



uaim

RA XIMHAI ISSN 1665-0441

Volumen 12 Número 3 Edición Especial
Enero – Junio 2016
335-343

LOS JUEGOS COOPERATIVOS COMO ALTERNATIVA PARA GENERAR PAZ INTEGRAL EN ESCUELAS MEXIQUENSES

COOPERATIVE GAMES AS AN ALTERNATIVE TO GENERATE COMPREHENSIVE PEACE IN SCHOOLS MEXIQUENSES

Xochitlally Arévalo-Sánchez

Estudiante del Posgrado en Educación para la Paz y la Convivencia Escolar de la Universidad Autónoma Indígena de México, Estado de México. Docente frente a grupo en el nivel de educación básico en el municipio de Aculco, Estado de México. San Cayetano 33, San Juan del Río, Querétaro, CP. 76806. Tel. 427 273 0037. Correo electrónico: xochitlally@yahoo.com.mx

RESUMEN

El presente documento expondrá en un primer momento la situación de paz imposible al interior de las escuelas de nivel básico, teniendo como referencia registros de diarios de campo realizados en escuelas secundarias, posteriormente, proponer a los juegos cooperativos como una alternativa pedagógica para favorecer la paz integral en las escuelas mexiquenses, analizando lo anterior desde la perspectiva metodológica de los estudios para la paz latinos.

Palabras clave: paz imposible, paz integral y juegos cooperativos.

SUMMARY

This paper will present at first the peace impossible situation inside the elementary schools, with the reference records of daily field studies in secondary schools; subsequently propose cooperative games as an educational alternative to support peace comprehensive schools in the State of Mexico, analyzing the above from the perspective of methodology of latin peace studies.

Keywords: impossible peace, comprehensive peace and cooperative games.

INTRODUCCIÓN

Actualmente, las familias mexiquenses se han visto inmersas en una serie de factores que alteran la paz, entre ellas, la situación familiar y económica en la que viven día a día, mismas que les impide cubrir sus necesidades básicas como la educación y la alimentación; éstos últimos son cruciales para el desarrollo de los estudiantes en general, permitiéndoles llevar una calidad de vida estable a futuro.

Lamentablemente, en el estado de México, se ha informado a la población sobre situaciones de paz imposible que acontecen cotidianamente, sin embargo, es poca la promoción de las estrategias que se han propuesto para hacer frente a las mismas, generando distorsión del tema en la población mexiquense.

Por ello, es importante anunciar que la paz imposible es un concepto que aporta Sandoval desde el estudio que hace sobre la situación de los indígenas en México y Latinoamérica que sostiene que a partir del reconocimiento internacional del derecho a la autodeterminación de los pueblos y de la reactivación del movimiento indígena, el Estado mexicano ha diseñado una política de paz imposible; cuyo propósito es eliminar la pluralidad étnica y cultural existentes en el país, para

construir un Estado uniétnico donde la diversidad sea tan solo parte del folclore y de lo exótico de los indios (Sandoval, 2001:37)

En este sentido Sandoval identifica estas situaciones violentas como paz imposible, la cual, es entendida como aquella que permanece en ausencia de la paz integral, es decir, cuando alguna de las esferas sociales (familia y escuela) presenta las características antes mencionadas y que requieren ser atendidas.

Por tal motivo, en este escrito se pretende enunciar estos aspectos que generan la paz imposible al interior de las escuelas secundarias mexiquenses y, en un segundo momento, proponer a los juegos cooperativos como propuesta electiva para favorecer la paz integral al interior de los planteles educativos, enunciando algunos los ya propuestos con la finalidad de dar a conocer los resultados parciales de esta investigación.

Lo anterior, justifica la importancia de dicha investigación con el fin de fomentar espacios constructores de paz, que permitan al alumno identificar y reconocer que existen otras formas de solucionar los conflictos sin hacer uso de la violencia.

MATERIALES Y MÉTODOS

Para efectos de análisis, en este artículo se hizo uso de la etnografía para la paz, por medio de materiales como entrevistas, diarios de campo y fotografías; así como elementos cuantitativos como gráficas, encuestas o cuadros con el fin de comprender el motivo y objeto de estudio.

Todo lo anterior, se desarrolló en la telesecundaria OFTV. No. 0275 “Lic. Adolfo Ruiz Cortines”, ubicada en la localidad rural de San Francisco Acazuchitlaltongo, perteneciente al municipio de Polotitlán, en el ciclo escolar 2014 – 2015. Cabe mencionar, que este municipio se ubica al norte del Estado de México y colinda con los estados de Hidalgo y Querétaro, tal como se muestra en la *Figura 1*.



