

EL JUEGO COOPERATIVO EN EDUCACIÓN FÍSICA

El juego estuvo presente a lo largo de la historia, en todos los pueblos y culturas (juegos de carreras, de azar,...). Sin embargo, no siempre se practicaron con los mismos fines: lúdico, educativo, mágico.

El primer libro de juegos escrito en Europa es el “Libro de los juegos” de autores entre los que se encuentra Alfonso X El Sabio. También en el libro “Don Quijote de la Mancha” de Miguel de Cervantes, publicada su primera parte en 1605, aparecen referencias a numerosos juegos.

El 20 de diciembre de 1959, en la asamblea general de las Naciones Unidas, se aprueba la Declaración Universal de los Derechos del niño, en el cual se establece que el niño debe jugar y este será un fin perseguido por la educación.

En cuanto al concepto del juego, etimológicamente, juego procede de “jocus” (ligereza, frivolidad) y “ludus” (acto de jugar). El diccionario de la Real Academia Española lo define como “la acción de jugar, pasatiempo y diversión”. Sin embargo, es difícil encontrar en una única definición todos los aspectos del juego. A continuación, mencionaremos las siguientes definiciones:

Cagigal: “acción libre, espontánea y placentera, que se desarrolla en una limitación espacial y temporal, conforme a unas reglas establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”.

Russel: “es una actividad generadora de placer”.

Rodríguez Herrera: “el juego infantil es una actividad pura, espontánea y placentera, que contribuye al desarrollo integral de los niños y niñas”.

“El juego es una actividad recreativa natural de incertidumbre, sometida a un contexto sociocultural”.

Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje del área de Educación Física, debemos diferenciar el uso del juego como fin en sí mismo al juego como medio para trabajar el resto de los contenidos.

- Juego como fin en sí mismo: tiene como objetivos principales la diversión, la distracción y el esparcimiento.
- Juego como medio: a través de los juegos se alcanzarán los objetivos y competencias básicas programadas para una determinada unidad didáctica (por ejemplo, la competencia social y ciudadana).

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EDUCACIÓN FÍSICA

En cuanto a las **características de los juegos cooperativos en Educación Física**, vamos a señalar las siguientes:

- Recreativo: el juego es entretenimiento, pasatiempo.
- Natural: es espontáneo, surge libremente, en un momento determinado.
- Incertidumbre: es ficticio, con efectos imprevistos y resultados imprevisibles.
- Contexto sociocultural: el juego está influenciado por el ámbito y ambiente en que se desarrolla.
- Es una acción libre, ya que nadie está obligado a jugar.
- Se lleva a cabo con unas limitaciones espaciales y temporales.
- Es convencional, ya que hay que respetar unas normas.
- Es un proceso motivante y creador.
- Es incierto: no se conoce el resultado final.
- Es diferente en los niños y en los adultos.

Un **juego cooperativo** es un **juego** en el cual dos o más jugadores no compiten, sino que colaboran para conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden en conjunto. El aprendizaje y el trabajo colaborativo es un enfoque que trata de organizar las **actividades** dentro del aula para convertirlas en una experiencia social y académica de aprendizaje. Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

El aprendizaje **colaborativo** es una técnica didáctica que promueve el aprendizaje centrado en el alumno basando el trabajo en pequeños grupos, donde los estudiantes con diferentes niveles de habilidad utilizan una variedad de **actividades** de aprendizaje para mejorar su entendimiento sobre una materia. Los **juegos cooperativos en Educación Física** se muestran como una serie de herramientas muy importantes dentro de esta área.

Los juegos cooperativos en educación física tienen un gran componente educativo, por la significatividad de su aprendizaje. Multitud de investigaciones ponen de manifiesto la importancia de los **juegos cooperativos en Educación Física** como desarrollo global de los niños y niñas; tanto intelectualmente, como perceptivo, coordinativo, social, comunicativo y cooperativamente o emocionalmente, a través del cultivo del autoconcepto, el equilibrio y el control psico-afectivo.

Diferencias entre juegos competitivos y **juegos cooperativos en Educación Física**

Aproximación al juego cooperativo. Los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes (Garairgordobil, 2002). De este modo, las actividades cooperativas en general y los juegos cooperativos en particular pueden convertirse en un importante recurso al

promover una educación física en valores; son varios los autores que resaltan las ventajas de incorporar actividades y juegos cooperativos tanto en los programas de educación formal como en los de ocio y tiempo libre.

En este sentido, el canadiense Terry Orlick (1990) primero, y otros autores después (Brown, 1992; Omeñaca y Ruiz, 1999), consideran al juego cooperativo una actividad liberadora ya que:

- Libera de la competición. El objetivo es que todas las personas participen para alcanzar una meta común.
- Libera de la eliminación. Se busca la participación de todos, la inclusión en vez de la exclusión.
- Libera para crear. Las reglas son flexibles y los propios participantes pueden cambiarlas para favorecer una mayor participación o diversión.
- Libera la posibilidad de elegir. Los jugadores tienen en sus manos la decisión de participar, de cambiar las normas, de regular los conflictos, etcétera.
- Libera de la agresión. Dado que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparecen los comportamientos agresivos hacia los demás.

El norteamericano Steve Grineski (1989) estudió la relación entre los comportamientos sociales de los niños y el tipo de juegos que practicaban en las escuelas, y llegó a la conclusión de que el juego cooperativo favorecía significativamente la aparición de conductas prosociales en comparación con los juegos competitivos y las actividades individuales. En un estudio posterior, Grineski (1996) concluyó que un programa de actividad física basado en propuestas cooperativas se mostró eficaz para favorecer la socialización de alumnos de entre ocho y 12 años de edad con trastornos emocionales severos. Para Sigrid Loos (1989), pedagoga alemana afincada en Italia, el juego cooperativo puede estimular el sentido de pertenencia a un grupo, ya que las personas que juegan juntas se sienten bien juntas. Rosa María Guitart (1990) destaca el papel de los juegos no competitivos ya que:

- El niño participa por el mero placer de jugar y no por el hecho de lograr un premio.
- Aseguran la diversión al desaparecer la amenaza de no alcanzar el objetivo marcado.
- Favorecen la participación de todos.
- Permiten establecer relaciones de igualdad con el resto de los participantes.
- Buscan la superación personal y no el superar a los otros.
- El niño percibe el juego como una actividad conjunta, no individualizada.
- Favorecen sentimientos de protagonismo colectivo en los que todos y cada uno de los participantes tienen un papel destacado.

