran procesos de comunicación dentro del gru-

po, comunicación verbal y no-verbal, procesos que implican escuchar activamente, dialogar, tomar decisiones, negociar... Este tipo de juegos estimulan la interacción amistosa, constructiva, positiva y multidireccional entre los miembros del grupo; y 3) *La cooperación*, ya que estos juegos estimulan una dinámica relacional que conduce a los jugadores a darse ayuda mutuamente para contribuir a un fin común, a una meta de grupo.

La cooperación se define como un proceso de interacciones sociales consistentes en "*dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común*". En los juegos cooperativos los objetivos de los jugadores están estrechamente vinculados, de tal manera que cada uno de ellos puede alcanzar sus objetivos sólo si los otros alcanzan los suyos. Los resultados que persigue cada miembro del grupo, son pues beneficiosos para el resto de

los compañeros con los que está interactuando, en contraposición a los juegos competitivos en los que los objetivos de los jugadores están relacionados pero de forma excluyente y, un participante alcanza la meta, sólo si los otros no la consiguen alcanzar. En los juegos cooperativos cada jugador contribuye con su papel y éste papel, lleno de significado, es necesario para la consecución del juego. Esta situación genera un sentimiento de aceptación en cada miembro del grupo que influye positivamente en su propio autoconcepto, mejorando también la imagen que tiene de los demás compañeros y compañeras del grupo.

Por consiguiente, en los juegos cooperativos todos los jugadores: 1) participan, nadie sobra, nunca hay eliminados, ni nadie pierde, 2) participan por el placer de jugar, 3) cooperan para conseguir una finalidad común, combi-



nando sus diferentes habilidades y uniendo sus esfuerzos, 4) compiten contra elementos no humanos, en lugar de competir entre ellos, tratando de conseguir una meta entre todos, 5) perciben el juego como una actividad grupal lo que potencia un sentimiento de éxito para todos, y 6) se divierten más porque desaparece "la tensión y la tristeza" que se derivan de la posibilidad de perder. Los juegos cooperativos eliminan el miedo al fallo, la angustia por el fracaso, y reafirman la confianza de los jugadores en sí mismos, como personas aceptables y dignas, sentimientos que están en la base de una elevada autoestima necesaria para el desarrollo armónico de la personalidad. Además, en esta nueva forma de jugar, el valor de los niños y niñas no es destruido por la puntuación, y ello promueve que tanto la actividad como los compañeros sean vistos más positivamente. Los participantes jugando cooperativamente aprenden a compartir y ayudarse, a relacionarse con los demás, a te-

ner en cuenta los sentimientos de los otros y a contribuir a fines comunes. Estos juegos estimulan un sentimiento de grupo pero aceptando cada individualidad dentro de él, permiten las relaciones de igualdad entre los jugadores, potencian las relaciones empáticas, constructivas, amistosas, cordiales... fomentando la comunicación y las conductas de ayudarse, cooperar y compartir entre los miembros del grupo.

La competitividad, en la mayor parte de las situaciones, frustra la diversión y el placer del juego, porque los jugadores ya no juegan para divertirse, sino para obtener una recompensa, y el miedo a la derrota crea una tensión que obstaculiza la diversión. Los juegos en los que los jugadores son expulsados o apartados cuando fallan y castigan a quienes tienen menos destreza, alimentan sentimientos de rechazo que minan la autoestima. Además, la eliminación priva de la oportunidad de tener más experiencia y mejorar las destre-

zas, es decir, priva de la posibilidad de mejora a los menos hábiles.

Un ejemplo de este tipo de juego es "*foto-puzzle en dramatización*". En la primera fase del juego, cada equipo compuesto por 6 jugadores recibe 6 sobres, uno para cada jugador, con 4 piezas en cada sobre. En primer lugar deben reconstruir una fotografía uniendo las 24 piezas disponibles por los miembros del equipo. La reconstrucción debe ser cooperativa, cada jugador o jugadora va incorporando las piezas que dispone en el conjunto de la fotografía que se va estructurando progresivamente. Nadie puede coger las piezas de otro compañero, aunque si pueden ayudarse entre ellos aportándose sugerencias sobre la ubicación adecuada de las piezas de que dispone cada miembro del equipo. En la segunda fase, observan la fotografía que han configurado uniendo las 24 piezas y, a partir de lo que les sugiere la fotografía deben inventar cooperativamente, con la contribución de todos,





una historia original creativa con principio, desarrollo y fin, que dramatizarán posteriormente. Cada miembro del equipo debe aportar algo de información a la historia elaborada. Después distribuyen los roles asociados a la historia inventada, construyen materiales necesarios para la representación de la historia y se disfrazan. En la tercera fase, por turnos cada equipo representa la historia que ha elaborado tomando como base la foto que ha reconstruido cooperativamente.

Programas de juego cooperativo de la Universidad del País Vasco

Los programas de juego cooperativo y creativo de la Universidad del País Vasco comprenden: Diseño y evaluación de 4 programas para niños y niñas de 4 a 12 años

Terry Orlick, profesor en la Universidad de Ottawa (Canadá) fue un pionero de las experiencias con juegos de cooperación. En 1978 expuso las primeras conclusio-

nes de una experiencia basada en los juegos y deportes cooperativos, que desarrolló en Canadá con niños y adolescentes. Tomando como referencia los trabajos de Orlick, desde 1987 un grupo de profesionales de la psicología y la educación del País Vasco hemos diseñado, aplicado y evaluado experimentalmente 4 programas de juego cooperativo y creativo dirigidos a niños y niñas de 4 a 12 años. Este trabajo ha permitido completar una línea de intervención psicológica que tiene

La competitividad, en la mayor parte de las situaciones, frustra la diversión y el placer del juego, porque los jugadores ya no juegan para divertirse, sino para obtener una recompensa, y el miedo a la derrota crea una tensión que obstaculiza la diversión.

por finalidad fomentar el desarrollo socio-emocional y la creatividad infantil.