Figura 1.- Ubicación del municipio de Polotitlán.

1) Paz imposible al interior de las telesecundarias mexiquenses

Adolescentes entre 11 a 15 años, han visto la manera de no solamente agredir físicamente o verbalmente a sus iguales, también de exponerlos o ridiculizarlos mediante el uso de medios de comunicación como los teléfonos celulares. Ante estas situaciones, los padres de familia se percatan poco de estas situaciones, pues cuando los docentes o directivos hablan con ellos es cuando se muestran sorprendidos e ignoran las conductas que presentan sus hijos.

Estas formas violentas, se observaron durante el ciclo escolar 2014 – 2015 en la telesecundaria “Lic. Adolfo Ruiz Cortines”, de la cual, se obtuvo el siguiente cuadro en función a las violencias tipificadas:

Cuadro 1.- Situaciones de paz imposible detectadas en planteles de educación básica

Tipología de violencia (Galtung)	Descripción	Descripción desde la paz imposible (Sandoval Forero)
Directa	Es visible, se concreta con comportamientos y responde a actos de violencia	Golpes Palabras obscenas Sobrenombres (natural) Juegos bruscos
Cultural	Se crea un marco legitimador de la violencia y se concreta en actitudes	Discriminación: posición económica, rasgos físicos, lugar de procedencia Menosprecio Criticar para ofender
Estructural	Conjunto de estructuras que impiden la satisfacción de las necesidades	Dificultad para transportarse Presentan solamente servicios básicos

Fuente: Basado en los aportes de Galtung y Sandoval Forero, autoría propia.

Una de las manifestaciones más comunes de paz imposible entre los estudiantes es el uso de las palabras obscenas y apodos para referirse a sus compañeros, Sin embargo, para la mayoría de los estudiantes pareciera que esta forma de relacionarse no es violenta sino algo cotidiana. Lo anterior, se puede reflejar a partir del contexto familiar, donde los padres de familia tienden a colocar sobre nombres a los alumnos y a llamarlos así frente a los pobladores de la comunidad; tal es el caso siguiente:

La señora Lucha que es madre del alumno José, se dirige a Emanuel (amigo de José) por su apodo: “chirrín”

Señora Lupe: - ¿Chirrín, no viste al José en la primaria?

Emanuel: - No Lupe.

Fuente: diario de campo del día 13 de enero de 2015.

Como puede observarse fuera de la escuela, la madre de familia a pesar de no ser su hijo, se dirige a este joven por su apodo y a él, parece no molestarle, dando a entender que estas formas de convivir les parecen tan habituales que las han adoptado como parte de una convivencia armónica. Esta convivencia, se observa en la institución, pues durante los recesos, se perciben juegos “bruscos” entre los adolescentes, como por ejemplo el bajarle el pantalón deportivo (a modo de juego) a algún compañero distraído o bien, jugar a las “luchitas”; que consiste en dar patadas a su contrincante o lanzar puñetazos o cachetadas ficticias que al momento de lastimar al compañero, se empiezan a transformar en golpes con la intención de dañar al otro.

Se dice que la violencia escolar siempre ha existido, también se transforma de manera constante. Hoy se suman a las ya tradicionales formas de hacer violencia en la escuela, nuevas formas, herramientas y canales para manifestarla. Algunas de ellas propias de los escenarios escolares, y otras más, propiciadas fuera de las instituciones educativas pero que de algún modo se vinculan con los estudiantes (Salazar, 2012: 17).

Mientras tanto, este tipo de violencia (o formas de generar violencia) se percibe que son adquiridas desde el hogar, ya que en las reuniones con madres de familia o bien, al hablar con ellas de manera personal sobre el comportamiento de sus hijos, la mayoría de ellas tienden a ridiculizarlos frente a las personas, llamarles por su apodo, gritarles o pegarles frente a los demás.

Jóvenes que presentan este tipo de actitudes en esta localidad, se les llega a observar con padres o tutores con estas conductas. El alumno José se iba a inscribir en el plantel escolar en compañía de su abuela la señora Estela con la cual vive actualmente pues su mamá se encuentra viviendo en el mismo pueblo pero con otra pareja y su hija Paula. Mientras se platicaba con ellos, la señora hizo comentarios como: - ay, ya no lo quiero en la casa maestra, sólo da problemas, ya le dije que se vaya con su madre pero no entiende. Se sale en las noches a tomar y llega de madrugada... Ay maestra ya no sé qué hacer con él, ya no lo quiero en la casa.

Fuente: diario de campo del día 14 de agosto de 2014

Este tipo de comentarios, la señora los hizo mientras su nieto estaba presente, por lo cual, al joven se le observa dentro del salón de clases con conductas agresivas hacia las alumnas, les dice palabras obscenas y en ocasiones, se le ha sorprendido golpeando a sus compañeras. Al preguntarle el porqué de sus actitudes, el alumno solamente responde que porque así se lleva en casa con su familia y con sus compañeras si las ve en el pueblo por las tardes.

En este sentido, Muñoz cita que la paz imperfecta son experiencias y espacios en los que los conflictos se regulan pacíficamente, es decir en los que las personas y/o grupos humanos optan por facilitar la satisfacción de las necesidades de los otros. La llamamos imperfecta porque, a pesar de gestionarse pacíficamente las controversias, convive con los conflictos y algunas formas de violencia (Muñoz, 2009).

De lo anterior se puede deducir que esta paz imposible se ha generado por el contexto social donde se desenvuelven los habitantes de esta localidad; ya que muchos de ellos tienden a viajar hacia otras ciudades en busca de oportunidades más favorables para sus familias; con ello, también adoptan nuevas formas y estilos de convivencia que son transmitidos a los jóvenes, generado en ellos alternativas negativas y violentas para resolver conflictos. Ante la realidad violenta con la que resuelve la mayoría de los conflictos y problemas la comunidad educativa de la

escuela Lic. Adolfo Ruiz Cortines, resulta de suma importancia considerar alternativas pacíficas constructoras de paz integral que ayuden a mejorar las relaciones de convivencia.

2) El juego cooperativo favorecedor de la paz integral en escuelas mexiquenses

Desde los estudios para la paz latina, las violencias se interpretan como necesidades que se deben atender sin hacer uso de la violencia. Por tal motivo, en este documento se pretende aportar a los estudios de paz latinos, los juegos cooperativos como una alternativa para generar la paz integral y convivencia armónica entre los docentes. Una alternativa pacífica son los juegos, utilizados como herramientas pedagógicas que ayuden a disminuir la violencia, ya que pueden promover la convivencia, solidaridad; permitiendo al participante a trabajar en colaboración con sus semejantes para lograr un objetivo común, obteniendo de esa situación un aprendizaje.

Se hace la propuesta de juegos debido a que se toma en consideración la edad de los estudiantes (de 11 a 15 años), puesto que están en la etapa de la adolescencia, uno de los intereses que todavía prevalece es el juego, entendido como: es una de las actividades humanas que está presente en toda sociedad y cultura. En función de la forma de vida, cada cultura desarrolla diferentes tipos de juegos y de recreaciones (Auzmendi, 2004: 5), las cuales los estudiantes van aprendiendo en el transcurso de su desarrollo social.

Con él, adquieren nuevas conductas, formas de resolver el conflicto y roles que desempeñarán a lo largo de sus vidas, ya que el juego no solamente es un instrumento pedagógico, sino una experiencia vital importante en el proceso de maduración y en la comunicación con otros (Cascon, 2006: 11), porque genera una interacción más relajada y armónica, en la cual, intercambian ideas, conocimientos, conductas y permite generar el diálogo. Por ello, el juego es la herramienta que tenemos los sujetos para conocernos.

En el juego nos comportamos como somos y nos permitimos actuaciones que nos puniríamos en la vida real (Trigo, 1997, citado en Castillo, et al., 2014: 3). Lo anterior, deja ver que el juego puede favorecer un ambiente agradable donde no solamente permite ver a las personas en su actuar, también fomenta la diversión, la recreación y la cooperación entre los individuos, generando alternativas para la solución de los conflictos

Los adolescentes, se encuentran en una transición entre infancia y juventud, por ello, es muy importante que tanto padres como docentes estén conscientes de que los muchachos necesitan orientación más que nunca en esta etapa tan compleja de la vida y, como parte de ese cambio, es importante considerar los juegos como alternativa ya que jugar es la principal actividad de la infancia y *permite y facilita un armonioso crecimiento del cuerpo, de la inteligencia, de la afectividad, de la creatividad y de la sociabilidad* (Auzmendi, 2004).

Relacionando esta información con los estudiantes de secundaria, es importante que se desenvuelvan en ambientes favorables que les permita reconocer su cualidades como seres humanos, que se sientan felices en el interior de su hogar sin ser evidenciados por sus mismas familias, que sepan la importancia de una convivencia armónica sin violencia. Por ello, es importante reconocer que:

La paz integral presupone así, la existencia de condiciones objetivas y subjetivas de una vida digna sustentada en el disfrute de los Derechos Humanos, económicos, políticos, sociales y culturales. Es

el derecho a la vida en el sentido más amplio y profundo que podemos imaginar y concretar, para que las personas y los colectivos vivan con libertad y felizmente en paz. Es decir, que la paz integral pugna por abatir y eliminar todas las violencias estructurales, directas, culturales, simbólicas y ambientales que impiden condiciones de vida armónicas a las personas, familias, colectivos y población en general (Sandoval, 2014: 126. 127).

