



---

## Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos

Recibido: 10/03/2013 • Aceptado: 25/09/2013

---

*Evelyn Cerdas Agüero*  
Instituto de Estudios Latinoamericanos

### Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo presentar experiencias y aprendizajes que han logrado algunos grupos con los que se ha trabajado en los talleres de juegos cooperativos para la paz. Estos talleres se han facilitado desde una actividad de extensión que se denomina *Aula activa: Juegos cooperativos para la educación para la paz*, implementada en el Instituto de Estudios Latinoamericanos (IDELA) desde el 2006. En este documento nos enfocamos en las experiencias y aprendizajes de grupos de docentes del Ministerio de Educación Pública (MEP), proceso que deja una serie de aprendizajes actitudinales, de valores, habilidades y cognoscitivos.

**Palabras clave:** Juegos cooperativos, educación para la paz, aprendizaje, experiencia, vivencia, lúdico, cooperación, paz.

### Abstract

This article approaches some learning experiences reached through cooperative games. The purpose is to share experiences achieved by some groups we have worked with in cooperative games workshops. The workshops are taught in the framework of *Aula Activa*:



*juegos cooperativos para la educación para la Paz* as an extension activity implemented at the Instituto de Estudios Latinoamericanos (IDELA) since 2006. In this article focuses on learning experiences from groups of teachers of Ministerio de Educación Pública (MEP) and its resulting outputs such as attitudes, values, abilities and knowledge of the process.

**Keywords:** cooperative games, education for peace, learning, experience, ludic experiences, cooperation, peace.

### **La propuesta de los juegos cooperativos desde el Instituto de Estudios Latinoamericanos (IDELA)**

Este trabajo pretende lograr un acercamiento a algunas experiencias y aprendizajes que han logrado las personas participantes de los Talleres de Juegos Cooperativos para la Educación para la Paz. Estos talleres se han realizado a partir del año 2006 desde el Instituto de Estudios Latinoamericanos (IDELA).

En 2006 inicia la actividad académica de extensión *Aula Activa: Talleres Lúdicos para la Educación para la Paz* en el marco de la Cátedra Joaquín García Monge, de dicho Instituto, como una actividad de extensión basada en una propuesta de educación no formal e innovadora, por medio de un aprendizaje divertido, vivencial, socioafectivo, lúdico y significativo: los juegos cooperativos.

El proyecto se enmarca en el área de extensión de la Universidad Nacional (UNA), que entendemos como la acción social por medio de la cual la universidad:

...se interrelaciona crítica y creadoramente con la comunidad nacional. Proyecta la sociedad, de la que la Universidad forma parte, el producto de su quehacer académico, a la vez que lo redimensiona y enriquece al percibir las auténticas y dinámicas necesidades de la sociedad.

Por medio de la labor de Extensión, la Universidad debe materializar el vínculo universidad-sociedad. Con ello se persigue una formación integral tanto en la labor docente como estudiantil y una investigación comprometida con los cambios que reclama el desarrollo nacional (UNA, 1993, Cap.III, Art. 219).

El proyecto Juegos Cooperativos y Educación para la Paz forma parte de esta visión a la que aspira la Universidad, al llevar la propuesta a la realidad con los diversos grupos en las siete provincias del país y en otros países de América Latina.

Los objetivos del proyecto se centran en generar espacios de educación para la paz por medio de actividades lúdicas y vivenciales que promuevan el trabajo en equipo, el respeto, la no violencia, el liderazgo cooperativo, la resolución alternativa de conflictos, el diálogo y la comunicación efectiva. Están dirigidos a contribuir con la formación, en Costa Rica y en América Latina, de estudiantes, docentes, personal académico y administrativos, individuos universitarios, líderes comunales, miembros de ONG, grupos comunales, promotores de derechos humanos y diferentes grupos de la sociedad; en el área de la educación para la paz, los derechos humanos, la educación en derechos humanos, por medio de la metodología de los juegos cooperativos (lúdicos).