En el transcurso de estos 20 años hemos diseñado programas de juego cooperativo

específicos para cada grupo de edad, 4-6, 6-8, 8-10 y 10-12 años (Garaigordobil, 2003ab, 2004, 2005, 2007), los hemos aplicado de forma experimental llevando a cabo sistemáticamente sesiones de juego cooperativo y creativo semanalmente durante todo un curso escolar y hemos evaluado sus efectos en el desarrollo infantil. Antes y después de la aplicación de los programas tanto los niños y niñas, como sus madres y padres y sus profesores/as cumplimentan varios tests psicológicos y cuestionarios que permiten medir distintos aspectos del desarrollo infantil de los niños que participan en estas experiencias de juego cooperativo para valorar el cambio que se produce en ellos durante el curso escolar. Los resultados obtenidos tras comparar el cambio que se había dado en el desarrollo de los niños y niñas que habían realizado los programas de juego cooperativo-creativo (grupos experimentales), con el cambio que habían tenido los que durante ese curso escolar no tuvieron la oportunidad de realizar la experiencia de juego cooperativo (grupos de control) ha puesto de relieve que desde el punto de vista del desarrollo socio-emocional, el juego cooperativo fomentó significativamente un aumento de con-

ductas sociales positivas (conductas de consideración con los demás, de ayuda, de autocontrol, de liderazgo, de jovialidad, asertivas, prosociales...), de las relaciones de

aceptación entre los miembros del grupo, del autoconcepto, de la estabilidad emocional, de las estrategias cognitivas de interacción social, mejoró la percepción que los niños y niñas tenían de sus compañeros de grupo, y potenció una disminución de las conductas sociales negativas (conductas antisociales, agresivas, de retraimiento, de ansiedad social...). Además, los niños y niñas que realizaron la experiencia de juego cooperativo-creativo durante un curso escolar mostraron un aumento significativo de la inteligencia verbal y de la crea-

sividad entre los compañeros de juego ("Si alguien pierde protesta y se enfada. Así nadie se chulea. Así nadie se pica y se enfada al perder. Con los otros juegos todos salen como burros a ganar. Los ganadores no chinchán a los perdedores. De esta forma no nos enfadamos. No nos peleamos. No hay broncas, enfados ni nadie se pica. Nadie hace trampas. Así nadie se enfada ni discute. No reñimos"); 3) *una disminución de sentimientos de frustración, tristeza o vergüenza* ("Así nadie pierde y nadie se queda triste. Si uno pierde se queda aver-

más justa en la que todos tengan cabida, los menos fuertes, los menos inteligentes, los que son diferentes... Hoy los niños crecen condicionados por la importancia de ganar y no pueden jugar mucho tiempo sólo para divertirse y disfrutar. Habitualmente compiten unos contra otros y la consecuencia de ello es el éxito de unos pocos y el fracaso de muchos. La explicación de esta situación no es difícil de imaginar, ya que sus conductas son imitación y reflejo del modelo de interacciones que observan en el mundo del adulto. Introducir en la escuela la actitud cooperativa no es fácil y lleva tiempo, ya que las fuerzas sociales apuntan en otra dirección. Sin embargo, las evaluaciones de los efectos de los programas de juego cooperativo llevadas a cabo confirman el papel relevante que los juegos amistosos, de ayuda y de cooperación tienen en el desarrollo infantil. Estas experiencias también permiten observar que una vez que los niños y niñas han aprendido a jugar cooperativamente mediante sesiones estructuradas por los adultos, al inventar nuevos juegos, tienden a hacerlo desde esta estructura de cooperación, evitando así la tristeza que genera la derrota y disfrutando de los placeres y los retos del juego. ©

Las evaluaciones de los efectos de los programas de juego cooperativo llevadas a cabo confirman el papel relevante que los juegos amistosos, de ayuda y de cooperación tienen en el desarrollo infantil.

tividad verbal y gráfica.

Complementariamente, al finalizar la experiencia de juego cooperativo que se lleva a cabo al finalizar el curso escolar se aplica un cuestionario de evaluación del programa en el que se pregunta a los niños y niñas que han participado en la experiencia si ahora que conocen este tipo de juegos prefieren los juegos cooperativos o los tradicionales en los que alguien gana y alguien pierde, así como las razones para su elección. Además de que el 90% dicen preferir los juegos cooperativos, al analizar las razones por las que eligen estos juegos, resulta curioso observar que destacan: 1) *un mayor divertimento con estos juegos* ("Son mucho más divertidos. Te diviertes más si no pierdes. Nos sentimos mejor. Todos están bien y en paz. Terminamos contentos. Me lo paso mejor, porque cooperas, te diviertes y no pierdes"); 2) *una disminución de la agre-*

gonzado. No te quedas triste como cuando pierdes. En los que pierdes te aburres y te pones triste); y 4) *mayores sentimientos de bienestar, una mayor posibilidad de hacer amigos y de aprender, así como la posibilidad de participar y de sentirse en una posición de igualdad respecto a los demás* ("Todos somos iguales. Nadie gana ni pierde y estamos nivelados. Aprendemos a ayudarnos. Ayudamos y cooperamos con los compañeros. Hacemos amigos"). Que la actividad planteada de forma competitiva genera mayor agresividad en la interacción con los congéneres parece un hecho completamente indiscutible.

Educación en la cooperación es la única vía de construir una sociedad

