

LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EDUCACIÓN FÍSICA

Por Emilia Antón Agramonte

1. INTRODUCCIÓN

El juego y las metodologías cooperativas se plantean como herramientas indispensables en la Educación Física, ya que engloban dos aspectos fundamentales que no se dan en otras actividades, como son: el disfrute del aspecto lúdico del juego compartido, y el hecho de compartir ideas y de unir esfuerzos para conseguir un objetivo común.

2. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN FÍSICA

El juego es un término difícil de definir, excesivamente polisémico y confuso, hasta tal punto que se llega a afirmar que todo es juego y nada lo es.

Olivera Beltrán (1993), lo considera como el fenómeno más genuino y universal de nuestro tiempo, y lo califica como una práctica humana tan significativa como las revoluciones, el proletariado, los sindicatos y la tecnología.

Huizinga define el juego como la *“actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas pero incondicionalmente seguidas, que tiene su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión o alegría”*.

Guy Jacquin, por su parte, opina que el juego es *“una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al*

niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los de los demás”.

La dinámica que se establece en todo juego o actividad lúdica depende, en parte, de la *estructura de meta* en el planteamiento del juego. Así, y tomando como referencia a **Johnson** (1981), podemos distinguir tres tipos de juegos:

- *Juegos con estructura de meta individualizada*. Los objetivos del juego no están relacionados con los del resto, y no existe interacción ni relación con el éxito o fracaso de los otros.
- *Juegos con estructura de meta de competición*. Implican una incompatibilidad entre los objetivos de uno o varios participantes y los de los otros.
- *Juegos con estructura de meta de cooperación*. Los objetivos que el juego marca para cada participante van unidos a los de los demás, de modo que cada uno alcanza su meta sólo si el resto de los participantes alcanzan la suya.

De la combinación de estas tres estructuras pueden surgir otras:

- *Juego de cooperación intragrupal con competición entre grupos*.
- *Juego paradójico* (**Parlebás**, 1988). Se distribuyen los papeles entre los miembros del grupo de forma cambiante, de manera que la actuación de cooperación o de oposición dependerá del momento y la situación.
- *Juego de resolución* (**Gutiérrez**, 1991). El planteamiento de la propia actividad lúdica lleva a la búsqueda de soluciones para las diferentes situaciones problema.

3. EL JUEGO COOPERATIVO

Desde un planteamiento inicial basado en la estructura de meta (individualista, competición y cooperación, según Johnson), las actividades lúdicas cooperativas son las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común (**Omeñaca y Ruiz**, 2007).

Los autores que se han dedicado al estudio de estas actividades han ido más allá, intentando caracterizarlas para aportar una mayor cantidad de información sobre el tema.

Pallares (1978) destaca cuatro características de este tipo de actividades:

1. Todos los participantes aspiran a un fin común: trabajar juntos.
2. Todos ganan si se consigue la finalidad y todos pierden en caso contrario.
3. Los jugadores compiten contra los elementos no humanos del juego, en lugar de competir entre ellos.
4. Los participantes combinan sus diferentes habilidades uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad del juego.

Por su parte, **Orlick** (1986), valora cuatro *características* específicas de los juegos cooperativos. Estas características son:

- Cooperación.
- Aceptación.
- Participación.
- Diversión.

Más adelante, este autor, profundizará vinculando el juego cooperativo a la libertad en varios ámbitos:

- Libre de la competición: se libera de la necesidad de superar a los demás y se crea la opción de tener más interacciones positivas.
- Libre para crear: la estructura del juego cooperativo determina un fin común, pero no un camino concreto para lograrlo. Se da la opción al pensamiento divergente.
- Libre de exclusión: se rompe con la eliminación, ya que ésta propicia desconfianzas y perjudica el autoconcepto del alumno.
- Libre de elección: pone en marcha la iniciativa personal y demuestra respeto por ellos, confirmándoles la creencia de que son capaces de ser autónomos.

La libertad en estos cinco aspectos es lo que define, según este autor, un verdadero juego cooperativo.

Slavin (1990) añade una nueva condición que resulta de vital importancia: la necesidad de que los jugadores dispongan de habilidades sociales y capacidades motrices y cognitivas para superar las exigencias del juego.

Además, **Poleo y cols.** (1990), añaden a las características del juego cooperativo el hecho de que el objetivo del juego no puede representar el único nexo de unión entre los participantes, ya que de lo contrario, habrá más posibilidades de que aparezcan actitudes de competición, discriminación, agresión, etc.