La propuesta se enfoca en la necesidad de una educación no formal dirigida a diversos sectores sociales con una metodología lúdica, vivencial y participativa, en la cual quien facilita no lo haga desde la perspectiva de clase magistral, sino que promueva un entorno de aprendizaje vivencial, reflexivo y crítico hacia la transformación personal, grupal y social. Reconocemos que la educación para la paz es un proceso de aprendizaje protagonizado por el ser humano, busca su realización y el desarrollo de la personalidad. Por esto apuntamos, primero, por el cambio personal; para luego extenderlo a la praxis social.

Como proceso para el desarrollo y crecimiento personal y grupal, repercute en lo social, porque tenemos la esperanza de que en el marco de la educación para la paz y los derechos humanos se genere un efecto multiplicador hacia la transformación social. Las acciones de las personas, en un determinado entorno, son acciones generadoras de nuevas realidades, de forma que el ser humano, por sus actitudes y actos, puede impactar la realidad.

El proyecto ha organizado talleres en todas las provincias del país, así como dos *Jornadas Internacionales: Construyamos una cultura de paz*. De igual manera, se ha participado con diversos congresos con ponencias, en Costa Rica y Argentina; se han llevado a cabo talleres con jóvenes líderes

comunales en Guatemala; con docentes en México y Perú, por medio de contactos con ONG.

En Costa Rica el proyecto ha abarcado diversas poblaciones, entre ellas:

- Personal académico y administrativo de las universidades públicas.
- Estudiantes de universidades públicas.
- Docentes de primaria y secundaria del Ministerio de Educación Pública (MEP).
- Funcionarios y funcionarias del Ministerio de Educación Pública (MEP).
- Funcionarios y funcionarias de la Defensoría de los Habitantes.
- Funcionarios y funcionarias del Hospital Nacional Psiquiátrico (HNP)
- Funcionarios y funcionarias del Centro Penal la Reforma.
- Funcionarios y funcionarias de la Caja Costarricense de Seguro Social (CCSS).

La propuesta se estructura en dos áreas: *el arte de trabajar en equipo* y *el arte de construir la paz*, en cada una se facilitan una serie de talleres y se plantean otros de acuerdo con las necesidades de los diferentes grupos.

También, se ha logrado un impacto en la docencia, con la apertura de un curso optativo abierto a toda la comunidad estudiantil de la universidad denominado “Espacios lúdicos para la educación en derechos humanos”, el cual se imparte dos veces al año con una alta demanda de estudiantes.

### **¿Por qué los juegos cooperativos?**

Los juegos cooperativos generan oportunidades para el desarrollo de las relaciones humanas, las responsabilidades individuales y colectivas, la creatividad, la resolución alternativa de conflictos, la comunicación, el trabajo en equipo, etc.

Una de sus características es que buscan desestructurar las actitudes que bloquean los elementos positivos, que son los que permiten una mejor convivencia en la sociedad y un desarrollo más pleno de la personalidad humana. Por esta razón, permiten poner en práctica y desarrollar habilidades que, por lo general, encuentran menos posibilidades de surgir a partir de otras estructuras lúdicas (Cavinato et al., 1994, en Omeñaca y Ruiz, 2002).

Quienes participan de los juegos conforman un modelo de sociedad en el cual se dan diversas relaciones que adquieren sentido al ser trasladadas a la realidad y a las interacciones humanas en diversos contextos.

Los juegos cooperativos permiten ejercer “varias libertades que ayudan al desarrollo de la cooperación, de los buenos sentimientos y del apoyo mutuo” (Orlick, 1982, en Limpens, 2009b, p. 5). Esto implica que los juegos cooperativos no son neutrales, sino que tienen propósitos y valores para mejorar la sociedad, transformando actitudes, fortaleciendo habilidades y buscando el cambio. Los juegos cooperativos buscan “facilitar el encuentro consigo mismo, con los otros y con la naturaleza en el intento de promover la integración del todo, donde siempre la meta colectiva prevalecerá sobre la meta individual” (Pinheiro de Almeida, 2006, p. 13).

