

## **EL JUEGO COOPERATIVO EN LA ESCUELA INFANTIL**

*Carlos Velázquez Callado*

---

Un rápido vistazo al patio de recreo de una escuela cualquiera nos permitirá descubrir que la mayoría de los juegos infantiles que los niños practican en su tiempo libre son de tipo competitivo, en muchos casos imitando el deporte adulto que tanta relevancia tiene en los medios de comunicación social. Una observación un poco más detallada nos llevará a descubrir una separación por sexo en la mayoría de los juegos, cómo los niños más mayores ocupan los espacios más amplios del patio o cómo hay niños y niñas que pasan el recreo sentados en un rincón o simplemente paseando mientras charlan entre ellos. A veces he preguntado a estos niños por qué no juegan con los demás y sus respuestas son casi siempre las mismas: “no me gusta jugar al fútbol (y prácticamente todos los niños de su clase están jugando al fútbol)”, “los chicos no nos pasan el balón”, “no me gusta discutir y siempre terminamos discutiendo”, “si perdemos se burlan los de la otra clase (es habitual que en los juegos competitivos jueguen una clase contra otra)”, “no sé jugar y se meten conmigo”, etc. Estas respuestas me llevan a pensar que hay niños y niñas que no juegan no porque libremente hayan decidido no hacerlo sino porque se sienten incompetentes para hacerlo. Esta incompetencia autoasumida es fruto de los comentarios negativos que han recibido de sus propios compañeros cuando eran más pequeños: “con Pepito en nuestro equipo era imposible ganar”, en algunos casos derivados de estereotipos sociales: “tú no puedes jugar porque eres una niña y este juego es sólo de niños”. Incluso observando a los niños que sí que están jugando veremos cómo el codiciado objeto de juego, el balón, es acaparado por muy pocas personas mientras que otras se limitan a verlo pasar, a correr de un lado para otro y a darle alguna que otra patada cuando tienen la suerte de que, tras algún rebote, cae en sus pies.

Los conflictos durante los juegos competitivos no siempre son regulados siguiendo un modelo de justicia y es bastante habitual que los más fuertes impongan su criterio incluso cuando es evidente que no tienen razón.

En algunos casos, cuando el recreo finaliza, los ganadores se burlan de los perdedores o varias personas terminan discutiendo sobre el resultado o sobre si aquel tanto fue válido o no. La última discusión que he tenido oportunidad de observar fue hace apenas tres días cuando niños de ocho años, que habían jugado al fútbol durante el recreo, se chillaban los unos a los otros porque, según unos, habían quedado cinco a cuatro y según los otros el resultado había sido de empate a cinco, lo curioso del caso es que durante el juego no hubo disputa alguna; es decir, parece que durante el juego lo importante era la diversión pero al acabar el mismo lo trascendental era el resultado y el resultado era tan importante como para olvidar el buen rato que habían pasado jugando juntos.

Este tipo de “inconvenientes” que la competición genera puede y debe ser tratado educativamente. Esto significa que, lejos de que los docentes se limiten a imponer castigos, busquen junto al alumnado el porqué de esos problemas y se acepten una serie de soluciones razonables que contribuyan a canalizarlos. Normalmente el tratamiento democrático de estos problemas suele implicar la verbalización de los mismos delante del maestro, bien estando presentes únicamente las personas implicadas o bien mediante un tratamiento colectivo en la clase, el intento de que cada persona se ponga en el lugar

de las otras y la búsqueda y aceptación de un compromiso consensuado que puede incluir un castigo si las situaciones abordadas volvieran a producirse.

Una segunda posibilidad pasa por ofrecer una alternativa lúdica a los juegos competitivos imperantes mediante programas de juego cooperativo. Si lo que caracteriza a los juegos competitivos es el hecho de que varias personas o grupos se esfuercen por alcanzar una meta que no todos pueden conseguir, es decir, que si alguien gana otro necesariamente tiene que perder; lo que define a los juegos cooperativos es que todos los participantes dan y reciben ayuda para tratar de alcanzar una meta común o varios objetivos compatibles, en otras palabras, que si alguien gana, todos ganarán y si alguien pierde todos perderán. De la comparación de ambas definiciones podemos extraer que, a diferencia de los juegos competitivos, en los juegos cooperativos:

- El niño participa únicamente por el mero placer de jugar y no por el resultado.
- Aseguran la diversión al desaparecer la amenaza de no alcanzar el objetivo marcado.
- Favorecen la participación de todos y propician relaciones empáticas, cordiales y constructivas entre los participantes.
- El éxito se centra en la superación personal y grupal y no en superar a los otros.
- Nadie es excluido por su falta de habilidad, todos son aceptados y todos pueden aportar algo al grupo.
- Favorecen sentimientos de protagonismo colectivo en los que todos y cada uno de los participantes tienen un papel destacado.
- Fomentan conductas de ayuda y un alto grado de comunicación entre todos los participantes.