Los norteamericanos Matt Weinstein y Joel Goodman (1993) señalan, 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 acostumbrados. Posteriormente, esta habilidad de expresar sentimientos positivos se extiende a otros contextos de la vida y repercute en uno mismo y en quienes le rodean. En España, Maite Garairgordobil (1995)

desarrolló un estudio dirigido a determinar las ventajas de un programa de juegos cooperativos aplicado en la escuela. Lo llevó a cabo durante un curso escolar con 154 alumnos de 3º y 4º de educación primaria (ocho-10 años) divididos en cinco grupos: cuatro experimentales y uno de control. Los grupos experimentales recibían, una vez a la semana, una sesión de juegos cooperativos con una duración de entre 60 y 90 minutos, mientras que con el grupo de control no se desarrollaron estas sesiones. Entre las conclusiones de este estudio, Garairgordobil destaca la mejora de la cooperación grupal y de las conductas prosociales altruistas, el significativo descenso de las conductas agresivas, el incremento del autoconcepto global del alumnado, el relevante incremento de los mensajes positivos hacia los compañeros y la práctica desaparición de los negativos y una mejora de la creatividad, por lo que apuesta por la integración de este tipo de actividades cooperativas en los proyectos educativos de las escuelas, al tiempo que plantea la necesidad de ir integrando las metodologías cooperativas en la práctica diaria.

Para el uruguayo Enrique Pérez Oliveras (1998), los juegos cooperativos pueden estimular el desarrollo de:

- Las capacidades necesarias para poder resolver problemas.
- La empatía o sensibilidad necesaria para reconocer cómo está el otro, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades, sus posibilidades, su realidad, etcétera.
- La sensibilidad necesaria para aprender a convivir con las diferencias de los demás.
- Las capacidades necesarias para poder expresar sentimientos, emociones, conocimientos, experiencias, afectos, preocupaciones...

Los españoles Raúl Omeñaca y Jesús Vicente Ruiz (1999) subrayan que el juego cooperativo:

- Permite explorar y facilita la búsqueda de soluciones creativas en un entorno libre de presiones.
- Propicia las relaciones empáticas, cordiales y constructivas entre los participantes.
- Destaca el proceso sobre el producto.
- Integra al error dentro del proceso.
- Posibilita el aprendizaje de valores morales y habilidades para la convivencia social.
- Permite valorar positivamente el éxito ajeno.
- Fomenta las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación entre los participantes.

La también brasileña Eliana Rossetti Fausto (2001) desarrolló un programa de educación física basado en propuestas de actividad motriz cooperativa. El programa se aplicó durante cuatro meses a alumnos de tercer grado de educación primaria, a razón de dos horas de clase a la semana. Entre las mejoras observadas por esta profesora destacamos la de la interrelación afectiva entre la maestra y sus alumnos, la aparición de conductas de cooperación y ayuda en los grupos a partir del segundo mes de actividad y el incremento de la comunicación grupal para resolver juntos los problemas que se les plantearon durante las actividades de clase.

Experiencias similares realizadas con alumnos de entre siete y 10 años de edad en distintas escuelas brasileñas condujeron a los mismos resultados (Pardo y Chagas, 2001). Asimismo, en Brasil, concretamente en la escuela pública de Cuibá, Sérgio Luiz Chaves dos Santos (2001) verificó mediante un cuestionario las preferencias de los alumnos, de quinto a octavo grados (11-14 años), por las actividades competitivas. Tras aplicar un programa basado en actividades cooperativas comprobó, mediante otro cuestionario, cómo las preferencias de su alumnado variaron significativamente en todos los niveles, dirigiéndose ahora hacia las actividades de tipo cooperativo. Aun cuando Chaves señala que hubo diferencias en el grado de asimilación de las actividades cooperativas, mucho mejor aceptadas al inicio en los grados quinto y sexto que en los de séptimo y octavo, destaca en todos los niveles el cambio de actitud de los alumnos hacia sus compañeros, la valoración por parte del grupo de las prácticas cooperativas y, al mismo tiempo, el cuestionamiento de algunos hechos presentes en las actividades competitivas, y la mejora del clima de aula (Chaves, 2001).

La profesora chilena Carolina Valencia (2002) realizó un estudio orientado a determinar si un programa de actividad motriz basado en juegos cooperativos favorecía la integración de los alumnos asmáticos en las clases de educación física y si, al mismo tiempo, mejoraba su capacidad respiratoria. El estudio se aplicó a 35 niños, de edades comprendidas entre los seis y los nueve años, en Arica, ciudad situada en el norte de Chile. Los niños fueron divididos aleatoriamente en dos grupos, el experimental, al que le fue aplicado el programa de juegos cooperativos durante dos meses, a razón de dos veces por semana, y el de control, que siguió con el programa habitual. Entre las conclusiones de esta investigadora destaca que el juego cooperativo facilita la mejora de la integración escolar del alumnado asmático. Por el contrario, no observó diferencias significativas entre el grupo experimental y el de control respecto a la mejora de la capacidad respiratoria de estos niños, probablemente, apunta Valencia, porque sea necesario prolongar el programa durante, al menos, cuatro meses con un mínimo de tres sesiones semanales.

Después de este rápido recorrido por las opiniones e investigaciones de diversos autores, referentes básicos al estudiar las actividades físicas cooperativas, en general, y el juego cooperativo, en particular, podemos concluir que en este tipo de actividades la gente juega con, y no contra, los demás, para superar uno o varios desafíos colectivos que en ningún caso suponen superar a otras personas. Esta característica que las define, favorece en los participantes el desarrollo de habilidades sociales y de actitudes de empatía, cooperación, solidaridad y diálogo. La cooperación en la práctica docente. Actitudes y creencias del profesorado Resulta cuando menos curioso que absolutamente toda la documentación analizada valore positivamente la introducción de actividades cooperativas en los programas educativos con el fin de desarrollar en los educandos conductas de cooperación, solidaridad, aceptación de uno mismo y del otro, comunicación, regulación pacífica de conflictos, etcétera (Brown, 1992; Cascón y Martín, 1986; Guitart, 1990; Jares, 1989, 1991, 1992; Loos, 1989; Omeñaca y Ruiz, 1999; Orlick, 1986, 1990; Seminario de Educación para la Paz, 1991, etcétera) sin que se exponga inconveniente alguno y que, sin embargo, el profesorado siga manifestándose reacio a desarrollar programas cooperativos de actividad motriz.