De acuerdo con Brotto (1999, p. 58, en Thomaz y Galdino da Silva, s. f., p. 11) “son un abordaje filosófico y pedagógico creado para promover la ética de la cooperación y mejorar la calidad de vida para todos...” (Traducción de la autora). Estamos hablando de que es una experiencia transformadora, en el sentido de que es un proceso de aprendizaje cooperativo, el cual permite el mejoramiento de la calidad de vida de las personas, pues creemos que la educación para la paz y los derechos humanos efectivamente se dirigen al reconocimiento, aprehensión, respeto y vivencia de los derechos humanos, así como al reconocimiento de la dignidad humana.

La cooperación a la cual nos referimos es la que alude a “procesos a través de los cuales diferentes personas interactúan con el fin de alcanzar objetivos que les son comunes” (Omeñaca, Puyuelo y Ruiz 2001, p. 17). Este proceso de cooperación que se vivencia en los juegos cooperativos trata de asumir una responsabilidad solidaria individual y grupal. El desarrollo de la cooperación es, de acuerdo con Henderson (1996, en Brotto, 2006), una co-responsabilidad

para el mejoramiento de las relaciones, se busca mejorar la calidad de vida y las relaciones humanas creando relaciones menos competitivas, menos excluyentes y más respetuosas. Ante esta realidad Orlick (1989, p. 217, en Thomaz y Galdino da Silva, s. f., p. 12) plantea:

La sociedad humana ha sobrevivido porque la cooperación entre sus miembros hizo posible la sobrevivencia. La cooperación humana es más importante para el ser humano que para cualquier otra especie, porque la acción humana tiene un efecto directo sobre todas las otras especies. No solo tiene la capacidad de enriquecer o destruirse a sí mismo, sino también a todo el medio natural (traducción de la autora).

La experiencia, mediante los juegos cooperativos, permite valorar a las personas del grupo en sus diferentes habilidades, actitudes, formas de pensar y conocer; esto, a la vez, favorece que cada persona contribuya con las demás en su enriquecimiento, al compartir y reflexionar acerca de sus experiencias y visiones de mundo. Los juegos cooperativos se enmarcan dentro de un enfoque socioafectivo, porque no solo afectan el desarrollo del intelecto sino del elemento afectivo humano. De acuerdo con Jares (1999), esto se refiere a mejorar la intuición y el intelecto para lograr en las personas la comprensión tanto de sí como de las demás personas; pues, por medio del aprendizaje vivencial, pueden experimentar, en la propia piel, las realidades circundantes; es decir, vivenciar los valores que se transmiten en el mensaje o en las actitudes y llevarlos a la praxis en las relaciones humanas. El enfoque socioafectivo se fundamenta, de acuerdo con Jares (1999, p. 204-205), en el desarrollo de la empatía, el contraste analítico entre lo vivido, y el mundo y el proceso intelectual.

### **Experiencias para compartir**

En su gran mayoría, los talleres de juegos cooperativos se han realizado con docentes de primaria del Ministerio de Educación Pública (MEP), académicos de universidades públicas, estudiantes universitarios y funcionarios de instituciones públicas. Los talleres favorecen mayormente el trabajo en equipo, la comunicación asertiva, la cooperación, la resolución alternativa de conflictos, pues crean un proceso que *motiva*; ya que aluden a un espacio que no es común para las personas participantes. En este

espacio pueden disfrutar con libertad y formar parte de un grupo, de manera activa y fuera de procesos rutinarios. Por estas razones se entiende que sean altamente participativos y que las personas participantes demuestren ser entusiastas, se rían mucho y los disfrutaran al máximo.

Las experiencias con los juegos cooperativos reflejan la necesidad del trabajo en equipo, de espacios no tradicionales para hacer propuestas, para la dispersión mental y para trabajar juntos fuera del contexto laboral tradicional.