Los trabajos del canadiense Terry Orlick y sus colaboradores respaldan los beneficios de los programas de juegos cooperativos bien estructurados para favorecer la diversión, potenciar las relaciones interpersonales positivas, promover la participación, incluso de alumnado con discapacidad, aumentar la empatía y desarrollar habilidades y destrezas motrices (Orlick, McNally y O'Hara, 1978). Además, apuntan que los valores aprendidos en juegos de cooperación son aplicados por los participantes en otros contextos de su vida real. En la misma línea se expresan Matt Weinstein y Joel Goodman (1993) que indican, entre las ventajas demostradas de las prácticas cooperativas, que permiten a los participantes interactuar y practicar un diálogo de apoyo y apreciación mutua que sustituye al habitual diálogo de desprecio y comentarios negativos al que estamos habituados. Posteriormente, esta habilidad de expresar sentimientos positivos se extiende a otros contextos de la vida y repercute en uno mismo y en los que le rodean.

Centrándonos en investigaciones y experiencias exclusivamente desarrolladas en la escuela infantil debemos comenzar citando de nuevo los trabajos del canadiense Terry Orlick (1978) que, tras evaluar un programa de juegos cooperativos aplicado durante catorce semanas a alumnos de educación preescolar concluyó que en el grupo experimental este tipo de juegos favoreció el incremento de conductas cooperativas durante el juego libre en el patio y también en los períodos de juego libre en el aula, incremento que no se dio en el grupo de control que no había sido expuesto a este programa. El norteamericano Steve Grineski (1989) estudió los efectos que los juegos tenían en el comportamiento social de alumnado de Educación Infantil. La principal conclusión de este estudio fue que los juegos cooperativos favorecían conductas positivas de comportamiento social en mayor medida que los juegos competitivos.

April K. Bay-Hinitz, Robert F. Peterson y H. Robert Quilitch (1994) investigaron los efectos de un programa de juegos cooperativos y competitivos en las conductas agresivas y cooperativas de 70 niños, de entre 4 y 5 años, distribuidos en cuatro aulas. Los resultados pusieron de manifiesto un aumento de las conductas de ayuda y cooperación y una disminución significativa de las conductas agresivas durante la práctica de actividades cooperativas y, por el contrario, un aumento de las conductas agresivas y una disminución de las conductas de ayuda y cooperación tras la implementación de los juegos competitivos. Resultados similares obtuvo Abbie Reynolds Finlinson (1997) que, en su tesis doctoral, desarrolló una investigación con 39 niños de cuatro años a los que aplicó un programa de juego cooperativo y un programa de juego competitivo. La conclusión principal de este estudio fue que las conductas prosociales se incrementaron, incluso alcanzando niveles inesperados inicialmente, tras la aplicación del programa de juegos cooperativos. Por el contrario, las conductas antisociales, discusiones y agresiones entre los niños aumentaron significativamente tras la aplicación del programa de juegos competitivos.

De las investigaciones, citadas a modo de ejemplo, puede desprenderse la conclusión de que el modo de jugar, por una parte, contribuye a la interiorización de unos determinados valores en el niño y, por otra, afecta positiva o negativamente a sus relaciones interpersonales. El niño durante el juego aprende a comportarse de una determinada forma en función de lo que obtiene de dicho comportamiento. Así, en los juegos competitivos se justifica el hecho de incumplir las normas si nadie te ve porque lo importante es el resultado y no el cómo se logre, de ahí que las conductas agresivas sean algo relativamente frecuente, incluso algunos niños lo consideran algo normal, o que al acabar el juego se discuta sobre quién lo ha ganado. Por el contrario, los juegos cooperativos nos brindan otro modo de relacionarnos con los otros, no se trata de superar a nadie, de ser mejor que nadie, sino de ver qué retos podemos superar todos JUNTOS. Valores como la inclusión, la creatividad, la solidaridad, la colaboración, el diálogo..., están muy por encima del resultado. Lo importante en el juego cooperativo es el proceso, la diversión, las relaciones constructivas con las otras personas, el error no es más que un elemento de ese proceso, algo que nos sirve para aprender, para buscar y probar juntos nuevas soluciones que aumenten la diversión y nos hagan crecer como grupo.