En este sentido, Steve Grineski (1991) realizó un estudio con una muestra de 500 alumnos de escuelas elementales y medias. Dicho estudio reveló que 90% de las experiencias de estos escolares en educación física eran competitivas. Grineski revisó, además, 288 juegos descritos en cinco libros de texto de educación física dirigidos a alumnos de entre seis y 12 años de edad y comprobó que más de 90% de estos juegos eran competitivos. En España, Arumí y colaboradores (2003) realizaron un estudio tendente a determinar el tipo de estructura de aprendizaje predominante en la enseñanza de la educación física en la educación primaria (seis-12 años) y concluyeron que las propuestas cooperativas fueron, en todas las sesiones de clase analizadas, significativamente inferiores a las competitivas y nunca superiores a 27%. De hecho, en las tres cuartas partes de las sesiones analizadas los docentes no introdujeron ni siquiera una actividad cooperativa. Para responder a la paradoja de cómo es posible que la totalidad de los estudios realizados muestren la superioridad de las actividades cooperativas sobre las competitivas y sin embargo estas últimas sigan siendo las actividades dominantes en las clases de educación física, basta un simple vistazo a los años de las publicaciones y de los estudios a los cuales hemos hecho mención. Prácticamente la totalidad de estos textos datan de los últimos 10 años, por lo que podemos deducir que la razón principal de esta paradoja se encuentra en el vacío que ha mostrado la formación inicial del profesorado en estos temas y estrategias de trabajo. Derivadas de la falta de formación inicial, aparecen unas concepciones cuando menos cuestionables, que justifican la omnipresencia de la competición en los programas escolares alegando un mayor rendimiento individual, una mayor motivación entre los alumnos o, simplemente, que hay que prepararlos para la sociedad competitiva en la que se van a desenvolver.

En este sentido, en una encuesta realizada recientemente entre profesores de educación física de la provincia de Valladolid (España), a la que respondieron voluntariamente 30 personas, la totalidad manifestó basar sus programaciones de educación física en propuestas competitivas, si bien algunas respuestas fueron matizadas aclarando que introducían algunos elementos correctores como dialogar con los alumnos ante situaciones “poco deportivas”.

Las razones alegadas para el uso de propuestas competitivas fueron las siguientes:

- Resultan más motivadoras para los alumnos.
- Canalizan la agresividad.
- Enseñan a ganar, a perder y a participar.
- Permiten un mayor rendimiento.
- Favorecen el espíritu de superación.
- Desarrollan mejor las estrategias, imaginación...
- Permiten un autoconocimiento en relación con los demás.

- Se adaptan mejor a las demandas de los alumnos.
 - Permiten una división de la clase en grupos de nivel.
 - Los alumnos con problemas de conducta las aceptan mejor.
 - Posibilitan la participación en competiciones escolares.
 - Aumentan la autoestima de algunos niños.
 - Son más fáciles de evaluar.
- La competición es una predisposición natural en el niño. Sin embargo, ese mismo profesorado manifestó, en la misma encuesta, los siguientes inconvenientes que aparecían en sus clases con la práctica de actividades competitivas:
- Pueden generar conductas agresivas.
 - Favorecen el egocentrismo de los “buenos”.
 - Disminuyen la autoestima y aumentan la frustración de los menos capacitados.
 - Generan conductas negativas hacia los menos cualificados con lo que la integración es poco posible.
 - Generan conductas de rechazo hacia los contrarios.
 - Conductas como el compañerismo, la solidaridad..., se pierden por el afán de victoria.
 - No se adaptan a todos los alumnos.
 - Ponderan en exceso aptitudes físicas sobre otro tipo de actitudes.
 - Se orientan más al fin que a los medios.
 - Los grupos que se forman son homogéneos, en función del nivel de destreza.

Curiosamente ninguna persona manifestó su falta de formación inicial ni su desconocimiento de recursos sobre actividades cooperativas y su uso didáctico, si bien en entrevistas personales posteriores a la realización de esta encuesta fue, entre los docentes, una de sus quejas más repetidas. Reflexiones para un cambio en la actitud del profesorado

Analizando las respuestas del profesorado sobre las ventajas de las actividades competitivas, podemos entresacar una serie de conclusiones que nos llevan a plantear varias preguntas para la reflexión:

- ¿Las actividades competitivas motivan más a los alumnos?
- ¿Las actividades competitivas canalizan mejor la agresividad?

- ¿Las actividades competitivas favorecen un mayor rendimiento individual?
- ¿Las actividades competitivas se adaptan mejor a los alumnos problemáticos?
- ¿Las actividades competitivas son más fáciles de evaluar?
- ¿Las actividades competitivas facilitan el éxito en competiciones deportivas?
- ¿Sólo es posible enseñar a ganar y a perder mediante actividades competitivas?
- Si la competición es una predisposición natural en el niño y la sociedad es competitiva, ¿el trabajo con actividades cooperativas no generará individuos inadaptados a la realidad con la que se van a encontrar?

Tratemos de responder, uno a uno, a todos estos interrogantes. ¿Las actividades competitivas motivan más a los alumnos que las cooperativas? Antes de responder a esa pregunta habría que preguntarse si los alumnos realmente han tenido la oportunidad de conocer alternativas a las actividades físicas competitivas. En general, el profesorado basa sus programas de educación física en actividades competitivas y, por otra parte, los programas extraescolares de actividad física giran principalmente en torno al llamado deporte escolar. Así, es frecuente que, tras las clases, la oferta de la escuela para la ocupación del tiempo libre sea: basquetbol, fútbol de salón, artes marciales, etcétera. Estamos tan envueltos en la competición que parece que nadie se ha planteado cómo sería la actividad física sin ella. Incluso, algunas personas introducen la competición como factor de motivación en sus clases.

Así es habitual que, entre las actividades que se realizan para enseñar a los alumnos a botar un balón, una de ellas consista en disponer a la clase en grupos iguales y en filas paralelas para explicar que la actividad consiste en que la primera persona de cada fila vaya botando un balón hasta una pica situada unos metros más allá y vuelva para entregárselo al siguiente compañero. Dado lo aburrido que resulta, sobre todo la espera en la fila, el profesor tiende a plantear la actividad como una carrera de relevos, supuestamente para motivar a los alumnos.

Ahora bien, si nuestro objetivo es que éstos aprendan a botar un balón, posiblemente el planteamiento competitivo de la actividad sea hasta contraproducente ya que, en el ansia de llegar cuanto antes, los participantes olvidarán todas las indicaciones iniciales sobre cómo se debe efectuar un bote correcto. Aun así, este tipo de planteamientos basados en competiciones de relevos es bastante frecuente. Por otra parte, si nos interesa fomentar el gusto por la actividad y no por el resultado y lo único que motiva a los alumnos en casos como el descrito anteriormente es el resultado, tendríamos que preguntarnos, ¿por qué no cambiar la actividad? Desde nuestro punto de vista nos encontramos ante un caso claro de falta de formación y de recursos. Conocemos infinidad de actividades competitivas y entre todas ellas es fácil encontrar alguna que motive a los alumnos, sino a todos, sí a la mayoría. Ahora bien, el número de actividades cooperativas descritas en la bibliografía que podemos encontrar en el mercado es sensiblemente inferior, con lo que hay mucho menos donde elegir.