### ¡Cómo nos vemos!

Los talleres facilitan algunas actividades que permiten visualizar las autopercepciones que tienen los grupos. Un ejemplo de esto es la dinámica *Se vende este grupo*, por medio de la cual se invita a las personas participantes a realizar un anuncio de sí mismos o de sí mismas en una hoja o papelógrafo. ¿Cómo sería un anuncio con las cualidades personales? El objetivo de la actividad es lograr que el grupo visualice sus cualidades y fortalezas para contribuir a su afirmación. Estas percepciones van a reflejar el autoconcepto personal o grupal, el cual se refiere a percepciones que de forma individual o colectiva se tienen de las propias capacidades, potencialidades, creencias y actitudes (Omeñaca et. al., 2001). Esto es importante debido a que influye en las actuaciones futuras, pues cada persona debe ejemplificar actitudes y acciones que reflejen este autoconcepto.

Diversos estudios (Garaigordobil, 1996; Johnson, 1989; Slavin, 1992; en Omeñaca et al., 2001) han mostrado que las actividades de cooperación coadyuvan a que las personas participantes construyan autoconceptos positivos; esto, porque se contribuye al logro de metas comunes en un ambiente que propicia el respeto y el reconocimiento de los aportes individuales en las actuaciones grupales. De igual forma, permiten que se refuerce y construya la confianza entre el grupo, y se promueva la externalización y formación de autoconceptos positivos producto de la aceptación, respeto, aprecio, reconocimiento de las individualidades y diferencias, así como a un alto valor de la autonomía individual.

Las percepciones, en general, evidencian ir más allá de la apariencia física: *somos más que caras bonitas*. Se perciben grupos en los que se ofrece calidad, compañerismo, amistad, liderazgo, inteligencia, dinamismo,



dedicación y afectividad. Como ejemplo, podríamos hablar de algunas características, no limitantes, de los autoconceptos planteados por los individuos participantes, según se ilustra en la siguiente tabla 1:

Tabla 1

AUTOCONCEPTOS

INTELECTUALES	SOCIALES	AFECTIVOS	DERECHOS
Liderazgo	Liderazgo	Compañerismo	Búsqueda del cambio
Inteligencia	Búsqueda del cambio	Amor	Compañerismo
Dinamismo	Responsables	Especiales	Amor
Dedicación	Graciosos/as	Amigables	Estudiosos/as
Talentos/as	Solidarias/os	Conciliador/a	Solidarias/os
Estudiosos/as	Capaces	Sincera/o	Responsables
Búsqueda del cambio	Amigables	Búsqueda de felicidad	Trabajadores/as
Analíticos/as	Conciliadores/as		Conciliadores/as
Capaces	Trabajadores/as		Escucha
Trabajadores/as	Profesionales		Tolerante
Profesionales	Escucha		Libertad de expresión
Libertad de expresión	Tolerancia		Religiosidad
Búsqueda de felicidad	Libertad de expresión		Libertad
Excelencia académica	Amabilidad		Paz
Jugar y aprender	Luchadores/as		Buscan el progreso de los niños y las niñas
	Religiosidad		Búsqueda de felicidad
	Libertad		Madre
	Paz		Mujer
	Buscan el progreso de los niños y las niñas		Jugar y aprender
	Búsqueda de felicidad		
	Madre		
	Mujer		
	Excelencia académica		
	Talentos/as		
	Jugar y aprender		

**Fuente:** Elaboración propia.



Estas percepciones se analizan como fortalezas del personal docente en la formación de autoconceptos positivos; de igual forma, permite generar una visión institucional acerca de las cualidades grupales, para afirmar al grupo, lo cual es esencial para sus relaciones y su trabajo.

En la actividad se hace énfasis en realizar el anuncio con todo lo positivo, cualidades positivas que se consideren *ser*, es decir, estas cualidades constituyen el *ser* del grupo, una fortaleza que los motiva y que algunas veces se torna difícil de notar de forma grupal, por la falta de actividades colectivas, el reconocimiento mutuo y grupal.

El hecho de que sea desde el propio grupo de donde proviene el reconocimiento de estos elementos genera un estímulo para que se conviertan en actitudes, porque al ver los elementos positivos del grupo, se genera una forma de motivación de este, por sí mismo. La tendencia a visualizar debería, por lo tanto, convertirse en una constante para fortalecer las capacidades y habilidades grupales desde el momento en que, de esta autopercepción o visualización, surja el reconocimiento de esta riqueza individual y colectiva.