3.1. DIFICULTADES QUE PUEDAN SURGIR EN LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

El organizar un juego cooperativo en el aula no garantiza que el funcionamiento del grupo también sea cooperativo. A continuación, y basándome en las opiniones de **Omeñaca y Ruiz, 2007**, se analizan diferentes situaciones que puedan surgir y que dificultan el desarrollo de los juegos cooperativos:

- Los aprendizajes previos. La propuesta de actividades cooperativas se debe adecuar a los aprendizajes previos de los alumnos. Únicamente de este modo cada alumno podrá poner en juego los recursos necesarios para aprender de forma significativa.
- El egocentrismo. Se trata de un aspecto más vinculado al pensamiento intelectual en la época de primaria (7-8 años), donde se considera la opinión personal como la única posible y, por lo tanto, la que deben aceptar los demás. La intervención del profesor será necesaria, proporcionando medios y situaciones en las que se dé la posibilidad de romper con ese egocentrismo y valorar formas ajenas de percibir la realidad. La capacidad para ponerse en situación del otro está relacionada con estructura cooperativa, frente al egocentrismo, más ligado a situaciones “competitivas”.
- La tendencia a la competición y respeto a la individualidad. La competición reporta a los alumnos una satisfacción personal, relacionada con el reto de superarse a sí mismos, con evidenciar sus capacidades motrices, etc. Así que la propuesta cooperativa que se plantee deberá ser lo suficientemente rica como para que los alumnos encuentren el reto personal, el deseo de autosuperación y el gusto por el logro colectivo.
- El incumplimiento de las reglas del juego. El modo de afrontar las reglas del juego varía con la edad de los alumnos. Es necesario promover la valoración de

las reglas como medio para delimitar el marco de juego y explicar su importancia para que el juego pueda existir. No debemos olvidar que los alumnos se ajustan más a las normas si las comprenden, las aceptan y las valoran.

- La categorización grupal y el favoritismo intragrupal. Es posible que durante la realización de alguna actividad cooperativa se establezcan comparaciones entre los grupos por parte de los miembros de alguno de ellos. Para que las relaciones sean cooperativas entre todos los alumnos de la clase y no sólo con los del propio grupo, será fundamental cambiar las normas para que generen situaciones de interdependencia cooperativa para el logro de una meta superior.

3.2. EL JUEGO COOPERATIVO PARA ATENDER A LA DIVERSIDAD

Durante mucho tiempo se ha considerado el aprendizaje como el resultado de la interacción entre profesor y alumno, pero en los últimos años la Educación Física está prestando una mayor atención al valor educativo que subyace de la relación entre los alumnos.

Las interacciones entre los alumnos son muy variadas dentro de las clases de Educación Física y suelen llevar implícito un alto grado de implicación motriz, cognitiva, afectiva y social. Pero estas interacciones rebasan los límites de la escuela, ya que los alumnos juegan también fuera del aula, y a través de ellas el niño aprende a asumir normas sociales y a utilizar estrategias comunicativas.

El juego cooperativo permite la modificación del ambiente físico, favoreciendo el uso de las competencias individuales en el camino hacia la independencia y la autodirección.

Además, numerosos juegos y actividades pueden adaptarse mediante la modificación de reglas sin que interfieran en el aprendizaje del grupo y posibilitando el desarrollo integral del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo (LOE, 2006).

En estos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo, el ajuste afectivo y la integración social tienen más valor que el aprendizaje de habilidades y destrezas. En este sentido, los juegos cooperativos son los más idóneas para el pleno desarrollo de los alumnos.

El juego cooperativo cumple con los principios socioafectivos y de aprendizaje motriz en la Educación Física en relación a los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo, ya que:

- Permite la atención a estos alumnos dentro del seno del grupo (integración).
- Orienta las relaciones de ayuda y responsabilidad y no las relaciones de sobreprotección (normalización).
- Respeta al individuo en la interacción con los demás (autonomía).
- Potencia la comunicación entre iguales (relación).
- Posibilita la exploración y repetición sistemática de diferentes acciones motrices (desarrollo motor).
- Crea un entorno adecuado para la extrapolación de las habilidades en nuevos contextos (transferencia).
- Impulsa un aprendizaje en diferentes ámbitos de la formación personal (polivalencia).

4. BIBLIOGRAFÍA

JOHNSON, D.W. y JOHNSON R.T. (1999). *Aprender juntos y solos. Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista*. Ed. Aique. Buenos Aires.

ORLICK, T. (1986). *Juegos y deportes cooperativos*. Ed. Popular. Madrid.

ORLICK, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear*. Ed. Paidotribo. Barcelona.

OMEÑACA, R. y RUIZ, J.V. (2007). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Ed. Paidotribo. Barcelona.

EMILIA ANTÓN AGRAMONTE