Por otra parte, cabría preguntarse a qué tipo de alumnos nos estamos refiriendo cuando se dice que las actividades competitivas motivan a más de ellos. ¿Realmente pensamos que el niño con dificultades motrices se motiva con las actividades competitivas, donde su participación real es muy limitada, aun cuando no manifieste comentario negativo alguno en las clases? ¿Las actividades competitivas canalizan mejor la agresividad? Aunque está bastante extendida la creencia de que la práctica de actividades competitivas permite canalizar la agresividad bastante mejor que la práctica de actividades y juegos cooperativos, existe evidencia empírica que desmiente tal afirmación. Son varios los estudios que se han realizado para comparar los efectos de programas de actividad cooperativa y competitiva.

De entre todos ellos, podemos destacar la investigación de Bay-Hinitz y colaboradores que en 1994 investigaron los efectos de un programa de juegos cooperativos y competitivos en las conductas agresivas y cooperativas de 70 niños, de entre cuatro y cinco años de edad, 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 (Bay-Hinitz, Peterson y Quilitch, 1994). Resultados similares obtuvo Finlinson (1997) durante un estudio realizado con 38 niños de cuatro años de edad 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 (Finlinson, 1997).

¿Las actividades competitivas favorecen un mayor rendimiento individual? Posiblemente debido a que las actividades físicas cooperativas se introducen en los programas de educación formal desde el campo recreativo, está bastante extendida la creencia de que únicamente a través de la competición se favorece el rendimiento. Podríamos decir que en el pensamiento de algunos docentes se orienta a que las actividades cooperativas favorecen la diversión y el disfrute mientras que las competitivas promueven el rendimiento. Sin embargo, podemos afirmar que la evidencia empírica demuestra lo contrario. En este sentido, podemos recordar, simplemente a modo de ejemplo, las principales conclusiones del metaanálisis de Johnson y Johnson (1981):

1. Las situaciones cooperativas son superiores a las competitivas y a las individuales en cuanto al rendimiento y a la productividad de los participantes.
2. La cooperación intragrupo con competición intergrupala es superior a la competición interpersonal en cuanto al rendimiento y a la productividad de los participantes.
3. La cooperación sin competición intergrupos es superior a la cooperación con competición intergrupos en cuanto al rendimiento y a la productividad de los participantes.
4. No se constatan diferencias significativas entre la competición interpersonal y los esfuerzos individuales en cuanto al rendimiento y a la productividad de los participantes.

Es cierto que casi la totalidad de los estudios analizados por Johnson y colaboradores (1984) para llegar a esas conclusiones hacen referencia a campos predominantemente conceptuales: Matemáticas, Ciencias, Lenguaje, Historia..., a todos los niveles, desde escuelas primarias a la universidad, pero es fácil suponer que, aun cuando haya que demostrarlo, dichas conclusiones sean extrapolables a educación física. En cualquier caso, como ya hemos reseñado, también hay experiencias que demuestran las ventajas de los programas cooperativos de actividad física sobre los tradicionales basados en actividades competitivas (Garairgordobil, 1995; Grineski, 1996; Valencia, 2002...) y no sólo en el ámbito actitudinal sino también en el ámbito motor. Así, podemos reseñar a modo de ejemplo que Mender, Kerr y Orlick (1982) aplicaron un programa experimental de actividad motriz basado en actividades cooperativas a un grupo de 19 niños, de entre siete y 10 años, con dificultades de aprendizaje, y constataron no sólo un incremento significativo de las conductas prosociales, respecto al grupo de control, sino una mejor ejecución en variables motrices, especialmente en las acciones que implicaban habilidades de equilibrio. ¿Las actividades competitivas se adaptan mejor a los alumnos problemáticos? Habría que preguntarse, antes de nada, a qué tipo de alumnos nos estamos refiriendo con el calificativo de problemáticos: ¿a los que tienen problemas para relacionarse con el resto?, ¿a los que rechazan la educación física porque sus experiencias anteriores han sido frustrantes?, ¿a los que presentan necesidades educativas especiales integrados en nuestras clases?...

Pensamos que el profesorado que manifiesta rotundamente que las actividades competitivas se adaptan mejor al alumno problemático no está haciendo referencia a ninguno de los casos anteriores y piensa en un tipo de alumno muy concreto, aquel que manifiesta conductas disruptivas en clase ante cualquier propuesta motriz en la que no destaque y, en este caso, las actividades competitivas no están solucionando el problema del alumno o del grupo, aparentemente lo que solucionan es el problema del profesor. Ahora bien, cabría preguntarse a costa de qué. Es cierto que un alto porcentaje de alumnos con conductas disruptivas se caracteriza por destacar en las clases de educación física ante propuestas individuales o competitivas y, en opinión del profesorado, también es interesante que, al menos en una clase, tenga experiencias positivas que refuercen su autoestima.

El hecho de trabajar con actividades competitivas favorece la sensación de protagonismo de estos alumnos que llegan a sentirse superiores a los demás, si bien lo hacen a costa de que otros experimenten sensaciones negativas. Desde nuestro punto de vista, el objetivo debe orientarse a conjugar el protagonismo de los más capaces con el hecho de que absolutamente todos nuestros alumnos y nuestras alumnas experimenten sensaciones de éxito en la práctica y eso sólo puede lograrse mediante actividades cooperativas. Al alumno que destaca podemos ofrecerle alternativas para que siga haciéndolo, pero no enfrentándose a los demás, sino favoreciendo el que otros, con más dificultades, las superen gracias a su ayuda. Las mismas respuestas del profesorado dejan de manifiesto que ante otro tipo de "alumnos problemáticos" –por poner un simple ejemplo, un síndrome de Down–, las actividades competitivas generan graves inconvenientes que dificultan su integración al grupo. El hecho de que la sensación de éxito o fracaso se defina por un resultado que supone superar a otras personas, implica que la culpa de los fracasos recaiga

siempre sobre las mismas personas, las que manifiestan una mayor dificultad; por el contrario, las felicitaciones por el éxito tienden a recaer también sobre las mismas personas, esta vez sobre las que destacan, que generalmente son las que han obtenido el mayor número de puntos o el tanto de la victoria.