En este caso, se destaca que los juegos cooperativos generan oportunidades vivenciales y divertidas para el aprendizaje conjunto, cooperativo, creativo y respetuoso, en el cual se reconocen y aprecian las diferencias, porque permiten que se refuercen la confianza en sí mismos como personas dignas y de valor, promueve la autoafirmación, puesto que poco a poco se elimina el miedo y el sentimiento de fracaso.

### Nuestras necesidades

Es importante destacar que el *ser* en su integralidad se dilucida por una serie de aspectos que tienen su raíz en lo que *yo* quiero o deseo como persona, aparte de lo que los otros desean. Este *yo quiero* es lo que abre el camino hacia las metas y lo que motiva hacia el avance, el esfuerzo y hasta la esperanza. Ese querer individual o grupal nos afirma.

La actividad denominada *Las exigencias* permite reflejar qué es lo que los participantes quieren, más allá de lo que la sociedad u otros grupos o instituciones les exigen. Refleja sueños y aspiraciones en una realidad



que parece estar marcada por un utopismo pedagógico. Lo que se quiere puede ser, a la vez, un reflejo de aquello que no se ha logrado y que puede representar una lucha individual o colectiva. Representa, también, las necesidades personales y grupales que tienen una relación estrecha con las laborales, sociales e institucionales. Cuando no se logran las realizaciones personales hay una ausencia de logro efectivo de metas que afectan, en cadena, los derechos y diversos ámbitos del individuo y de la colectividad como grupo. En este caso nos referirnos a las necesidades cuando son “sentidas por el sujeto como carencias o ausencias, insatisfacciones que requiere llenar” (Arguedas, 2007, p. 8). De acuerdo con Arguedas (2007), estas necesidades tienen una meta, un objeto-meta, es decir, las decisiones, recursos, actitudes y acciones requeridas para su satisfacción.

De igual forma, estas mismas necesidades manifiestan la reivindicación de derechos humanos, los cuales reconocemos como una perspectiva ética individual y colectiva, ante la cual se puede decir que los derechos humanos son principios éticos que orientan las prácticas individuales y colectivas. Según Gadara y Ruiz (2006), son principios, valores y normas orientados al reconocimiento y protección de la dignidad humana. Algunos de los derechos que podemos mencionar son:

- Paz
- Calidad de vida
- Realización personal
- Salud
- Seguridad
- Justicia
- Afecto
- Reconocimiento
- Salario digno

La noción de derechos humanos se interrelaciona con la dignidad de la persona, de forma que el cumplimiento de estos derechos dignifica al ser humano. Asimismo, es necesario reconocer que no pueden visualizarse como simples necesidades y vagos conceptos, sino como oportunidades y condiciones para el desarrollo humano, el fortalecimiento y reconocimiento de la dignidad humana, la realización personal y la calidad de vida.

En el plano afectivo, los requerimientos se inclinan por la sensibilidad, la lealtad, la sinceridad, la felicidad y la autoestima. En lo intelectual, por menos conformismo, más criticidad, superación personal, estabilidad y estímulo al otro u otra; en el área institucional, necesidad de tener espacios de recreación, estabilidad, flexibilidad, reconocimiento y recursos.

### Los aprendizajes

Aprender, de acuerdo con Freire (1996), es un proceso que despierta en la persona una curiosidad que la hace más creativa. Esta curiosidad impulsa a la búsqueda de más conocimientos. Si esto se logra por medio de actividades lúdicas, participativas, vivenciales –en las cuales se interioricen valores, se fomente el cambio de actitudes y formas de ver el mundo–, se logra un aprendizaje dirigido no solo al conocimiento, sino a la acción y a la transformación humana y social.