En el juego competitivo, como en la sociedad neoliberal en la que nos movemos, parece que sólo a través del éxito se obtiene la confianza, el reconocimiento y la aceptación de los demás. ¿Por qué no desarrollar juegos donde se demuestre que es mucho más constructivo el proceso de superación de un reto colectivo que el éxito individual cuando éste implica el fracaso de otras personas?, ¿por qué no desarrollar juegos que enseñen a los niños que es mucho más productivo compartir nuestras habilidades que limitarse a exhibirlas?, ¿por qué no desarrollar juegos en los que todos y cada uno de los participantes, con independencia de sus características personales o de sus destrezas, sean capaces de aportar algo a los demás?... En definitiva, si soñamos con una sociedad utópica en la que todos podamos vivir en paz y armonía, ¿por qué no empezamos a construirla... jugando?

## ALGUNOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA COMENZAR

### Islas

*Encuentro e invitación:* Los niños y niñas entran en la sala de juego, allí hay distribuidos varios aros por el suelo y el maestro pide que cada niño se coloque en el interior de un aro. Explica que están en islas pero que cuando la marea baja se forma una gran playa sobre la que se puede pasear. *Preparatorias:* Todos abandonan su isla y pasean por la sala saludándose los unos a los otros de diferentes formas. *Preliminares:* Cuando el maestro grita “¡Marea alta!”, todos corren a ocupar una de las islas para evitar ahogarse. El maestro comenta que la marea es cada vez más alta por lo que algunas islas llegan a desaparecer. “¡Tenéis que conseguir que nadie se ahogue!, ¿cómo podéis hacerlo si no hay islas para todos?”. Alguien sugiere compartir las islas disponibles. El maestro retira uno de los aros y el juego prosigue. *Principal:* Todos pasean saludándose, nuevamente el maestro grita “¡Marea alta!”, los niños corren excitados a ocupar uno de los aros, algunos dudan hacia dónde ir, otros gritan “¡Aquí, aquí!” desde el interior de su isla. Todos se han salvado, el profesor retira un nuevo aro y el juego continúa. Cada vez es más difícil, ya no quedan más que tres islas. Los niños se abrazan muy juntos ocupando un mismo aro. ¡Lo han conseguido! ¡Nadie quedó fuera! *Cierre:* Todos forman un círculo sentados en el suelo, el maestro ha colocado todos los aros en el centro, es una hoguera alrededor de la cual se habla antes de irse a dormir. “¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿por qué habéis sido capaces de salvarlos todos?, ¿cómo os habéis sentido cuando quedaban pocas islas?...”. Cogidos de la mano cerramos los ojos, mañana será otro día.

### Estatuas de sal

*Encuentro e invitación:* Los niños y niñas entran en el aula. Se han retirado todas las mesas y las sillas para hacer más amplio el espacio. En el centro hay un montón de pequeñas bolsitas con garbanzos, los niños se sientan a su alrededor. El maestro recuerda que el día anterior estuvieron jugando a transportar en equilibrio las bolsitas, sobre diferentes partes de su cuerpo. *Preparatorias:* Cada niño toma una bolsita de garbanzos y se mueve libremente por la sala transportándola en equilibrio sobre sus hombros, cabeza, codos... *Preliminares:* El maestro explica que están en la isla de las estatuas de sal, es una isla encantada ya que quien no lleva una bolsita de garbanzos sobre su cabeza se congela. “¡Tenéis que conseguir que nadie se congele y si veis alguna estatua hay que desencantarla colocando sobre su cabeza el saquito de garbanzos que se le ha caído, pero ¡cuidado!, no se os caiga el vuestro porque os congelaríais también!”. *Principal:* Todos pasean con su saquito de garbanzos sobre su cabeza. A Mario se le ha caído y rápidamente se ha transformado en una estatua, Laura acude en su ayuda pero también pierde su saquito. Menos mal que entre Marcos y Andrea rescatan a los congelados. El maestro se pone sobre su cabeza un gorro de mago, es el mago de la isla que intenta que todos se transformen en estatua, “¡no dejéis que lo consiga!”. Estatuas y desencantamientos se suceden durante el juego. Una pena que haya que terminar. *Cierre:* Todos forman un círculo sentados en el suelo alrededor de los sacos de garbanzos. El maestro pregunta: “¿A qué personas ha salvado cada uno? Podemos abrazar a todos los que nos han salvado”. Los niños y niñas se abrazan los unos a los otros una y otra vez.