Para que estas condiciones avalen una paz integral en el interior del plantel educativo, así como en la localidad misma, se requiere de que instituciones gubernamentales así como educativas trabajen en conjunto para generar nuevas y mejores oportunidades de vida a los estudiantes y a sus familias como: empleos que garanticen una calidad de vida estable para los jóvenes, apoyo psicológico, viviendas en mejores condiciones, instituciones con una infraestructura que logre satisfacer sus necesidades educativas como un patio adecuado, sanitarios, aulas equipadas con materiales que les permitan alcanzar los aprendizajes esperados en cada una de las asignaturas y, servicios básicos en buenas condiciones al alcance y acceso de todos.

Proponer y llevar a la práctica juegos cooperativos es una herramienta de apoyo para la paz integral, sin embargo, es imperativo reconocer que se debe hacer uso de las cualidades que cada estudiante posee con el fin de que ellos las reconozcan por sí mismos, para que, a su vez identifiquen las cualidades de sus compañeros y de sus padres, madres o tutores. Es por eso que los juegos cooperativos, no sólo pueden ser aplicados en jóvenes, también es pertinente que se apliquen en las madres, padres y tutores de los chicos, porque, puede permitirles un conocimiento profundo sobre lo que piensan sus hijos, reconocer las cualidades propias y las de los estudiantes, fomentando una comunicación entre ellos y fortaleciendo lazos afectivos.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Durante el ciclo escolar 2014 – 2015 se propusieron algunos juegos cooperativos con la finalidad de favorecer la paz integral al interior de la telesecundaria OFTV No. 725 “Lic. Adolfo Ruiz Cortines”. En este apartado, se enunciarán y describirán algunos de ellos.

El primer juego cooperativo que se aplicó fue “entrevista mutua” que consiste en conocer más acerca del compañero; para tal efecto, los alumnos escribirían sus preguntas en una hoja para poder tener puntos a conversar con un compañero (de preferencia, con uno al que le hablaran con menor frecuencia). Posterior a ello, los alumnos se sentarían con él frente a frente y empezarían la entrevista con un saludo y presentándose con la finalidad de entablar una conversación relajada.

Al llevar a cabo estas actividades, los alumnos en general expresaron que estaban asombrados porque había aspectos de sus compañeros en los que coincidían como en su forma de ser y en algunas preferencias por ciertas actividades.

Pues como lo cita Cascón, los juegos de conocimiento: son juegos destinados a permitir a los/as participantes en una sesión o encuentro conocerse entre sí. Se trata de lograr un grado más en la presentación llegando, poco a poco a un conocimiento más profundo y vital (...) En algunos juegos no es necesaria la evaluación, pero en los juegos de conocimiento más profundo, es útil hacerla preguntado a los/as participantes cómo han vivido el juego. Es interesante que la evaluación prolongue la participación de todos/as que se ha dado en el juego, haciendo, por ejemplo, un turno de palabra mediante rueda destinado a permitir que cada uno/a se exprese (2006; 31).



Figura 2.- Entrevista mutua.

Otro de los juegos cooperativos que se aplicaron fue juego de comunicación, titulado “masaje colectivo”, el cual fue retomado de la obra de Francisco Cascón. El masaje en la espalda consistía que los alumnos se integraran en un círculo y le dieran masaje en la espalda a su compañero de enfrente mientras ellos recibían masaje.

El masaje tenía que ser de diferentes maneras como por ejemplo en círculos, en línea recta, en curva y usando de maneras diferentes sus manos como por ejemplo dar el masaje con las yemas de los dedos o con la palma de la mano. Estos juegos de comunicación consisten en estimular la comunicación entre los/as participantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo, en que normalmente se establecen papeles muy determinados (Cascón, 2006; 89).

En el caso de este juego, los alumnos notaron que existen otros tipos de comunicación como la no verbal que les permite transmitir emociones y sensaciones como fue el caso del masaje que les permite también sentir afecto mediante el contacto físico. Muchos de los alumnos se sintieron contentos con el hecho de dar y recibir masaje, por ello estos juegos pretenden favorecer la escucha activa en la comunicación verbal y, por otra parte, estimular la comunicación no verbal (expresión gestual, contacto físico, mirada...), para favorecer nuevas posibilidades de comunicación. El juego va a ofrecer, para ello, un nuevo espacio con nuevos canales de expresión de sentimientos hacia el otro y la relación en el grupo. Los juegos rompen además los estereotipos de comunicación, favoreciendo unas relaciones más cercanas y abiertas.

Durante el masaje colectivo, el grupo pudo experimentar otra forma de comunicación, pues mientras daban y recibían masaje como la comunicación no verbal la cual dice y expresa más emociones y actitudes de las personas, lo cual puede apoyar a los jóvenes en situaciones de riesgo y en situaciones familiares hostiles, lo que genera un conocimiento más amplio de los demás y una afirmación más estable de sí mismos pues los juegos de comunicación tienen su propio valor según el proceso del grupo, el conocimiento previo entre los/as participantes y el ambiente. La dinámica de la comunicación siempre es distinta y, por tanto, la realización de los juegos en

diferentes momentos puede aportar al grupo numerosas experiencias enriquecedoras (Cascón, 2006; 89).



Figura 3.- Masaje colectivo.

Estos juegos cooperativos dieron resultados exitosos en los jóvenes puesto que fortalecieron el conocimiento y reconocimiento de las cualidades propias y de los otros para que logren fomentar la cooperación y colaboración entre ellos, generando otras alternativas de solución a los conflictos sin hacer uso de la violencia.

CONCLUSIONES

La escuela es un espacio social, en el que interactúan sujetos sociales con culturas distintas. Donde se manifiesta y hacen presentes los problemas sociales, económicos, políticos, religiosos, que generan múltiples conflictos, problemas y violencias entre la comunidad educativa.

Por ello, es importante proponer opciones propositivas ante los conflictos, ya que como se ha dicho antes, el conflicto debe ser visto como una oportunidad de crecimiento entre los seres humanos y como una alternativa de crecimiento para el desarrollo social y emocional humano. Lo cual se deberá lograr mediante la práctica, el ejercicio de soluciones que para los adolescentes (en este caso) sean divertidas, novedosas y sobre todo que les brinden experiencias favorables para ver desde otra perspectiva que hay otras maneras de resolver los conflictos.

Desde los estudios para la paz, es importante mencionar que al individuo se le observa como un ser integral, el cual se compone de un todo: familia y sociedad que a su vez influyen en la formación de personas capaces de razonar y entender a otros.

La propuesta de los juegos cooperativos, permite al individuo (tanto adolescente como adulto), tener perspectivas diferentes, cooperar, ser empático con el otro y a negociar cuando se es pertinente, lo cual; es un ideal a aspirar en los planteles mexiquenses; ya que constantemente se

ha difundido la violencia como algo físico y psicológico, sin darse cuenta, que ésta tiene muchas otras facetas que afectan al individuo en su personalidad y crea más violencia.

AGRADECIMIENTOS

A la localidad de San Francisco Acazuchitlaltongo por las facilidades brindadas para la elaboración de este artículo así como a los docentes y estudiantes de la telesecundaria OFTV. No. 0275 "Lic. Adolfo Ruiz Cortines".

Síntesis curricular

Xochitlally Arévalo Sánchez

Docente frente a grupo del nivel de educación básica, en telesecundarias, actualmente en el municipio de Aculco, Estado de México. Titular académico del posgrado en Educación para la paz y convivencia escolar.

LITERATURA CITADA

Auzmendi, L. (2004). Juegos cooperativos de ayer y hoy. LESTONNAC. Disponible en: <http://www.intered.org/sites/default/files/juegos-cooperativos/juegos-cooperativos-de-ayer-y-de-hoy.pdf> Consultado el 28 de octubre de 2015.

Cascón. (2006). La alternativa del juego [1], juegos y dinámicas de educación para la paz, Catarata, Madrid.

Castillo, R. F., Mancilla, S. H., Quezada, L. F. y Vivallo, R. G. (2015). El Juego Cooperativo Como Herramienta De Aprendizaje, en revista de Educación Física, Universidad de Antioquia. Disponible en: <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/viref/article/view/18921> Consultado el 21 de octubre de 2015.

Sandoval, F. E. A. (2014). "Educación, paz integral sustentable y e democracia, Ra – Ximhai. México.

Salazar, M. I. I. (2012). No todas las violencias escolares son bullying... pero todas nos dañan. Montiel & Soriano editores. Disponible en: <http://www.ugr.es/~fmunoz/documentos/Paz%20imperfecta.html>. Fecha de consulta 5 de noviembre de 2015

Figura 1: <http://tupolo.blogspot.mx/2008/04/medio-fsico-de-polotitln.html>
<http://www.eumed.net/libros-gratis/2010e/843/Educacion%20para%20la%20paz%20en%20Mexico.htm>