Por medio de los juegos cooperativos se genera un proceso lúdico, crítico, autónomo y consciente que promueve un desarrollo de la personalidad humana; de acuerdo con Friedmann (en Thomaz y Galdino da Silva, s. f., 9) son una forma de incentivar el desarrollo humano por medio de dimensiones como:

- La expresión de sentimientos y pensamientos.
- La vivencia, aprehensión y expresión de valores, basándose en relaciones de confianza y respeto.
- La afirmación individual y grupal, lo cual permite el desarrollo y expresión de la creatividad, los talentos, la confianza y el respeto.
- El desarrollo cognitivo, al acceder información del contexto grupal, diversas formas de pensar y los procesos de reflexión.

- El desarrollo de la afectividad que facilita la expresión de sentimientos y emociones.

Podemos hablar del logro de un aprendizaje cooperativo basado en elementos tales como (Jhonson, 1999, en Stigliano y Gentile, 2008, p. 18-19):

- *Interdependencia grupal*: el logro de metas propuestas depende de la totalidad de los miembros del grupo, de sus aportes, habilidades, actitudes y cooperación.
- *Responsabilidad individual*: cada miembro del grupo tiene autonomía y una responsabilidad que asume para con todo el grupo, para el logro de una meta en común y para el aprendizaje.
- *Interacción estimuladora*: el estímulo mutuo entre los miembros del grupo genera un efecto para motivar, para cooperar, para afirmar y para crear confianza. Es una actitud entre las personas participantes.
- *Vivencia plena*: esta permite al grupo interactuar, simular, asumir roles, asumir la responsabilidad y vivenciar un proceso marcado de emociones, relaciones, habilidades, conocimientos y diversidad de visiones.
- *Autoevaluación*: el grupo toma un espacio para reflexionar, en el cual se analizan y exponen los sentimientos, las experiencias, las vivencias, las fortalezas, lo que se puede mejorar, las actitudes, las necesidades de cambio y los aprendizajes durante el proceso.

Nos referimos, además, a un proceso de aprendizaje a partir del encuentro que se forja por medio de los juegos cooperativos, alude al *encuentro con el otro u otra*, “el encuentro que edifica, que personaliza, que hace crecer” (Stigliano y Gentile, 2008, p. 24). Este encuentro con los otros individuos es un elemento del proceso de aprendizaje para el crecimiento personal y grupal; en este se reflexiona, se comparten criterios y críticas y, lo más importante, se aprende de los otros y otras.

El encuentro en los juegos cooperativos permite la vivencia, la afectividad, la comunicación asertiva, la cooperación, la resolución pacífica de conflictos, la búsqueda de soluciones, la toma de decisiones consensuadas, la afirmación, la confianza, la práctica de la paz y los derechos humanos. Además, se logra la aprehensión de la solidaridad que, de acuerdo con Jares (2006, p. 24), en esta se reconoce al otro como otro, es decir, en el aprecio, respeto y aceptación de su diferencia, en la cual se realiza un ejercicio de reconocimiento.

En el proceso podemos dibujar diversos tipos de aprendizaje como los aprendizajes actitudinales, aprendizajes de valores, aprendizajes de habilidades, aprendizajes cognoscitivos, sin el afán de limitar sino más bien de explicar, pues no son excluyentes entre ellos. Podemos decir que los aprendizajes actitudinales se refieren a las actitudes de las personas hacia situaciones, hacia otras personas, hacia las relaciones humanas o conceptos, es decir, son dirigidas hacia algo o alguien. Pueden ser racionales o afectivas y se manifiestan en las formas de comportamiento de las personas. Se definen como “tendencias o disposiciones adquiridas y relativamente duraderas a evaluar de un modo determinado un objeto, persona, suceso o situación y a actuar en consonancia con dicha evaluación” (Formación online, 1995, s/p )

No hay que dejar de lado los componentes emocionales, los cuales se enmarcan en las experiencias individuales y grupales, donde se generan sentimientos particulares ante situaciones dadas. Los aprendizajes actitudinales están estrechamente relacionados con las relaciones y experiencias vividas en el grupo, así como con un alto componente afectivo.

