



Juegos cooperativos

Autoría:

Idoia Orbe Narbaiza • hezkuntza.museoat@gernika-lumo.net • 2009 - 2012

Centro educativo en donde se desarrolla la práctica:

Museo de la Paz de Gernika

DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA

Estas sesiones se realizan un domingo al mes en el Museo de la Paz de Gernika. Se trata de fomentar los juegos cooperativos, entre niños y niñas de 4 a 12 años y también entre los adultos que se animan a participar.



JUSTIFICACIÓN

En mi opinión, se trata de una práctica innovadora por que promueve valores de cooperación, colaboración, ayuda mutua, aprender a trabajar en grupo, etc., valores, en muchos casos, infravalorados en un mundo tan competitivo como el actual, por medio de los juegos.

ANTECEDENTES

Desde su inauguración, el primer domingo de cada mes la entrada es gratuita en el Museo de la Paz de Gernika; con esta iniciativa, se pretende fomentar la afluencia de visitantes locales.

Cuando comencé la experiencia de los juegos cooperativos, a finales de 2007, el objetivo era atraer al público local por medio de los hijos e hijas, ya que por aquel entonces, el museo era bastante más desconocido entre la gente del pueblo.

La idea inicial era la de realizar diversos talleres dirigidos a los/as más pequeños/as, aprovechando que la entrada era gratuita, para de esa manera, poder atraer también a los adultos, esto es, a los padres y madres que acudirían a traer a sus hijos/as, y que tuviesen tiempo de visitar el museo mientras los/as niños/as estaban ocupados.

PROCESO DE ELABORACIÓN

En primer lugar, aprendí varios juegos cooperativos y dinámicas que podían servirme con los/as niños/as en “Trukeme” (Bakeola, en Bilbao), organización creada para la difusión y conocimiento de los juegos cooperativos y que presta tanto juegos como libros relacionados con el tema.

En segundo lugar, me hice socia de “Trukeme”, ya que de esa manera, podía tomar prestados tanto libros como juegos cooperativos.

En tercer lugar, empecé a diseñar las sesiones: una semana antes de la sesión, decidía los juegos a los que íbamos a jugar ese domingo y los hacía traer desde Bilbao. En el diseño de la sesión, intentaba combinar los juegos físicos y los de mesa. Además, ponía carteles en todo el pueblo para publicitar la actividad.

Después de varias sesiones, me decidí a comprar varios juegos cooperativos, para no tener que depender siempre de lo que me podían prestar en Trukeme.



PARTICIPANTES

Entre los/as participantes de las sesiones, cabe destacar a niños y niñas con edades comprendidas entre los 3 y los 12 años. La monitora encargada de las sesiones era yo, que me encargaba de publicitar, organizar y amenizar las sesiones. El número de asistentes variaba siempre, ya que eran sesiones libres, en los que no se debía inscribir con antelación. En consecuencia, nunca sabía cuantos participantes tendría ni a que hora llegarían. Hay que destacar el hecho de que aunque las sesiones comenzasen a las 11:00, la hora en la que realmente acudía la gente era a partir de las 11:30 horas. Como la gente llegaba poco a poco, debíamos empezar con juegos que requerían poca gente y dejar los más numerosos para el final.

Al principio, me costó fidelizar a los/as participantes, ya que era una actividad que se llevaba a cabo una vez al mes, un domingo por la mañana. Los/as más pequeños/as eran acompañados por los padres y las madres, pero en las últimas sesiones, había varias niñas de entre 8-12 años que no fallaban y que venían sin adultos. Es importante destacar que estas niñas ayudaban muchísimo en la dinamización de las actividades.

A veces, nos acompañaba algún adulto, en su mayoría, las madres de los/as niños/as que participaban en la actividad y que estaban interesadas en conocer juegos alternativos. Entre ellas, las que eran maestras, eran las que se mostraban más receptivas, participan e incluso me pidieron información (cómo conseguir los juegos, dónde se podían comprar dichos juegos, libros, etc).

DESCRIPTORES DE LA EXPERIENCIA

Descriptores	¿Por qué o en qué se dan en la experiencia?
Desarrollo humano sostenible	
Identidad y diversidad cultural	Suelen participar niños y niñas inmigrantes, con diversidad lingüística, cultural y religiosa, así como tipos de familias diversos (padres separados, niños/as adoptados, ...) y niños/as de familias "standar".
Democracia y participación	Se fomenta la toma de decisiones en los juegos, la capacidad o posibilidad de proponer modalidades nuevas de juego e implicación de las familias en los juegos.
Cultura de paz	Con los juegos intentamos fomentar este tipo de valores: respeto mutuo, capacidad de convivencia, cooperación, colaboración y empatía.
Derechos humanos	

**DESARROLLO DE LA
PRÁCTICA**

Objetivos de la práctica:

Los objetivos de los juegos cooperativos son los siguientes:

- jugar en grupo sin descartar o eliminar a nadie
- promover la integración de todos/as
- intentar sacar lo mejor de cada uno/a
- aprender a cooperar y a colaborar unos/as con otros/as
- aprender a ganar o a perder en grupo, para compartir uno u otro con los componentes del grupo

Estos objetivos que se pretenden fomentar por medio de los juegos cooperativos, nos sirven para influir en la vida cotidiana de los niños y las niñas. Aprenden de una forma lúdica a trabajar en grupo, a aceptar la integración, a superarse, a colaborar y también aprenden lo que es la frustración. Todo ello aplicado al grupo, no sólo al individuo. En muchos casos y dirigiéndolo de manera correcta, los fracasos se aceptan mejor en grupo y los éxitos son celebrados con mayor intensidad.

Metodología y actividades:

Las sesiones se desarrollaban en una gran sala donde ponía todos los juegos a la vista. Los/as niños/as iban llegando poco a poco y por separado. Por tanto, en un principio, comenzábamos con los juegos de mesa de pocos participantes. Cada vez que llegaba una persona nueva, la integrábamos al juego, continuando con la dinámica donde la habíamos dejado. Cuando se formaba un grupo bastante numeroso, realizábamos juegos físicos, en los que podía participar mucha más gente.

Si los juegos eran nuevos, yo les explicaba cómo se jugaba, y comenzábamos la partida. Durante el transcurso del juego, podía suceder que se les ocurrieran nuevas maneras de jugarlo, por tanto, una vez terminada la partida, probábamos a jugar con las sugerencias que habían realizado. Normalmente, eran los/as niños/as quienes elegían los juegos o actividades, aunque intentaba guiarlos para que se cumpliesen mis expectativas y las de todos/as los/as participantes (que todos participasen, que todos/as estuviesen integrados en los grupos, que aprendiesen a convivir y a compartir, etc.).

Para terminar, elegía normalmente el juego del “paracaídas”, en el que solicitábamos la ayuda de los mayores, ya que los pequeños/as no tenían fuerza suficiente para moverlo. Los mayores se integraban muy bien en el grupo y los/as niños/as se sentían muy felices de ver a sus padres y/o madres jugar con ellos/as. Además, terminábamos con una actividad física bastante exigente pero que les encantaba.

Si el tiempo acompañaba, esta última actividad la realizábamos en el exterior, sobre todo, por la amplitud de espacio, pero también para que los transeúntes supiesen de estas sesiones y de que existían alternativas educativo-culturales para el domingo por la mañana.

Integración en el proyecto de aula y de centro y temporalización:

Las actividades se desarrollaban el primer domingo del mes, de 11:00 a 13:30 horas, aprovechando que la entrada era gratuita para todos los visitantes.



Recursos y apoyo de otras organizaciones/ instituciones:

Hay una persona responsable del Departamento educativo del museo, que soy yo, y soy quien realiza las labores de monitora en las diversas actividades.

A lo largo de 2 años, he comprado 10 juegos de mesa y uno físico, así como varios libros relacionados con la temática. Los juegos son en su mayoría de madera o de cartón duro, lo que los hace muy duraderos. En todo caso, soy socia de “Trukeme”, de manera que puedo pedir prestados 3-4 juegos para cada sesión, para variar los juegos.

Las actividades se llevan a cabo en el taller didáctico, una sala amplia y luminosa. No se emplean mesas ni sillas (sólo las sacamos si son necesarias para algún juego), sino que nos sentamos o tumbamos en el suelo sobre cojines.

El museo solicitó durante estos dos años una ayuda al Departamento de Derechos Humanos del Gobierno Vasco y nos lo concedieron, lo que nos ayudó económicamente para comprar material (juegos, libros, etc.) y llevar a cabo estas sesiones.

Resultados:

No es fácil evaluar los resultados obtenidos, puesto que son sesiones mensuales y los asistentes también varían en cada sesión.

Integración en las actividades del centro y temporalización:

El proyecto era anual pero no se realizó durante todos los meses del año. Se decidió que las sesiones tendrían lugar todos los meses excepto los de verano. Nos pareció malgastar energía realizar sesiones durante una época en la que la mayoría de los niños y las niñas están de vacaciones y no habría una asistencia mínima.

APRENDIZAJES

Logros y puntos fuertes

¿Cuáles son los puntos fuertes de esta experiencia?

Es una actividad bastante accesible económicamente y se aprende mucho tanto de los demás como de nosotros mismos (carácter, trato con otros participantes, competitividad...). Además, se difunden valores relacionados con la cultura de paz y la ciudadanía.

¿Qué logros ha supuesto?

Se ha conseguido la colaboración y cooperación entre niños/as en edades comprendidas entre los 3 y los 12 años, aprendiendo unas de otras. Que los padres y madres ven que a los/as niños/as les sigue gustando jugar en grupo, en contraposición a las maquinitas individualistas, y que hay una amplia variedad de juegos que inculcan valores positivos. Se fomenta la creatividad.

Debilidades, obstáculos y aspectos a mejorar

¿Cuáles son los puntos débiles de esta experiencia?

Es muy difícil competir con las maquinitas (Nintendo,...).

Este tipo de juegos se venden en muy pocas tiendas, lo que hace que sean casi desconocidas.

Requieren un número mínimo de participantes, lo que a veces imposibilita jugarlo en casa, ya que no hay personas suficientes.

¿Qué obstáculos nos hemos encontrado?

Nunca sabes la cantidad de niños/as que va a venir (en algunos juegos hacen falta 4, en otros 10 o más...), de manera que siempre se está improvisando.

A los adultos les cuesta mucho ponerse a jugar.

No es fácil encontrar juegos que sirvan para la franja de edad (3-12 años). Sin la colaboración de las niñas mayores sería muy difícil realizar algunas actividades, ya que una sola monitora a veces no llega a todo.

Recomendaciones

¿Qué aprendizajes saco de esta experiencia?

He observado que las niñas prefieren los juegos de mesa, menos activos y los niños optan por juegos físicos, muy activos.

Los/as niños/as no quieren sermones o explicaciones, prefieren aprender por medio del juego o de una actividad.

Les gusta que los adultos jueguen con ellos.

¿Cuáles son los aspectos a mejorar?

Debo buscar más juegos físicos, para conseguir fidelizar a los niños por un lado y para que las niñas que vienen siempre no se aburran por jugar siempre los mismos juegos.

Los juegos de mesa me exigen menos esfuerzo tanto físico como de preparación y tiendo a preparar pocos juegos físicos.

MATERIALES DE REFERENCIA

Existen varias páginas web que difunden estos juegos:

- www.trukeme.org
- www.kometa.org
- www.casse-noisettes.be/catalogue.htm (en francés)
- www.ctv.es/USERS/avicent/Juegos_paz/
- www.otrojuegoesposible.com

Libros de referencia sobre el tema:

- CASCÓN, Paco: *La Alternativa del Juego I* y *La Alternativa del Juego II*, Seminario de educación para la paz (SEDUPAZ-APDH), Ed. Los Libros de la Catarata, Madrid, 1995.
- GARAIGORDOBIL, Maite: *Programa juego: juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años*, Pirámide, 2007.
- GARAIGORDOBIL, Maite: *4-12 urte bitarteko haurren garapenerako kooperazio eta sormen jolasak*, Ibaizabal, Bilbao, 2005.