El trabajo mediante actividades cooperativas implica que el éxito o fracaso se comparta en el grupo, lo que favorece que los más capaces ayuden a los que tienen más dificultad para poder superar el objetivo de la actividad. Se promueven así la comunicación, las relaciones personales, la empatía y un clima positivo de grupo que permite que personas de variada condición y habilidad motriz sean capaces de trabajar juntas para superar una dificultad común a todas ellas lo que, al contrario que con propuestas competitivas, favorece la integración de todos y cada uno de los alumnos y alumnas al grupo, con independencia de sus características personales. ¿Las actividades competitivas son más fáciles de evaluar? Unida a la, como ya hemos visto, falsa creencia de que las actividades competitivas favorecen el rendimiento individual más que cualquier otro tipo de actividades, encontramos manifestaciones que afirman que las actividades competitivas son más fáciles de evaluar. Desde nuestro punto de vista, se está confundiendo evaluación con calificación y se está identificando la calificación con un proceso de “palomeo” con base en unos resultados cuantificables que comparan los realizados por un individuo con los considerados “normales” o con los del resto de sus compañeros y compañeras.

Desde esta perspectiva, basada en una tradición de tests de condición física y de rendimiento deportivo de la que, desgraciadamente, aún perduran algunos resquicios, justamente, en los exámenes de acceso a la función docente, la competición es un medio sencillo y rápido de poner una nota que, al fin y al cabo, es el fin de la calificación. Ahora bien, si entendemos la evaluación, no como calificación, sino como un proceso continuo y permanente, integrado en el propio proceso educativo, coherente con él y orientado a su mejora, habría que preguntarse si en un modelo educativo basado en valores derivados de la cultura de la paz: democracia, diálogo, solidaridad, participación, responsabilidad..., resulta coherente un modelo de evaluación, si es que se puede llamar así, basado en la comparación de los resultado finales de unos con otros y, lo que es más importante, ¿qué aporta ese modelo a la mejora del proceso educativo?

Planteamos, por el contrario, que hay que definir perfectamente los objetivos educativos y, en función de éstos, determinar sobre qué aspectos vamos a incidir a lo largo del proceso para, a continuación, elegir los procedimientos para hacerlo. Entendemos que debe valorarse todo el proceso realizado y no sólo el resultado final y que el alumnado tiene que participar en su propia evaluación como una forma más de adquirir responsabilidades, de comprender lo que está haciendo y, en definitiva, de mejorar.

Desde estas bases, es posible evaluar, y calificar si fuera necesario, desde la práctica de actividades físicas cooperativas. ¿Las actividades competitivas facilitan el éxito en competiciones deportivas? Posiblemente el incitar constantemente a la competición e insistir en la importancia del resultado facilite el éxito en las competiciones deportivas, aunque probablemente no tanto como el hecho de tener un buen equipo. La cuestión está en definir qué modelo de educación, en general, y de educación física, en particular, queremos asumir. Si abogamos por un modelo orientado al éxito en competiciones

deportivas escolares no cabe la menor duda de que lo mejor es realizar un buen proceso de selección, formar un maravilloso equipo con los más aptos, que se convertirá en el equipo estandarte de nuestra escuela, y trabajar insistentemente con ellos hasta lograr que asimilen los aspectos técnicos y tácticos necesarios para garantizar un buen resultado al enfrentarse a otros equipos, algunos de ellos formados mediante procesos similares.

El resto de los alumnos puede repartirse en otros equipos para que “disfruten” de la competición y poco importará lo que hagan. Si, por el contrario, abogamos por un modelo orientado a la participación, a la práctica de actividad física como una forma saludable de ocupación del tiempo de ocio y de relación con los demás, seguramente el éxito en las competiciones deportivas escolares deje de tener sentido y nuestro objetivo se centre en promover la ocupación del tiempo de ocio de los alumnos mediante prácticas motrices saludables y variadas. Ahora bien, es probable que, dentro de 15 años, un análisis de las personas que continúan practicando actividad física en su tiempo de ocio nos muestre que el modelo orientado al éxito deportivo conlleva un número de abandonos significativamente mayor que el orientado a la participación y que entre las causas de estos abandonos esté la de haber experimentado sentimientos negativos durante la práctica de la actividad física en edad escolar. ¿Sólo es posible enseñar a ganar y a perder mediante actividades competitivas? La mayor parte de la bibliografía existente sobre juegos y actividades cooperativas insisten en los beneficios de éstas en contraposición a los perjuicios de las competitivas; sin embargo, no definen claramente cuándo una actividad puede ser considerada cooperativa y cuándo no.

Así, se identifica a las actividades cooperativas como actividades sin perdedores, actividades donde nadie gana y nadie pierde, etcétera. Esta idea es recogida por una buena parte del profesorado que entiende que la única forma de que los alumnos aprendan a ganar y a perder es sintiendo en propia piel la victoria y la derrota para, a partir de ahí, introducir mecanismos orientados a que, en caso necesario, cada individuo supere la frustración de una derrota o el egocentrismo tras una victoria. El problema radica en el hecho de identificar el juego cooperativo como un juego sin ganadores. Existen juegos cooperativos donde, efectivamente, no gana ni pierde nadie; un ejemplo: dos niños que, cogidos de las manos, echan el cuerpo para atrás e intentan girar tan deprisa como les sea posible. Sin embargo, también existen otros juegos cooperativos donde podemos decir que se gana o se pierde; ahora bien, al contrario que en los juegos competitivos donde el hecho de que alguien gane implica, necesariamente, que alguien pierda, en los juegos cooperativos, un individuo sólo gana si todos ganan y pierde si todos pierden, en otras palabras, o todos ganamos o todos perdemos. Así pues, si eso es lo queremos, es posible que los alumnos sientan en su piel el hecho de ganar o de perder mediante actividades físicas cooperativas, enfrentándose no a otras personas, como en las actividades competitivas, sino a retos externos al grupo.

Un ejemplo: se puede plantear una actividad donde el objetivo del grupo es que todos sus componentes logren superar una colchoneta de salto de altura colocada en posición vertical sin que se caiga. El grupo ganaría si lo consigue y perdería en caso contrario. De todas formas, y por ir un poco más lejos, nuestra experiencia nos dice que el hecho de emplear palabras como ganar o perder, que rápidamente se identifican con actividades competitivas,

orienta la actividad hacia el resultado; dicho de otro modo, el alumno percibe inconscientemente que lo importante no es el proceso sino el resultado.