En los talleres, por ejemplo, sus participantes manifiestan una serie de aprendizajes que podemos catalogar dentro de los aprendizajes actitudinales, como se muestra en la tabla 2:

Tabla 2. Aprendizajes actitudinales

<b>APRENDIZAJES ACTITUDINALES</b>
Divertirse
Convivir
Reírse
Conocerse
Relajarse
Integración
Alegría
Identificación de cualidades
Compañerismo
Trabajo en equipo
Compartir con los compañeros(as)
Conocer más a los compañeros(as)
No violencia
Cooperación
Creatividad
Amistad
Disposición
Afirmación

**Fuente:** elaboración propia.

En este aspecto es importante mencionar la disposición al cambio y la transformación, así como la motivación hacia este. Esto, porque la adquisición o modificación de actitudes requiere de una aceptación personal del cambio y una reflexión acerca de la necesidad de este; por tanto, la vivencia de situaciones permite reflexionar acerca de las actitudes y las acciones a las que estas dan pie.

Los aprendizajes relacionados con las habilidades se refieren al fortalecimiento o adquisición de capacidades de las personas participantes. Entre otros se mencionan los siguientes:

Tabla 3. Aprendizaje de habilidades

<b>APRENDIZAJE DE HABILIDADES</b>
Trabajo en equipo
Convivencia
Trabajo divertido
Creatividad
Bajar estrés
Relajarse
No violencia
Fortalecer comunicación con compañeros
Aprender técnicas
Compartir y comprender estudiantes
Comunicación
Diálogo
Propuestas
Aprendizaje por experiencias
Favorecer toma de decisiones grupales por consenso
Estrategias de cooperación
Manejo de estrés y la frustración
Liderazgo
Romper esquemas

**Fuente:** elaboración propia.

Los aprendizajes acerca de los valores son de gran importancia en los juegos cooperativos porque promueven la vivencia, promoción y práctica de valores. En este caso, efectivamente, podemos decir que el proceso educativo no es neutral, sino que promociona determinados valores relacionados con la paz, los derechos humanos y la convivencia entre las personas. Estos valores surgen de la experiencia, de la historia individual de cada participante, son vividos en el proceso. Algunos se pueden ver en el recuadro siguiente:

Tabla 4 Valores en el proceso lúdico

VALORES
Trabajo en equipo
Convivencia
Noviolencia
Tolerancia
Libertad
Amistad
Experiencia
Cooperación
Creatividad
Confianza
Armonía
Amor

**Fuente:** elaboración propia.

Con respecto a los valores, se trata de una experiencia, en primer lugar, individual y, en segundo, colectiva. Esto, de acuerdo con Pascual (1988, en Jares, 1999, p. 212) trata de que: “el individuo tome contacto consigo mismo, se abra a su propia experiencia y se escuche para darse cuenta de lo que realmente quiere”.

Los aprendizajes cognoscitivos hacen alusión a conceptos, reflexiones, estrategias, identificación de cambios, reconocimiento de condiciones, valores, actitudes, habilidades y contribuyen al proceso de adquisición y socialización del conocimiento entre participantes. Los mencionados son los siguientes:

Tabla 5 Aprendizajes cognitivos

APRENDIZAJES COGNOCITIVOS
Nuevos juegos
Compartir conocimiento
Unidad
Noviolencia
Fortalecimiento de la comunicación
Técnicas de comunicación
Intercambio de experiencias
Apoyo mutuo
Papel en la sociedad

**Fuente:** elaboración propia.



Resulta evidente que los juegos cooperativos permiten un proceso de aprendizaje, el cual refleja lo que hemos aprendido en nuestra historia y lo que se aprende y experimenta durante el proceso. Esto se expresará en nuestras acciones futuras, es decir, “lo que aprendemos hoy influencia el modo en que haremos las cosas” (Thomaz y Galdino da Silva, s.f., p. 8). Lo que más enriquece el proceso es que sus participantes son quienes manifiestan lo que han aprendido y sus vivencias en el proceso; no es una lectura de la facilitadora sino una expresión libre, autónoma y consciente. Esto alude a que la experiencia genera un proceso de aprendizaje en el cual se da una serie de aprendizajes que no necesariamente son un objetivo específico, debido a que cada grupo y cada persona aprende lo que le es significativo de la experiencia vivida.

### Comentarios finales

El proceso deja experiencias y aprendizajes que podemos remarcar para una convivencia pacífica, que no es cualquier convivencia, sino aquella que es armoniosa y solidaria, caracterizada por la cooperación, la no violencia, el diálogo, la resolución alternativa de conflictos, la comunicación asertiva, la búsqueda consensuada de soluciones, entre otros.

Se logra hacer un *encuentro* entre sus protagonistas, identificación grupal y generación de autoconceptos positivos, aprendizajes en comunidad cooperativos y divertidos.

Nos queda como tarea pendiente continuar en un trabajo que involucra valores, actitudes, vivencias y prácticas para la transformación personal, grupal y social. Asimismo, nos está pendiente la sistematización de las experiencias, la producción de guías didácticas, la sistematización de cómo ha sido la aplicación de los aprendizajes en la praxis cotidiana con los grupos con los que se ha trabajado; además, acercarnos a otros grupos y, sobre todo, la convicción de que: ¡aún nos falta aprender más!

Y, en este camino, como dice nuestro lema: ¡Lo peor que puede pasar es que nos divirtamos!

### Referencias

Abarca, S. (2007). *Psicología de la motivación*. San José, Costa Rica: EUNED.



- Brotto, F. (2006). *Pedagogía de la cooperación: Construyendo un mundo donde todos pueden bienser*. V Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas. Oleiros (Coruña). Recuperado de [http://educacionfisicacooperativa.org/file.php/9/Seleccion/ContenidosTeoricos/La\\_Pedagogia\\_de\\_la\\_Cooperacion\\_Construyendo\\_un\\_Mundo.pdf](http://educacionfisicacooperativa.org/file.php/9/Seleccion/ContenidosTeoricos/La_Pedagogia_de_la_Cooperacion_Construyendo_un_Mundo.pdf)
- Formación online (1995). *Los contenidos y su aprendizaje*. Recuperado de [http://www.formaciononline.org/seminarios/contenidos\\_aprendizaje.htm](http://www.formaciononline.org/seminarios/contenidos_aprendizaje.htm).
- Gadara, M. y Ruiz, I. (2006). Educación en y para los derechos humanos. En: IIDH. *Educación en derechos humanos. La universidad por la vigencia efectiva de los derechos humanos* (pp.17-44). Caracas: Publicaciones UCAB.
- Limpens, F. (Ed). (2009). *CD de juegos cooperativos*. Querétaro, México: EDHUCA.
- Jares, X. (1999). *Educación para la paz. Su teoría y su práctica*. Madrid: Editorial Popular.
- Jares, X. (2006). *Pedagogía de la convivencia*. Barcelona: Editorial Grao.
- Omeñana R. y Ruiz, J. (2002). El juego. Una delimitación conceptual desde la perspectiva teórica y desde la óptica de los alumnos. Barcelona: Paidotribo.
- Omeñaca, R., Puyuelo, E. y Ruiz, J. (2001). *Explorar, jugar y cooperar*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Pinheiro de Almeida, M. (2006). *El juego cooperativo y la cultura de la paz en la educación infantil*. V Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas.
- Stigliano, D. y Gentile, D. (2008). *Enseñar y aprender en grupos cooperativos: Comunidades de diálogo y encuentro*. Buenos Aires: Ediciones novedades educativas.
- Thomaz, F. y Galdino da Silva, R. (s. f.). *Jogos cooperativos: a cooperação como eixo na construção do saber*. Recuperado de <http://www.eefe.ufscar.br/pdf/flavia.pdf>
- Universidad Nacional (UNA). (1993). *Estatuto Orgánico de la Universidad Nacional*. Gacetas No. 71 del 15 de abril de 1993 y No. 101 del 27 de mayo de 1993. Heredia. Recuperado de [http://www.juridica.una.ac.cr/index.php?option=com\\_remository&Itemid=0&func=fileinfo&id=144](http://www.juridica.una.ac.cr/index.php?option=com_remository&Itemid=0&func=fileinfo&id=144)