

## Juegos Cooperativos en nivel inicial

*"... Creo en ti amigo: Si tu mano está abierta para dar y tu voluntad es generosa para ayudar..."*  
(Anónimo)

Varios interrogantes surgieron a la hora de construir este proyecto: ¿Es posible habilitar espacios de **juegos cooperativos en el nivel inicial**, de habilitar otros modos de jugar con lo/as más chiquito/as, de crear espacios de escucha, de acuerdos, de toma de decisiones? ¿Es posible que en la **semana de los derechos del niño a jugar** se construyan espacios de juegos cooperativos donde lo/as chico/as estén involucrado/as junto a sus familias en lograr un objetivo colectivo? ¿Es posible generar empatía con lo/as otro/as actores de la institución escolar, contagiar el entusiasmo de imaginar que las prácticas lúdicas en el patio sean atravesadas por otras lógicas de juego en el nivel inicial?

Con estas preguntas fui diseñando este proyecto, con la intención de generar espacios de juegos cooperativos para el nivel inicial, sosteniendo que esta propuesta *"... requiere que cada uno pueda pedir y ofrecer ayuda, aceptar, complementar y complementarse con otro/s, pasar del yo al nosotros para empezar a tejer, propiciar y/o fortalecer una actitud solidaria..."* (Educación, 2000)

Los objetivos que se propusieron fueron que lo/as niños/as lograrán:

- Crear acuerdos sencillos en los juegos
- Respetar y verbalizar problemáticas para su resolución

Y el contenido elegido era el juego cooperativo de construir y compartir que requieran la participación conjunta para su resolución.

Durante dos meses realizamos propuestas de juegos cooperativos con las salas de 4 años y las salas de 5 años del JIC N°3 DE 18. Las maestras de las salas observaban las clases y en algunas propuestas las invitaba a participar; los juegos tenían un relato que los atrapaba, una historia con un desafío a resolver que los disponía paulatinamente a escucharse entre ellos.

Este "modo lúdico" en el que nos involucrábamos durante las clases de educación física junto con las maestras, fue construyendo un estilo de juego que facilitó la participación y la colaboración de las docentes en el cierre del proyecto. Ese momento fue organizado un día de la semana de los derechos del niño a jugar en el Club Mano a Mano de Floresta junto a las familias.

En ese evento, se armaron cuatro espacios de juegos, y cada uno estaba a cargo de una maestra que les proponía un desafío a resolver a cada grupo. Una vez finalizado el tiempo de juego, cada grupo rotaba junto a las familias de espacio de juego.

Las propuestas para la actividad de cierre de proyecto fueron:

- **Juego “El piso es lava”**: En este espacio lo/as chico/as son uno/as aventurero/as que quedaron atrapados en el medio de un río de lava de un volcán.

**Objetivo:** Tendrán que llegar a la otra orilla tratado de no apoyar ninguna parte del cuerpo en el suelo, sólo tendrán cada uno dos bloques de plástico para desplazarse y lograr que lleguen todos. Si alguno toca el suelo, tiene que comenzar otra vez el recorrido

**¿Cómo fue el proceso?**

Este juego fue el más elegido por los chico/as y lo jugamos durante cinco clases. Las primeras clases que les propuse jugar a este juego, la mayoría de los chicos y chicas utilizaban sólo los dos bloques como si fueran patines para deslizar. Después de ir y venir varias veces de un sector al otro del gimnasio, quise provocar situaciones de encuentro con otros y decidí ubicar el medio del recorrido algunas colchonetas para observar si estos encuentros se generaban, si lograban hacer acuerdos de resolución con otros, si tomaban decisiones. Algunos llegaban patinando, descansaban y luego seguían patinando hasta llegar del otro lado. Otros comenzaron a juntarse de 2 o de a 3 compañero/as para intentar compartir los bloques y construir un camino desde esa colchoneta hasta una de las orillas. El problema era que sólo tenían un camino desde la mitad del gimnasio hasta una de las orillas... ¿Cómo podrían llegar del otro lado?. Aquí comienza la ardua tarea de involucrar a otros en esta construcción. Comenzaron a preguntar si alguno/a quería construir con sus bloques otro camino del otro lado de la colchoneta del medio para llegar al otro extremo. Algunos compañero/as se enganchaban, pero otros no. En algunos encuentros llegar del otro lado construyendo caminos colectivamente se lograba y en otros no era posible. Pero si existía ese espacio de intercambio, de pensar con otros un modo de resolver colectivamente un desafío que les proponía el juego.

- **Juego “La/os Científica/os”**: En este espacio lo/as chico/as son científicos que hallaron huevos de dinosaurio (pelotas) y tienen que transportarlos de a uno con el paracaídas hasta el laboratorio.

**Objetivo:** Tendrán que ponerse de acuerdo cómo sostienen el paracaídas para que no se “caiga el huevo de dinosaurio” mientras se desplazan todo/as juntos hasta el laboratorio.

**¿Cómo fue el proceso?**

Jugamos este juego durante tres clases de educación física. En esta propuesta surgió la necesidad de preguntar quién agarra los huevos, es siempre el mismo o van a ir cambiado; ya que en el inicio todos querían agarrar el huevo de dinosaurio y ahí se iniciaba el conflicto. Les propuse pensar cómo nos podríamos organizar si son 8 huevos y 23 chicos y chicas

en total, con la intención de provocar situaciones de acuerdo colectivos. Comenzaron a surgir propuestas: algunos pensaron en votar, otros en ir armando una lista para registrar lo/as que tomaron los huevos ese día y que la próxima vez que lo juguemos sean otros compañeros. Finalmente, alguno/as chico/as propusieron registrar en una hoja quienes eran lo/as que tomaban cuidadosamente los huevos de dinosaurio para que todo/as tuvieran la oportunidad de agarrarlos (como suelen hacer con los secretarios en la sala).

En los traslados al principio se les caía la pelota, pero a medida volvían intentarlo se daban cuenta de que tenían que desplazarse más lento, contemplando otros ritmos para lograr un ritmo común de caminata, y sosteniendo de un modo la tela no dejara caer la pelota. Al llegar al laboratorio también surgió el conflicto de quién lo dejaba apoyado en el aro: algunos grupos decidieron que fuera el mismo que lo tomaba; y otros decidieron que se hiciera un registro de quien lo dejaba distinto a quien lo tomaba al inicio del juego.

- **Juego "La Heladería Cooperativa":** En este espacio lo/as chico/as son heladero/as y tienen que llevar el delivery de "conos de helado" (un cono que sostiene una pelota) desde la heladería hasta la casa de los clientes.

**Objetivo:** Se desplazaran de a dos compañero/as (unidos por un pañuelo o totora) tratando de que la bocha de helado (la pelota) no se caiga del cono y logrando ponerse de acuerdo para llegar juntos del otro lado de la heladería.

#### **¿Cómo fue el proceso?**

Jugamos este juego durante tres clases de educación física. Observamos en este juego que el primer desafío fue encontrar un compañero/a. La mayoría se elegía por afinidad, pero el juego no podía comenzar si no estaban de a dos.

En algunas instancias aparecía "el tercero en discordia" y tuve que intervenir a través del diálogo con lo/as chico/as para lograr un acuerdo; ya que les resultaba muy complejo resolverlo con autonomía (la mayoría de las veces, el/la que quedaba solo/a no quería participar del juego con otro/a compañero/a). Las parejas acordaban de qué lado se ubicaban cada una/o, al principio les poníamos "las pulseritas de totora" las docentes; pero con el tiempo, fueron ello/as lo/as que comenzaron a ponérselas con más autonomía. Eran dos para acordar quién agarraba el cono y quién tomaba la pelota para trasladarla juntos hasta el otro lado. En general, acordaban rápidamente e intercambiaban roles sin dificultad. Al principio les costó respetar los ritmos de desplazamientos del compañero/a; pero después de varios intentos, lograban construir un ritmo común para desplazarse.

- **Juego "La isla del tesoro"**: En este espacio lo/as chico/as son navegantes que tienen que llegar a la isla del tesoro en dos balsas (colchonetas).

**Objetivo:** Tendrán que acordar quienes se ubicaran adentro de las balsas y quienes los trasladaran en las colchonetas (balsas) desde el barco hasta la isla. Pueden realizar varios viajes, pero todo/as tienen que llegar a la isla del tesoro.

### ***¿Cómo fue el proceso?***

Jugamos este juego durante tres clases. Fue muy gracioso las primeras veces que los jugamos, porque todo/as se subían a las colchonetas y no teníamos quien quisiera trasladarlo/as. Después de un tiempo breve de espera, algunos comenzaban a intentar trasladarla con bastantes chico/as arriba y no les era posible; con lo cual, intervine y les pregunté cómo podrían trasladar la colchoneta si eran muchos arriba de ella. Comenzaron a subirse menos cantidad de chicos, pero no lograban trasladarla con facilidad hasta que en una de las dos colchonetas probaron con un solo/a compañero/a arriba de ella, y les resultó más cómodo.. Finalmente, se organizaron para subir de a uno/a en la colchoneta y todo/as lo/a trasladaban. Al quinto traslado, algunos se cansaron; entonces decidieron que se organizaban de a dos para llevar a uno/a y luego cambiaban de compañero/as. En la otra colchoneta sucedió algo bastante parecido y ese rol era rotativo. En algunos grupos muy numerosos incorporamos una tercera colchoneta para que no fuera tan extenso el tiempo de espera.

Antes de transitar este proyecto, pensaba que los juegos cooperativos sólo podían ser abordados con chicos más grandes; y tal vez lo interesante de esta experiencia es que fue posible re editarlos, diseñar prácticas lúdicas que habiliten otros modos de jugar con niño/as del nivel inicial.

Como dice Carlos Velázquez Callado "... 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 dialogo (...) Lo importante del juego cooperativo es el proceso, la diversión, las relaciones constructivas con otras personas..." (Pavia, 2006). Este proyecto inició un proceso de armado de espacios de juegos con lo/as otro/as en el que la escucha, los aportes, los acuerdos y la toma de decisión fueron necesarios para lograr un objetivo común y armar un relato lúdico donde toda/os fueron protagonistas. .

A partir de esta experiencia, tengo la convicción de que el armado de "lo colectivo", lo común, es una construcción lenta, paulatina, pero posible en el nivel inicial... Crear espacios de asamblea, espacios más democráticos, de participación, que valore los aportes, la colaboración, la solidaridad, el dialogo

de cada niño/a pequeño/a para resolver un desafío que lo/as involucra a todo/as.

Geraldine Cid

### **Bibliografía**

Educacion, M. d. (2000). Juegos Cooperativos . *Propuestas para el aula, material para el docente Educacion Fisica EGB2, 8.*

Pavia, V. (2006). *Jugar de un modo lúdico.* Buenos Aires : NOVEDUC.

Sarle, P. (2010). *Lo importante es jugar.... como entra el juego en la escuela.* Rosario: Homo Sapiens.