En este sentido, si lo que queremos es favorecer la búsqueda de soluciones creativas, el diálogo, la comunicación y la participación de todos y cada uno de los miembros del grupo, preferimos el uso de expresiones como “su objetivo es...”, “tienen que intentar que...”, etcétera. Si la competición es una predisposición natural en el niño y la sociedad es competitiva, ¿el trabajo con actividades cooperativas no generará individuos inadaptados a la realidad con la que se van a encontrar? En primer lugar, se parte de una premisa equivocada o, cuando menos, cuestionable. No existe estudio alguno que demuestre que el ser humano sea competitivo por naturaleza. Por el contrario, hay autores que defienden que el ser humano, uno de los mamíferos más indefensos en la escala animal, ha llegado a ser lo que es no tanto gracias a su inteligencia sino a su capacidad para cooperar. Por otra parte, existen sociedades consideradas primitivas basadas en sistemas organizativos cooperativos. Si el ser humano fuera competitivo por naturaleza, lo lógico es que las sociedades primitivas lo fueran también. Es cierto que nuestro modelo neoliberal de sociedad propugna la competición e incluso la defiende como un valor que debe ser incentivado. Así, se piensa que el hecho de motivar a las personas a superar a otras personas generará que todas se esfuercen al máximo por conseguir los mejores resultados; sin embargo, como ya hemos analizado anteriormente, lo que habitualmente genera, en la mayoría casos, es hostilidad hacia los considerados contrarios, ansiedad por no alcanzar los resultados esperados y frustración cuando eso sucede.

Aclarados estos puntos, la cuestión de si debemos educar en la competición con el fin de preparar a nuestros alumnos para la sociedad en la que vive puede responderse con otra pregunta. ¿Debemos educar para la sociedad en la que nos movemos o para la sociedad que queremos? En el primer caso partimos de una concepción conservadora de la educación, el objetivo es simplemente adaptar al individuo a la sociedad en la que vive, sin cuestionarnos lo positivo o lo negativo de la misma. En el segundo caso, partimos de una concepción crítica de la educación, donde el objetivo es formar personas críticas, capaces de entender los mecanismos que regulan la sociedad en la que se desenvuelven, favoreciendo lo positivo y dando respuestas ante lo negativo con el fin de mejorar dicha sociedad y hacerla más justa y solidaria. Nosotros nos posicionamos en una concepción crítica de la educación y, consecuentemente, y a pesar de las numerosas dificultades, trabajamos desde esa perspectiva. **Desde este punto de vista pensamos que resulta mucho más coherente un proceso que parta de enseñar a los alumnos a cooperar, a compartir, a ponerse en el lugar de los otros, a ver las actividades físicas como un medio divertido y saludable de relación con los demás, etcétera**, donde las actividades cooperativas juegan un papel fundamental, para, una vez asumidos estos objetivos y una vez desvinculado el resultado de la actividad en sí misma, ir introduciendo progresivamente actividades competitivas, si así lo deseamos, para favorecer otras posibilidades de juego.

Entendemos que este proceso no crea individuos inadaptados socialmente, sino todo lo contrario, y hacemos nuestra la frase de Fabio Brotto: “Si competir es importante, cooperar es lo fundamental” (Brotto, 1997). Una opinión para la reflexión. Aun cuando no es posible extrapolar esta situación a otros contextos, nos gustaría finalizar este apartado con los sentimientos reflejados en el diario de clase de una alumna que llegó en 6º de primaria,

procedente de otra escuela, al centro en que trabajábamos. El grupo al que se incorporó llevaba tres años trabajando en metodologías cooperativas. "...yo antes de este año odiaba la educación física, en el otro colegio estábamos siempre corriendo y jugando a juegos con el balón y de pillar y, claro, como yo estoy un poco gordita todos se metían conmigo, sobre todo los chicos [...] Había días que no traía el uniforme y el profesor me castigaba sin gimnasia, que es lo que yo quería. No creas que lo hacía yo sola, no te vayas a pensar, Marimar, otra chica de clase traía justificantes de su madre diciendo que le dolía la cabeza y la barriga y era mentira. Ella lo hacía muchas veces, yo sólo de vez en cuando". "Ayer jugué con los chicos al fútbol en el recreo, me lo pasé muy bien porque, aunque fallabas nadie te decía nada, bueno, alguno sí, sólo uno, y no quiero dar nombres, pero otros como Imanol te decían que no pasaba nada y hasta me explicaron cómo poner el pie para chutar sin que se te tuerza el balón. Hoy he vuelto a jugar y ya le voy cogiendo el truquillo, hasta he metido un gol, pero no ha valido porque ya habían pitado para entrar en clase". "Me ha gustado la educación física este año, yo antes era una patosa, pero he mejorado mucho [...] si me dicen al principio que iba a hacer cosas como saltar la colchoneta o lo del equilibrio en los bancos no me lo creo y digo que imposible, pero al final lo he hecho y me ha gustado [...] ahora salgo a correr y a andar en bici con más gente los sábados".

Creemos con sinceridad que la opinión de esta alumna, y los sentimientos que en ella se reflejan, nos obligan, cuando menos, a reflexionar críticamente sobre el por qué y el para qué de nuestra propia práctica docente y a considerar las consecuencias que se derivan de unas determinadas prácticas más orientadas a la competición que a la cooperación, sobre todo entre los más pequeños. Al mismo tiempo, pone de manifiesto que quizá la competición no sea tan motivadora para parte del alumnado, ni se adapte mejor a sus demandas, ni aumente el rendimiento, ni... Hacia una definición de las actividades cooperativas Si, como ya revisamos, la totalidad de los autores consultados coinciden en las ventajas del juego cooperativo para el desarrollo de valores relacionados con la denominada cultura de paz, sin que se apunte ningún inconveniente en este sentido, a la hora de determinar qué es realmente un juego cooperativo se genera una cierta confusión.

La mayoría de los autores distinguen, explícita o implícitamente, entre juego cooperativo, donde no existen acciones opuestas entre los participantes, y juego competitivo, en el cual se establecen unas relaciones de oposición entre los jugadores, con independencia de que también existan relaciones de cooperación entre los miembros de un mismo equipo. Desde este punto de vista, distinguiríamos únicamente dos tipos de juegos: competitivos y cooperativos. Por otra parte, también son varios los autores que, haciendo referencia a los juegos cooperativos, introducen en sus obras ejemplos de juegos competitivos al tiempo que dan una serie de razones para justificar su descripción, normalmente referidas a que el juego, competitivo en cuanto a su estructura, no despierta en los participantes el afán de victoria sino que el dinamismo o la diversión que proporciona supera con creces al interés por el resultado. Un ejemplo lo encontramos al describir una carrera en la cual hay que reventar, en parejas, varios globos rellenos de sustancias diversas, desde agua hasta chocolate líquido, sin que se puedan utilizar las manos. Lo menos trascendente en esta actividad sería quién gana esa carrera.