## El puente

*Encuentro e invitación:* Los niños y niñas entran en el gimnasio, allí se encuentran una serie de bancos distribuidos por la sala. El maestro pide a los niños que formen pequeñas filas en el extremo de cualquiera de los bancos. En uno de los bancos se ha formado una fila de cuatro niños, en otro de tres... Explica que van a jugar a los exploradores y que tienen que cruzar un puente que está sobre un río infestado de pirañas, “¿de cuántas formas diferentes podéis cruzar el puente sin caer al río?” *Preparatorias:* Cada niño cruza el banco varias veces, cada vez de una forma diferente: andando, reptando, saltando con los pies juntos... *Preliminares:* El maestro explica que ahora la situación se complica ya que dos exploradores amigos van a cruzar el puente al mismo tiempo pero cada uno sale de uno de los extremos, “Son muy amigos por lo que al llegar al centro se saludan, con un abrazo y ambos tratan de que ninguno caiga al río”. *Principal:* Los exploradores inician el reto. Una pareja decide cruzar pasando ambos de lado, otra pareja decide que uno se tumbe sobre el banco y el otro cruce pasando por encima, Ana abre las piernas para que Luis pase reptando por debajo... Cuando dos personas logran cruzar el puente ambas cambian de puente, de esta forma cada vez intentan el desafío con una persona diferente. *Cierre:* Entre todos se recogen los bancos, situándolos junto a las paredes del gimnasio y el grupo forma un círculo sentándose en el suelo. El maestro pregunta: “¿Con cuántas personas diferentes hemos cruzado el puente?, ¿de qué formas hemos ayudado?, ¿cómo nos han ayudado?...”. *El próximo día quizás intentemos cruzar un puente gigantesco todos al mismo tiempo, saliendo la mitad de la clase desde un extremo y la otra mitad desde el extremo opuesto, ¿podréis superar el gran reto?*

## Bibliografía

- Bay-Hinitz, A.K., Peterson, R.F. y Quilitch, H.R. (1994): “Cooperative games: A way to modify aggressive and cooperative behaviors in young children”, en Journal of applied behavior analysis, 27 (3), pp. 435 – 446.
- Finlinson, A.R. (1997): “Cooperative games: promoting prosocial behaviors in children”. Tesis doctoral. Utah State University.
- Grineski, S. (1989): “Children, games and prosocial behavior: insight and connections”. En Journal of Physical Education, Recreation and Dance, vol. 60 – nº 8. Agosto, pp. 20 – 25.
- Orlick, T. (1978): “Winning through cooperation”. Acropolis. Washintong.
- Orlick, T.; McNally, J. y O’Hara, T. (1978): “Cooperative games: systematic analysis and cooperative impact”. En Smoll, F.L. y Smith, R.E. “Psychological perspectives in youth sports”. Hemisphere. Nueva York.
- Velázquez, C. (et al.) (1995): “Ejercicios de Educación Física para Educación Primaria. Fichero de juegos no competitivos”. Escuela Española. Madrid.
- Velázquez, C. (2004): “Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica”. Secretaría de Educación Pública. México, D.F.
- Velázquez, C. (2004): “Educação para a paz: promovendo valores humanos na escola através da Educação Física e dos Jogos Cooperativos”. Projeto Cooperação. Santos.
- Weinstein, M. y Goodman, J.B. (1993): “Playfair, everybody’s guide to non-competitive play”. Impact. San Luis Obispo.

---

Carlos Velázquez Callado  
Maestro en el CEIP “Miguel Hernández” de Laguna de Duero (Valladolid) - España.  
Coordinador del Colectivo de Docentes de Educación Física para la paz “La Peonza”

---