Otras veces se describen acciones de los propios jugadores, durante la práctica de juegos no cooperativos, para evitar los malos sentimientos de alguno de los participantes, como la

fórmula de los aborígenes de Papúa Nueva Guinea donde, al terminar un juego de persecución similar a “la roña” llamado siikori, todos los participantes tocan un árbol en cuyo tronco se supone que depositan todo lo negativo que haya podido acontecer durante el transcurso de la actividad (Orlick, 1990). Todas estas ideas son importantes y nos proporcionan visiones parciales de una misma realidad que deben ser tenidas en cuenta. Así, es posible aunar todas estas miradas y agruparlas en una clasificación que abarque la totalidad de las actividades en función de dos variables:

- a) La interrelación en las acciones de los participantes.
- b) La compatibilidad o incompatibilidad de metas.

En este sentido, encontramos actividades donde no existen interrelaciones entre las acciones de los participantes y otras donde sí. En el primer caso hablaríamos de actividades individuales y en el segundo de actividades colectivas. Las actividades individuales suponen acciones orientadas a la realización de una meta u objetivo por parte de una única persona, que no interfieren las de los demás, con independencia de que varias personas realicen la misma actividad en un mismo espacio y al mismo tiempo.

Así, una profesora de educación física propondría hacer a sus alumnos comprobar quién es capaz de cruzar el gimnasio sin pisar fuera de unos aros dispuestos en el suelo. Los alumnos no necesitan cooperar entre sí para superar el reto propuesto, pero tampoco tienen lugar acciones de oposición. El hecho de que una persona logre el objetivo del juego no implica el que otras lo hagan, pero tampoco el que no lo hagan. Las actividades colectivas implican, como ya hemos dicho, una interrelación en las acciones de los participantes y, entre ellas distinguiríamos:

Actividades competitivas. Son actividades donde existen relaciones de oposición entre las acciones de los participantes y además hay incompatibilidad de meta; dicho de otro modo, el hecho de que una persona alcance el objetivo de la actividad implica, necesariamente, que al menos otra no pueda hacerlo. Expresado en un lenguaje más coloquial, actividades competitivas serían aquellas en las que existen uno o varios ganadores y uno o varios perdedores.

En este apartado también se incluyen actividades que pueden finalizar en empate siempre que su objetivo no sea precisamente el empatar. El tipo de oposición que se establece entre las acciones de los participantes puede ser activa o pasiva. Hablamos de oposición activa o directa cuando las acciones de una persona o de un grupo repercuten en las acciones de la persona o grupo opuesto. Un partido de tenis, una lucha o cualquier deporte colectivo son buenos ejemplos de actividades competitivas de oposición directa. Oposición pasiva o indirecta es la que se produce cuando las acciones de una persona o grupo no afectan a las acciones de la persona o grupos opuestos, pero sí existe una incompatibilidad de meta. Imaginemos una carrera de 100 metros planos, no hay interferencia entre las acciones de los corredores, pero el hecho de que alguien gane la carrera implica que el resto no pueda hacerlo. Hay un ganador y, necesariamente, uno o varios perdedores.

Las actividades competitivas de oposición indirecta pueden ser de desarrollo simultáneo, como el ejemplo expuesto anteriormente, o consecutivo: una partida de boliche o un

ejercicio de gimnasia rítmica. Dentro de las actividades competitivas pueden establecerse relaciones de colaboración entre las personas de un mismo grupo para tratar de superar a otro. La mayoría de los autores hablan de relaciones de cooperación/oposición, pero desde nuestro punto de vista el término cooperación sólo puede aplicarse a aquellas situaciones que implican superar un reto externo al total de los y las participantes en una determinada actividad y no a la superación de otra persona o grupo de personas. De ahí que prefiramos hablar de relaciones de colaboración/oposición para hacer referencia a actividades donde varias personas colaboran entre sí, oponiéndose a otras, con el fin de alcanzar una meta incompatible para todas. Los deportes colectivos de oposición: fútbol, basquetbol, balónmano, voleibol, etcétera, son un buen ejemplo de este tipo de actividades.

b) Actividades no competitivas. Son actividades donde hay interrelación entre las acciones de los participantes, pero no existe incompatibilidad de meta, es decir, el hecho de que una persona alcance el objetivo de la actividad no supone que otras no puedan hacerlo, es más, va a suponer que el resto lo logre también. En otras palabras, las actividades no competitivas serían aquéllas en las que existen sólo ganadores o perdedores (todos ganan o todos pierden), o bien en las que no existen ni ganadores ni perdedores (nadie gana y nadie pierde). Centrándonos en las actividades no competitivas y atendiendo al tipo de interrelaciones que se establecen entre las acciones de los y las participantes, distinguimos dos grupos:

b.1) Actividades no competitivas con oposición. Son actividades no competitivas en las que, como su propio nombre indica, existe una oposición entre las acciones de los participantes. Esta oposición puede ser activa o pasiva. Es activa cuando los participantes persiguen distintos objetivos y las acciones de los unos se oponen a las de otros; un claro ejemplo lo tenemos en los juegos de persecución como la roña, donde un jugador persigue al resto hasta que logra tocar a alguno, en ese momento, ambos jugadores intercambian sus papeles y el juego continúa. La oposición es pasiva cuando los participantes presentan acciones diferentes, pero éstas no se interfieren; por ejemplo, los juegos tradicionales de saltar la cuerda.

b.1.1) Actividades con oposición y cambio de rol. Son actividades no competitivas en las que existe una oposición entre las acciones de los participantes y un cambio de papeles de éstos durante el transcurso de la actividad. Es interesante destacar que en las actividades colectivas de cambio de rol no existen nunca ni ganadores ni perdedores, sino que se produce un cambio de papeles a lo largo del juego; dicho de otro modo, la meta de la actividad no es la misma para todos los participantes, sino que depende del rol que desempeñan en cada momento, con lo que, al contrario que en las actividades competitivas, no podemos hablar de una meta única incompatible para todos.

El cambio de papeles es siempre motivado por circunstancias del propio juego, bien por la intervención de otros participantes con un papel distinto, oposición activa, bien por un fallo sin intervención ajena, oposición pasiva. Atendiendo a si este cambio de papeles es temporal o definitivo distinguimos dos subgrupos dentro de las actividades de cambio de rol:

- Actividades de cambio reversible. Son aquellas en las que una persona puede pasar, a lo largo de la actividad, varias veces por el mismo papel. En el caso de juegos, éstos suelen finalizar cuando lo deciden, de mutuo acuerdo, los propios jugadores. Un ejemplo de este tipo de actividades lo tenemos en el ya mencionado juego de la roña. Otro ejemplo lo encontramos en danzas-juego como el baile de la escoba donde quien no encuentra pareja al cesar la música debe tomar una escoba como compañera de baile, repitiéndose el proceso una y otra vez.

- Actividades de cambio irreversible. En las que la actividad finaliza cuando todos los participantes adoptan un determinado papel. No se puede, por tanto, pasar de un papel a otro más que una sola vez. Un ejemplo de este tipo de actividades lo tenemos en juegos como la araña, donde un jugador se sitúa en el espacio comprendido entre dos líneas marcadas en el suelo y el resto de los participantes van de una línea a la otra tratando de no ser tocados por el del centro. Todo jugador tocado se toma de la mano del que ocupa el centro de manera que se va formando una cadena que crece a medida que son atrapados más y más jugadores. El juego finaliza cuando todos los participantes forman parte de la cadena.

b.1.2) Actividades con oposición y sin cambio de rol. Son actividades no competitivas en las que existe oposición y en las que los participantes no intercambian sus papeles en función de circunstancias derivadas de la propia actividad. Podemos encontrar varios tipos:

- De penitencia. Actividades jugadas donde la persona que falla o bien la persona que le correspondió en suerte, debe cumplir un castigo para seguir en el juego. El castigo suele consistir en realizar una prueba de valor, por ejemplo: dar un beso a un jugador del sexo opuesto, o en quitarse una prenda. Hay que destacar que el castigo forma parte del juego y los participantes buscan evitarlo, pero en ningún caso se convierte en un elemento para excluirlos de la actividad, de hecho es bastante frecuente que el castigo sea negociado entre el que lo sufre y el grupo que lo impone o, en el caso de desprenderse de prendas, éstas sean recuperadas por sus respectivos dueños al finalizar la actividad.

- De objetivo no cuantificable. Actividades con oposición donde el objetivo no está claramente definido, de tal forma que no puede ser evaluado por criterios rígidos. Un ejemplo muy claro lo encontramos en una pelea de almohadas. El objetivo parece ser golpear con la almohada al otro jugador o jugadores y evitar ser golpeado por ellos, pero el hecho de golpear a alguien o de ser golpeado por alguien no implica eliminación o puntuación alguna, etcétera. La diversión está por encima de cualquier otra cosa.

b.2) Actividades cooperativas. Son actividades colectivas no competitivas en las que no existe oposición entre las acciones de los participantes, sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios. Dentro de las actividades colectivas cooperativas distinguimos dos tipos:

b.2.1) Con objetivo cuantificable. El objetivo, idéntico para todos los participantes, está perfectamente definido y se puede comprobar si se cumple o no. En este tipo de actividades

todos ganan o todos pierden, en función de si el grupo alcanza o no el objetivo propuesto. Dentro de este grupo, diferenciamos estos dos subgrupos:

- Con puntuación. Actividades de tanteo colectivo. El objetivo común es hacer el mayor número de puntos posible, superando una puntuación determinada que, a veces, no está definida al comenzar la actividad, sino que se va definiendo en función de los puntos obtenidos por el grupo, de forma que éste considera que gana cuando supera su propio récord.
- Sin puntuación. Actividades en las que el objetivo que hay que superar no es el de alcanzar una puntuación determinada, sino que suele tratarse de una prueba que debe superar el grupo.

b.2.2) Con objetivo no cuantificable. Actividades en las que el objetivo no puede ser evaluado por criterios rígidos. Ni puede determinarse si se ha cumplido o no. No existen, por tanto, ni ganadores ni perdedores. El papel de todos los jugadores puede ser el mismo o diferenciarse varios papeles. En este último caso pueden existir cambios de rol a lo largo de la actividad, pero, a diferencia de los que se producían en las actividades de cambio de rol propiamente dichas, en las actividades cooperativas de objetivo no cuantificable estos cambios vienen determinados por los propios participantes y no por circunstancias del juego. Otra diferencia significativa es que en las actividades de este tipo no existe preferencia por parte de los participantes del tipo de papel que van a desarrollar, mientras que en las actividades de cambio de rol propiamente dichas, los participantes prefieren un determinado papel (perseguir a ser perseguido, saltar a hacer girar la cuerda, etcétera). Dentro de las actividades cooperativas de objetivo no cuantificable pueden distinguirse tantos subgrupos como tipos de objetivo consideremos. Señalaremos, a modo de ejemplo, los siguientes:

- De imitación. Uno o varios participantes imitan a otro u otros. El objetivo suele ser hacerlo lo más fielmente posible. Un ejemplo lo encontramos en el tradicional juego de seguir al rey, donde un grupo de personas reproducen con la mayor fidelidad posible todos los movimientos que realiza otra.
- De vértigo. Uno o varios participantes, con ayuda de otro u otros, tratan de experimentar una sensación especial mediante el juego. El molinillo, donde dos personas tomadas de las manos giran tan rápido como pueden, es un juego tradicional que nos sirve de ejemplo.
- De mantener un objeto en movimiento. El objetivo es que un móvil no se detenga. La mayor parte de las actividades cooperativas con puntuación podrían incluirse aquí cuando precisamente falte el tanteo; en este caso, los participantes no se preocupan por hacer el mayor número de puntos, sino que lo único que les interesa es mantener el objeto en movimiento el mayor tiempo posible o hacerlo tan deprisa como puedan. Un ejemplo de este tipo de actividades es el tenis de mesa rotativo, donde los jugadores se colocan en dos filas y golpean la pelota con su raqueta antes de pasar a ocupar el último lugar en su fila.
- De reproducción de secuencias rítmicas. Incluimos aquí las danzas colectivas, todos aquellos juegos tradicionales de palmas sin eliminados, los de corro y los juegos cantados. El objetivo es reproducir, tan fielmente como sea posible, una serie de acciones mientras se canta una canción o se escucha una melodía.

JUEGOS COMPETITIVOS	JUEGOS COOPERATIVOS
Son divertidos sólo para algunos.	Son divertidos para todos.
La mayoría experimenta un sentimiento de derrota.	Todos tienen un sentimiento de victoria.
Algunos son excluidos por falta de habilidad.	Hay una mezcla de grupos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua.
Se aprende a ser desconfiado, egoísta o, en algunos casos, la persona se siente amedrentada por los otros.	Se aprende a compartir y a confiar en los demás.
Los jugadores no se solidarizan y son felices cuando algo "malo" le sucede a los otros.	Los jugadores aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el éxito.
Conllevan una división por categorías, creando barreras entre las personas y justificando las diferencias interpersonales como una forma de exclusión.	Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos que juegan juntos creando un elevado nivel de aceptación mutua.
Los perdedores salen del juego y simplemente se convierten es observadores.	Nadie abandona el juego obligado por las circunstancias del mismo. Todos juntos inician y dan por finalizada la actividad.
Los jugadores pierden la confianza en sí mismos cuando son rechazados o cuando pierden.	Desarrollan la autoconfianza porque todos son bien aceptados.
La poca tolerancia a la derrota desarrolla en algunos jugadores un sentimiento de abandono frente a las dificultades.	La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo.