

## Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos *Experiences and Learning with Cooperative Games*

Recibido: 21/02/2013

Aceptado: 22/05/2013

Evelyn Cerdas Agüero

evelyncer@yahoo.com

Instituto de Estudios Latinoamericanos (IDELA), Universidad Nacional, Costa Rica.

### Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo presentar experiencias y aprendizajes que han logrado algunos grupos de docentes con los que se ha trabajado por medio de talleres de juegos cooperativos para la paz. Los talleres se han facilitado desde la actividad de extensión *Aula Activa: juegos cooperativos para la Educación para la Paz* que se ha implementado en el Instituto de Estudios Latinoamericanos (IDELA) desde el 2006. En este trabajo nos enfocamos en el trabajo con docentes del Ministerio de Educación Pública (MEP) de Costa Rica, proceso que deja una serie de aprendizajes actitudinales, de valores, habilidades y cognocitivos.

**Palabras clave:** juegos cooperativos, Educación para la Paz, aprendizaje, experiencia, vivencia, lúdico, cooperación, paz.

### Abstract

The present article has as purpose to present experiences that have been achieved for some groups that we have worked with in cooperative games workshops. The workshops have been facilitated in the framework of *Aula Activa: juegos cooperativos para la educación para la Paz* as an extension activity implemented at the Instituto de Estudios Latinoamericanos (IDELA) since 2006. In this article we are focusing on learning experiences from groups of teachers of Ministerio de Educación Pública (MEP) of Costa Rica. This process gives different learning on attitudes, values, abilities, and knowledge.

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

### 1. Introducción

El presente trabajo es una sistematización de experiencias de talleres de Educación para la Paz basados en los juegos cooperativos, estos se realizaron con docentes de educación primaria del Ministerio de Educación Pública (MEP) de Costa Rica. El principal objetivo se dirige a presentar algunas de las experiencias y los aprendizajes que lograron los y las docentes participantes en los talleres.

El proceso que se llevó a cabo se basó en conocer, vivenciar y aprender diversas formas de vivir la paz en los procesos educativos por medio de actividades lúdicas, cooperativas,

divertidas, participativas y vivenciales. Este se efectuó por medio de la facilitación de talleres de juegos cooperativos los cuales incorporaron temas como la comunicación asertiva, la resolución pacífica de los conflictos, la afirmación, la confianza y la cooperación.

La realización de este artículo se basó en el material producto de los talleres, elaborado directamente por los y las participantes como parte de los talleres o como parte de la evaluación de estos, tales como fichas, papelográfos, escritos, así como en observaciones anotadas en la bitácora de la facilitadora.

Este trabajo inicia contextualizando el proyecto del cual es parte la experiencia, así como su importancia como parte de la extensión de una universidad pública. Se presenta forma de trabajo, se da una explicación general acerca de lo que son los juegos cooperativos, la cooperación y su importancia en la Educación para la Paz y en la reestructuración de actitudes y acciones. El siguiente apartado presenta algunas de las experiencias y aprendizajes logrados en los talleres de juegos cooperativos realizados con docentes del Ministerio de Educación Pública (MEP) de Costa Rica.

## 2. La propuesta de los juegos cooperativos desde el IDELA

A partir del año 2006 se ha realizado en el Instituto de Estudios Latinoamericanos (IDELA) un proyecto de Talleres de Juegos Cooperativos para la Educación para la Paz, parte de la actividad académica de extensión Aula Activa: Talleres Lúdicos para la Educación para la Paz en el marco de la Cátedra Joaquín García Monge, como una actividad de extensión basada en una propuesta de educación no formal innovadora, un aprendizaje divertido, vivencial, socioafectivo, lúdico y significativo por medio de los juegos cooperativos.

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

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

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

De igual manera, el Estatuto Orgánico especifica que los programas de extensión se dirigirán a sectores sociales que la universidad desea afectar con su quehacer en consonancia con sus principios. Es así como por medio de los proyectos y actividades de extensión la UNA cumple un especial rol en la formación de la identidad nacional, la socialización del conocimiento, la generación y fortalecimiento de capacidades de diversos actores individuales, grupales e institucionales, la creación de redes y vínculos en la sociedad, la generación de acciones basadas en el respeto a la dignidad humana y los derechos humanos en diversos contextos, así como la promoción del respeto a las diferencias y el desarrollo armonioso del ser humano.

Así, el proyecto es parte de esta visión de la universidad al llevarla a la realidad al trabajar con diversos grupos en las siete provincias del país y en otros países de América

Latina. Con este proyecto la universidad puede impactar de forma clave e innovadora a diversos actores sociales, fortalecer sus capacidades, generar redes, promover actitudes, acciones y conocimientos para la participación activa de las personas en la construcción de una cultura de paz dentro de un marco de respeto a la dignidad y los derechos de las personas.

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

En la propuesta, centrada en la Educación para la Paz y los Derechos Humanos, se reconoce que la Educación para la Paz es un proceso de aprendizaje protagonizado por el ser humano que busca su realización y desarrollo, es un proceso vivencial de la paz en las relaciones humanas, por lo cual apuntamos al cambio personal para extenderlo a la praxis social. Se basa en el crecimiento personal y grupal que repercute en lo social, esto porque tenemos la esperanza de que en el marco de la educación para la paz y los derechos humanos se genere un efecto multiplicador hacia la transformación social. Las acciones de las personas en un determinado entorno son acciones generadoras de nuevas realidades, de manera que el ser humano, por sus actitudes y actos, puede impactar la realidad.

Se enfoca en la necesidad de una educación no formal dirigida a diversos sectores sociales con una metodología lúdica, vivencial y participativa en la cual se promueve un entorno de aprendizaje vivencial, participativo, reflexivo y crítico hacia la transformación personal o grupal para incidir en lo social.

La propuesta se estructura en dos áreas: “el arte de trabajar en equipo” y “el arte de construir la paz”; en cada área se facilita una serie de talleres y se plantea otros de acuerdo con las necesidades de los diferentes grupos. La metodología de trabajo que se utiliza para trabajar con los grupos es participativa por medio de talleres de juegos cooperativos, actividades lúdicas y participativas. Es participativa porque se refiere a procesos de cooperación, creatividad, diálogo, comunicación, interacción humana, de reflexión con respecto a la realidad, al papel del ser humano en esta, así como a la crítica y autorreflexión de sí mismo(as). También, porque el eje central es el ser humano, sus procesos de aprendizaje, su vivencia, los significados y sentidos que le da a sus experiencias de vida, aprendizajes y formas de vida; en tal sentido, se visualiza a las personas participantes como constructores(as) de la realidad, de los conocimientos y los aprendizajes.

La forma de trabajo por medio de talleres lúdicos se refiere a un proceso integrador entre la práctica y la teoría, en el cual la experiencia, la vivencia y el aprendizaje en grupo tienen gran importancia; se trata de incorporar la realidad en las actividades para llevar los aprendizajes y actitudes a la realidad de cada participante en sus espacios y vivencias cotidianas. Permiten a las personas participar, construir conocimientos, poner en prác-

tica y desarrollar habilidades por medio de las vivencias, incluyendo a la facilitadora o facilitador quien es la persona que promueve el proceso.

Los talleres se refieren a “(...) unidades productivas de conocimientos a partir de una realidad concreta para ser transferidos a esa realidad a fin de transformarla, donde los participantes trabajan haciendo converger teoría y práctica” (Kisnerman citado por Maya, 2007:12). “(...) una realidad integradora, compleja, reflexiva en que se une la teoría y la práctica como fuerza motriz del proceso pedagógico, orientado a una comunicación constante con la realidad social (...)” (Reyes citado por Maya, 2007:12).

Es la idea tradicional y literal de un taller en el cual se trabaja en conjunto para reparar y para construir, en el sentido en que permite un proceso de aprendizaje en el que los y las participantes construyen y forman parte del proceso de forma creativa, crítica, desde sus experiencias y conocimientos. Generan conocimiento de la experiencia que cada participante posee y vive en el proceso, así como el que trae como parte de su historia de vida y conocimientos adquiridos. El punto central de los talleres es un proceso lúdico: los juegos cooperativos.

### 3. ¿Por qué los juegos cooperativos?

Los juegos cooperativos se refieren a:

(...) propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros (Pérez, 1998:1).

Generan oportunidades de forma cooperativa para el desarrollo de las relaciones humanas, las responsabilidades individuales y colectivas, la creatividad, la resolución alternativa de conflictos, la comunicación, el trabajo en equipo, etc. Una de las características de los juegos cooperativos es que buscan desestructurar las actitudes que bloquean los elementos positivos, que son los que permiten una mejor convivencia en la sociedad y un desarrollo más pleno de la personalidad humana. Por esta razón es que permiten poner en práctica y desarrollar habilidades que, por lo general, encuentran menos posibilidades de surgir a partir de otras estructuras lúdicas (Cavinato y col., 1994 citado por Omeñaca y Ruiz, 2005); en este caso, los(as) jugadores(as) ayudan a los (as) otros(as) y también reciben ayuda, tanto que se fortalecen y desarrollan habilidades y actitudes de cooperación, comunicación, toma de decisiones, búsqueda de soluciones creativas, entre otros.

Los y las participantes de los juegos conforman un modelo de sociedad en la cual se dan diversas relaciones que tienen sentido al ser trasladadas a la realidad y a las interacciones humanas en diversos contextos; esto Miranda (2008) lo cataloga como una minisociedad en la cual se genera la formación de valores y principios dirigidos a la afirmación de la solidaridad y la cooperación, en el respeto a la dignidad de cada persona. Se constituye en un espacio en el que se generan diversos procesos y vivencias en los cuales se mezclan las diversas formas de pensar, de ver la realidad, las historias de vida, los distintos rasgos culturales, los aprendizajes y conocimientos de las personas, variedad de formas de comunicarse y relacionarse. Las interacciones que se dan entre las

personas que componen esta minisociedad reflejan, en gran manera, las interacciones, creencias, actitudes y acciones presentes en la realidad.

De acuerdo con Brotto (1999:58 citado por Thomaz y Galdino da Silva, sf.: 11) estos juegos “(...) son un abordaje filosófico y pedagógico creados para promover la ética de la cooperación y mejorar la calidad de vida para todos (...)” (Traducción de la autora). Estamos hablando de que es una experiencia transformadora, en el sentido que es un proceso de aprendizaje cooperativo, el cual permite el mejoramiento de la calidad de vida de las personas, pues creemos que la Educación para la Paz y los Derechos Humanos se dirige al reconocimiento, aprehensión, respeto y vivencia de los derechos humanos, así como el reconocimiento de la dignidad humana.

Ante esta realidad, Orlick (1989:217 citado por Thomaz y Galdino da Silva, sf.: 12) plantea:

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

La cooperación a la cual nos referimos es la que alude a la búsqueda de objetivos comunes, conlleva un trabajo cooperativo, pensar en todos(as) y no en los intereses individuales, aunque sí en la riqueza de cada aporte individual para el logro de las metas comunes. Este aporte individual implica, dentro del proceso de cooperación que se vivencia en los juegos cooperativos, asumir una responsabilidad solidaria individual para aportar a la responsabilidad grupal para el mejoramiento de la experiencia, pues se busca crear relaciones menos competitivas, menos excluyentes y más respetuosas, armoniosas, afectivas y empáticas.

Así, los juegos cooperativos promueven un proceso que permite ejercer “varias libertades que ayudan al desarrollo de la cooperación, de los buenos sentimientos y del apoyo mutuo” (Orlick, 1982 citado por Limpens, 2009:5). Esto implica que no son neutrales, sino que tienen propósitos y valores para mejorar las relaciones humanas, la sociedad, transformando actitudes, fortaleciendo habilidades y buscando el cambio individual y colectivo. Por lo tanto, buscan promover el encuentro consigo mismo(a), con los otros(as), con la naturaleza, con la comprensión de las necesidades humanas, en el sentido de la alteridad para lograr comprender a otras personas, su individualidad, sus diferencias, su forma de vida en el marco del respeto, aceptación y aprecio de las diferencias. Así, las experiencias y vivencias mediante los juegos cooperativos permiten valorar a las personas del grupo en sus diferentes habilidades, actitudes, formas de pensar y conocer, y esto a la vez logra que cada persona contribuya con las demás en su enriquecimiento al compartir y reflexionar acerca de sus experiencias y visiones de mundo.

Además, se enmarcan dentro de un enfoque socioafectivo, el cual implica más que el desarrollo intelectual, sino el complemento de la afectividad humana que permite incomodarnos con la injusticia, la violencia y las necesidades no satisfechas de otras personas. Este enfoque permite reconocer que el ser humano es un ser integral en el cual la existencia del amor, la comprensión mutua, la empatía y los sentimientos son esenciales en su desarrollo, así como para construir relaciones humanas armoniosas. De acuerdo con Jares (1999), se refiere a mejorar la intuición y el intelecto para lograr

en las personas la comprensión tanto de sí mismos(as) como de las otras personas; es decir, por medio del aprendizaje vivencial, experimentar en la propia piel las realidades próximas, es vivenciar los valores que se transmiten en el mensaje o en las actitudes y llevarlos a la praxis.

El juego permite que surjan emociones y sentimientos por medio de los cuales se refleja el interior de las personas, las actitudes, valores y los significados que otorgan a determinadas vivencias y relaciones. Sin embargo, la afloración de emociones y sentimientos no es solo una forma de catarsis sino una vivencia personal, una alteridad para asumir un compromiso ante la realidad, actitudes afectivas que hagan pensar en el otro(a), analizar sus necesidades y vivencias, de modo que las personas no sean solo espectadores(as) sino que asuman una responsabilidad consigo mismas y con las otras.

A continuación se explicarán algunas de las experiencias y aprendizajes logrados en los talleres de juegos cooperativos realizados con docentes del Ministerio de Educación Pública (MEP) de Costa Rica.

#### 4. Experiencias para compartir

En su gran mayoría, los talleres de juegos cooperativos que se han realizado en el proyecto son con docentes de primaria del Ministerio de Educación Pública (MEP), académicos de universidades públicas, estudiantes universitarios y funcionarios/as de instituciones públicas en Costa Rica. Los talleres que solicitan se dirigen al trabajo en equipo, la comunicación asertiva, la cooperación, la resolución alternativa de conflictos y el taller introductorio de juegos cooperativos.

Es importante mencionar que en los talleres se genera un proceso que “motiva”, pues los(as) participantes aluden a un espacio que no es común en el cual pueden disfrutar con libertad y formar parte de un grupo de forma activa y fuera de espacios rutinarios. Por estas razones es que explican ser y sentirse más participativos(as), entusiastas, se ríen mucho y disfrutan al máximo.

El hecho de ser y sentirse participativo(a) en un grupo, espacio o proceso obedece a una motivación generada por el espacio que se crea, en el cual existe las oportunidades para participar. Estas son parte de la libertad de la persona que se constituye en una oportunidad de diálogo, comunicación, expresión (sentimientos, pensamientos, conocimientos), conocimiento, aprecio, vivencias, etc. Si la persona se siente con la libertad de participar, si se le da el espacio libre de la opresión y la libertad para ejercer este derecho sin el temor de ser etiquetado(a), esta libertad que permite el juego da pie al disfrute y a la risa, aunque el disfrute no solo implica risa sino sentirse bien y aceptado(a).

Las experiencias con los juegos cooperativos reflejan la necesidad de fortalecer el trabajo en equipo, y de generar espacios no tradicionales para hacer propuestas, para el esparcimiento mental y trabajar juntos fuera del contexto laboral tradicional. Los espacios no tradicionales, fuera del aula o la oficina permiten ejercer otras libertades, incluso relacionadas con la forma de vestirse, la forma de actuar, el lenguaje y la expresión con respecto a necesidades, deseos, problemas y conflictos que no se permiten en otros contextos más formales.

#### 4.1. ¡Cómo nos vemos!

Durante los talleres, se realizan juegos y actividades que permiten visualizar las auto-percepciones y los autoconceptos que tienen los grupos; un ejemplo es la dinámica “se vende este grupo”, por medio de la cual se invita a los y las participantes a realizar un anuncio de sí mismos(as) en una hoja o papelógrafo. ¿Cómo sería un anuncio con las cualidades personales, las cualidades de las personas que forman el grupo? El objetivo de la actividad es lograr que el grupo visualice sus cualidades y fortalezas para contribuir a su afirmación.

Estas percepciones van a reflejar el autoconcepto personal o grupal, el cual se refiere a percepciones que de forma individual o colectiva se tienen de las propias capacidades, potencialidades, creencias y actitudes (Omeñaca et al, 2001). Esto es importante debido a que influye en las actuaciones, pues cada persona refleja este autoconcepto por medio de sus actitudes y acciones. Los autoconceptos son producto de las percepciones de sí mismos(as) y del rol asumido, así como de las experiencias y aprendizajes.

La importancia de utilizar los juegos cooperativos para reconocer y reafirmar los auto-conceptos y autopercepciones positivas se muestran en diversos estudios (Johnson, 1989; Slavin, 1992; Garaigordobil, 1996 citado por Omeñaca, Puyuelo y Ruiz, 2001), los cuales han mostrado que las actividades de cooperación coadyuvan a que las personas construyan autoconceptos positivos debido a que los y las participantes contribuyen al logro de metas comunes en un ambiente que promueve el respeto y el reconocimiento de los aportes individuales en las actuaciones grupales. De igual forma, permiten que se refuerce y construya la confianza entre el grupo, se promueva la externalización y formación de autoconceptos positivos producto de la aceptación, respeto, aprecio, reconocimiento de las individualidades, las diferencias, así como a un alto valor a la autonomía individual. La expresión de estos autoconceptos constituye una forma de motivación personal (para aprender, estimular a compañeros(as) y para ayudar) y grupal, y además permite que el grupo pueda visualizar sus potencialidades.

Los autoconceptos favorecen el autoaprecio y la confianza en sí mismo(a), lo cual previene el desánimo o ayuda a combatir sus causas; esto es importante debido a que estamos hablando de docentes que son parte de un sistema educativo, el cual se supone debe educar para la esperanza, la confianza, la autonomía y el aprecio. Lo anterior se refiere a un sentido de autoafirmación personal, el cual va acorde con el reconocimiento de las propias limitaciones y aceptación de éstas, así como el aprendizaje de los propios errores, con un sentido de autorreflexión. El aprecio hacia sí mismo(a) genera un sentido de respeto que le permite a la persona interiorizar actitudes y acciones de autorrespeto con la posibilidad extenderlo hacia otras personas y evitar el menosprecio.

Este proceso, además, logra generar un sentido de pertenencia al grupo, en el entendido de que cada miembro acepta y reconoce cuáles son sus fortalezas para aportar al grupo y cuáles son áreas débiles en las cuales requiere fortalecerse con la colaboración de los y las demás. Permite, también, la manifestación de actitudes creadoras, positivas, innovadoras y comunicativas.

Las percepciones, en general, evidencian ir más allá de la apariencia física: “somos más que caras bonitas”, expresan. Se perciben grupos en los que se “ofrece” calidad, compañerismo, amistad, liderazgo, inteligencia, dinamismo, dedicación y afectividad. Como

ejemplo, podríamos hablar de algunas características, no limitantes, de los autoconceptos planteados por las personas participantes (Cuadro 1).

Cuadro 1. Autoconceptos

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

Fuente: elaboración propia, basada en la información de las actividades realizadas en los talleres con docentes del MEP.

Los autoconceptos intelectuales se refieren a habilidades intelectuales, conocimientos que poseen las personas en diversas áreas, estos conocimientos se aplican en el área laboral, profesional, de desarrollo personal y en las relaciones sociales. Le permiten al grupo tener un acercamiento para saber quiénes son y lo que buscan en su área profesional y laboral. Al momento de jugar y realizar otras actividades lúdicas en los talleres, estas habilidades se potencian por medio de la imaginación, la concentración, la búsqueda de soluciones, las preguntas, la toma de decisiones, compartir ideas y conocimientos.

Al hacer referencia a los autoconceptos sociales hablamos de las habilidades sociales, las cuales son importantes para el trabajo en equipo, las relaciones laborales e interpersonales. Estas habilidades, que fortalecen las relaciones con los(as) otros(as), se reflejan en actitudes y conductas sociales positivas dirigidas al bienestar mutuo. Algunos de estos autoconceptos se enfocan en los procesos de comunicación como la escucha, la tolerancia, la libertad de expresión y la amabilidad; además de los anteriores, también se identifican algunos esenciales para la resolución de conflictos como ser conciliadores(as), responsables, capaces, solidarios(as), luchadores(as), jugar, aprender, la búsqueda de cambio y la paz, entre otros.

Los autoconceptos afectivos implican habilidades afectivas que se relacionan con las emociones, su control, expresión y conocimiento. Atañen a la toma de decisiones, la asertividad, el manejo de emociones, la autoestima, la aceptación, la expresión de sentimientos, entre otros.

Los autoconceptos relacionados con los derechos humanos se refieren al reconocimiento y respeto de la dignidad del ser humano, en el marco de principios básicos para la convivencia y el desarrollo pleno del ser humano. Estos autoconceptos se enmarcan en las

libertades como la libertad de expresión, la libertad en general, la libertad de culto, el derecho a formar una familia, a la educación, al trabajo, al afecto, así como los derechos colectivos a la solidaridad, la paz, entre otros.

Estas percepciones se analizan como fortalezas que tienen los(as) docentes en la formación de autoconceptos positivos; de igual forma, permiten generar una visión acerca de las cualidades de los(as) miembros del grupo para afirmarlo, lo cual es esencial para sus relaciones y su trabajo en equipo, así como su desempeño.

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

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

En este caso, se destaca que los juegos cooperativos generan oportunidades vivenciales y divertidas para el aprendizaje conjunto, cooperativo, creativo y respetuoso en el cual se reconocen y aprecian las diferencias, porque permiten que se refuerce la confianza en sí mismos(as) como personas dignas y de valor, y se promueva la autoafirmación puesto que poco a poco se elimina el miedo y el sentimiento al fracaso (Thomaz y Galdino da Silva, sf.).

#### 4.2. Nuestras necesidades

Es importante destacar que el “ser” del ser humano en su integralidad se manifiesta por una serie de aspectos que tienen su raíz en lo que se quiere o se desea como persona, aparte de lo que los otros desean. Este “yo quiero” es lo que abre el camino hacia las metas y lo que motiva hacia el avance, el esfuerzo y la esperanza.

La actividad “las exigencias” permite reflejar qué es lo que los(as) participantes quieren, más allá de lo que la sociedad, grupos o instituciones les exigen. Refleja sueños y aspiraciones de una realidad. La expresión de lo que se quiere puede ser, a la vez, un reflejo de aquello que no se ha logrado y que puede representar una lucha individual o colectiva.

Representa, también, las necesidades personales y grupales que tienen una relación estrecha con las laborales, sociales e institucionales. Cuando no se logran las realizaciones personales, hay una ausencia de logro efectivo de metas que afectan en cadena los derechos y diversos ámbitos del individuo y del grupo. En este caso nos referimos a las necesidades cuando son “sentidas por el sujeto como carencias o ausencias, insatisfacciones que requiere llenar” (Arguedas, 2007: 8). Estas tienen una meta, un “objeto-meta”, es decir las decisiones, recursos, actitudes y acciones requeridas para su satisfacción.

Podemos hablar de que las necesidades que los(as) docentes manifiestan se relacionan con la efectividad de sus derechos, y entre las más destacadas se pueden mencionar: paz, salud, seguridad, justicia, afecto, reconocimiento, salario digno y realización personal.

Esto se puede entender como la búsqueda de reivindicación de los derechos humanos, los cuales reconocemos como una búsqueda y lucha constantes, como una perspectiva ética individual y colectiva, entendidos como principios éticos que redirigen a orientar las prácticas y relaciones individuales y colectivas que, según Gadara y Ruiz (2006:19), son “(...) principios, valores y normas orientados al reconocimiento y protección de la dignidad humana”.

Esta noción de derechos humanos se interrelaciona con la dignidad de cada persona, de forma que el cumplimiento de estos derechos la dignifican o lo contrario; de la misma forma, es necesario reconocer que no pueden visualizarse como simples necesidades y vagos conceptos sino como oportunidades y condiciones para el desarrollo, la realización personal y la calidad de vida.

En el plano afectivo, los requerimientos de los(as) participantes se inclinan por la sensibilidad, la lealtad, la sinceridad, la felicidad y la autoestima. Estos son elementos fundamentales en las relaciones sociales y en el trabajo en equipo, así como en la construcción de espacios y relaciones de confianza y seguridad. La afectividad es básica en el desarrollo humano, en el aprecio hacia uno mismo(as) y hacia las demás personas; además, es esencial para construir relaciones más armoniosas.

En el ámbito intelectual, las necesidades se centran en ser menos conformistas, más críticos(as), la superación personal, la estabilidad y lograr estimular al otro(a); mientras en el área institucional, quieren tener espacios de recreación, estabilidad, flexibilidad, reconocimiento y recursos.

## 5. Los aprendizajes

De acuerdo con Schunk (1998), aprender implica adquirir y modificar conocimientos, habilidades, estrategias, creencias, actitudes y conductas. Este proceso, de acuerdo con Freire, despierta en la persona una curiosidad que la hace más creativa, lo cual impulsa la búsqueda de más conocimientos y experiencias del ser humano. Si esto se logra por medio de actividades lúdicas, participativas, vivenciales en las cuales se interioricen valores, se fomente el cambio de actitudes y formas de ver el mundo se logra un aprendizaje significativo dirigido no solo al conocimiento sino a la acción y la transformación humana y social, a un deseo ineludible de innovar y participar.

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

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

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

- “Interdependencia grupal”: el logro de metas propuestas depende de todos/as los miembros del grupo, de sus aportes, habilidades, actitudes y cooperación.
- Responsabilidad individual: Cada miembro del grupo tiene autonomía y una responsabilidad que asume para con todo el grupo, para el logro de una meta en común y para el aprendizaje.
- “Interacción estimuladora”: el estímulo mutuo entre los miembros del grupo genera un efecto para motivar, para cooperar, para afirmar y para crear confianza. Es una actitud entre las y los participantes.

Vivencia plena: esta permite al grupo interactuar, simular, asumir roles, asumir la responsabilidad y vivenciar un proceso marcado de emociones, relaciones, habilidades, conocimientos y diversidad de visiones.

- “Autoevaluación”: el grupo toma un espacio para reflexionar en el cuál se analizan y exponen los sentimientos, las experiencias, las vivencias, las fortalezas, lo que se puede mejorar, las actitudes, las necesidades de cambio y los aprendizajes durante el proceso.

Es un proceso de aprendizajes a partir del “encuentro” que se forja por medio de los juegos cooperativos, alude al “encuentro” con el “otro(a)”, “el encuentro que edifica, que personaliza, que hace crecer” (Stigliano y Gentile, 2008:24). Este “encuentro” con los otros(as) es un elemento del proceso de aprendizaje para el desarrollo de la persona; en el que se reflexiona, se comparten criterios y críticas y, lo más importante, se genera un proceso vivencial en el cual se aprende de los “otros(as)”, se genera un espacio ameno y de pertenencia a un grupo.

El encuentro en los juegos cooperativos permite la vivencia, la afectividad, la comunicación asertiva, la cooperación, la resolución pacífica de conflictos, la búsqueda de soluciones, la toma de decisiones consensuadas, la afirmación, la confianza, la práctica de la paz y los derechos humanos. Además, se logra la aprehensión de la solidaridad en la cual se reconoce al otro como otro, es decir, en el aprecio, respeto y aceptación de su diferencia.

El proceso de aprendizaje es un encuentro en el cual se pueden perfilar diversos tipos de aprendizajes logrados por las personas participantes de los talleres: cognoscitivos, actitudinales, de valores y de habilidades. Estos se resumen en el siguiente cuadro, sin el afán de limitarlos, sino explicar, pues no son excluyentes entre ellos (Cuadro 2).

Cuadro 2. Aprendizajes de los docentes en los talleres

Aprendizajes actitudinales	Aprendizajes de habilidades	Aprendizajes de valores	Aprendizajes cognocitivos
Divertirse Convivir Reirse (disfrutar) Alegría (disfrutar) Conocerse Relajarse Integración Identificación de cualidades positivas Compañerismo Trabajo en equipo Compartir con los compañeros(as) Conocer más a los compañeros(as) Noviolencia Cooperación Creatividad Amistad Disposición Afirmación	Trabajo en equipo Convivencia Trabajo divertido Creatividad Bajar estrés Relajarse Noviolencia Fortalecer comunicación con compañeros Aprender técnicas Compartir y comprender estudiantiles Comunicación Diálogo Propuestas Aprendizaje por experiencias Favorecer toma de decisiones grupales/consenso Estrategias de cooperación Manejo de estrés, frustración Liderazgo Romper esquemas	Trabajo en equipo Convivencia Noviolencia Tolerancia Libertad Amistad Experiencia Cooperación Creatividad Confianza Armonía Amor	Nuevos juegos Compartir conocimiento Unidad Noviolencia Fortalecimiento de la comunicación Técnicas de comunicación Intercambio de experiencias Apoyo mutuo Papel en la sociedad

Fuente: elaboración propia, basado en actividades y juegos de talleres con docentes.

### 5.1. Aprendizajes actitudinales

Los aprendizajes actitudinales se refieren a las actitudes que tienen las personas hacia situaciones específicas, hacia otras personas, hacia las relaciones humanas o conceptos, son dirigidas a algo o a alguien, pueden ser racionales o afectivas y se manifiestan en las formas de comportamiento. Las actitudes se definen como “(...) tendencias o predisposiciones aprendidas y relativamente fijas que orientan la conducta que previsiblemente se manifestará ante una evaluación u objeto determinado” (Puig, 1993:15 citado por Omeñaca et al. 2001:99). Son importantes porque condicionan otros elementos de la persona como, por ejemplo, las acciones, las percepciones, la conducta, la formación de opiniones y juicios, incluso el aprendizaje mismo. De ahí que es importante trabajar en la formación, fortalecimiento y transformación de actitudes positivas, especialmente al reconocer que las actitudes son flexibles, lo que las hace modificables y educables.

Estos aprendizajes están interrelacionados con las relaciones y experiencias vividas en el grupo y fuera de este; sobre todo, nos interesa este tipo de aprendizaje porque las actitudes afectan a la persona y a quienes la rodean; actitudes positivas generan efectos positivos y al contrario, también, porque una actitud no se presenta de forma aislada sino con un conjunto de actitudes que la definen aún más o la fortalecen. Estas se hacen visibles por medio de las conductas, de forma que hay mayores posibilidades de que afecten otras actitudes y conductas de las personas hacia quienes se dirigen.

De acuerdo con Guitart (2002), uno de los principales elementos en los procesos de aprendizajes actitudinales es la experiencia, es decir, cuando la persona por medio de su experiencia puede reconocer los resultados de sus actitudes positivos o negativos, este es un factor que se promueve por medio de los juegos cooperativos a partir de un aprendizaje vivencial, por medio del cual cada persona puede experimentar las consecuencias de sus actitudes y acciones a las que estas llevan.

La observación es otra manera de lograr aprendizajes actitudinales por medio de observar a otras personas, los juegos de observación y de rol permiten prestar atención a actitudes e imitar patrones o formas de conducta. La participación guiada es otro elemento y

se presenta en los talleres en el momento en que se realizan los espacios de reflexión o *feedback*, en los cuales las personas participantes son guiadas a un proceso para mirar, criticar y reflexionar acerca de las actitudes generadas y observadas en determinados juegos, para así abordar un tema específico, por ejemplo, actitudes y acciones que repercuten positivamente o no en una comunicación asertiva. Otro ejemplo sería la realización de juegos escogidos con el objetivo de analizar determinadas actitudes, por ejemplo, las manifestaciones de la violencia.

Guitart (2002) menciona que otra forma de lograr un aprendizaje actitudinal es por medio de la “instrucción directa”, en la cual se limita las posibilidades de los y las participantes de escoger o externar sus actitudes. En este sentido, se realizan juegos que dan muy pocas opciones o en los cuales se dan instrucciones más claras de qué hacer y no hacer, o en los que el/la facilitador/a observa y en el momento que percibe posibilidades de accionar que no llevan al objetivo que desea lograr, entonces se dan instrucciones y consignas más específicas. Por ejemplo, en los juegos en los que se quiere evidenciar la importancia de actitudes cooperativas, es necesario fijar directrices en el juego de manera que se limiten las posibilidades de modo que las personas participantes no puedan lograr la meta de forma individual. Esto puede implicar que la persona que facilita repita la consigna, instrucciones, palabras clave o genere determinadas medidas para quienes no siguen las instrucciones, por ejemplo, volver a empezar el juego, no hablar, devolverse, etc.

Con respecto a los aprendizajes actitudinales logrados, es importante mencionar la disposición al cambio y la transformación de las(os) participantes, así como la motivación hacia este; esto porque la adquisición o modificación de actitudes requiere de una aceptación personal del cambio y una reflexión acerca de su necesidad; por tanto, la vivencia de situaciones en los juegos permite reflexionar acerca de las actitudes y las acciones a las que estas dan pie.

Algunos aprendizajes directamente relacionados con el juego se generan porque son características esenciales de este, no tan posibles de lograr con otras técnicas o metodologías. Estas obedecen al espacio de disfrute y placer generado por el juego y la connotación lúdica que este posee, como lo son: divertirse, convivir, reírse, relajarse, integración, cooperación, creatividad y la alegría. Estos aprendizajes son a la vez actitudes que permiten el logro de otros aprendizajes, una mejor disposición, una mejor integración grupal y mejores relaciones interpersonales.

## 5.2. Aprendizajes de habilidades sociales

Se refieren al fortalecimiento o adquisición de habilidades sociales de los y las participantes son el “(...) conjunto de estrategias que permiten interactuar de forma constructiva en los diferentes ámbitos de relación social de la persona” (Omeñaca et al., 2001:81). Son importantes en las interacciones que se presentan en el grupo, así como para los diversos aportes que se puedan generar de manera individual y colectiva. Por ejemplo, las habilidades centradas en el trabajo divertido, el fortalecimiento de la comunicación, las propuestas, el diálogo, la toma de decisiones grupales y por consenso, las estrategias de cooperación, el manejo del estrés y la frustración, y el liderazgo son habilidades que fortalecen el trabajo en equipo, la toma de decisiones, las relaciones interpersonales, el valor del grupo, sus capacidades, fortalezas y el sentido de pertenencia. De igual forma, este fortalecimiento del trabajo en equipo es fundamental para la resolución de

conflictos, el logro de metas comunes, la generación de propuestas y de resultados más efectivos en el ámbito institucional y personal.

Las habilidades como las de comunicación, diálogo, creatividad, aprendizaje de técnicas, la inquietud de romper esquemas, la cooperación, la convivencia, son habilidades relacionadas con la resolución alternativa de conflictos y fortalecen las capacidades de los/as participantes en esta área de forma individual y colectiva. Así el grupo puede trabajar como equipo en la búsqueda de soluciones y propuestas creativas e innovadoras, trabajar por el bien común y construir un espacio armonioso de cooperación y diálogo.

### 5.3. Aprendizajes de valores

Los aprendizajes de valores son marcos de referencia y orientación para la vida de las personas, acerca de lo que es deseable y preferible para actuar y vivir, Gonzáles (citado por Omeñaca, 2001) plantea que los valores poseen varias dimensiones: son proyectos ideales para comportarse y vivir, son opciones personales, son creencias, son características de las acciones humanas, orientan las conductas, la vida y la personalidad.

Son de gran importancia en los juegos cooperativos porque en estos se promueve la vivencia, promoción y práctica de valores relacionados con la paz y los derechos humanos, con la convivencia pacífica basada en el respeto a la dignidad humana.

Los valores surgen de la experiencia, de la historia individual de cada uno(a), de las interacciones, los conocimientos adquiridos, de la cultura, son vividos y externados por las(os) participantes en el proceso. Se trata de una experiencia, en primer lugar, individual y, en segundo, colectiva. Los valores como la libertad, la no violencia, la convivencia, la tolerancia, la armonía y el amor, son principios dirigidos hacia el autorespeto y el respeto hacia otras personas, en un marco de aceptación y aprecio a las diferencias. La libertad tiene, además, su importancia en el logro de una participación activa, de la libertad de expresión, de opinión y de la creatividad.

La cooperación en un sentido amplio se inserta en un espacio de pensar en las otras personas, en las metas grupales, en reestructurar aquellas actitudes y conductas que no responden a este valor, es así como se visualiza que la cooperación representa un valor que se puede aprender y fortalecer. Concebir la cooperación como un valor importante en el grupo permite valorar las habilidades de otros miembros, generar un sentido de responsabilidad, disposición para compartir capacidades, conocimientos para comunicarse y buscar un objetivo común.

La confianza vista como valor tiene dos enfoques, la confianza personal, relacionada con la estima propia y la aceptación de las propias capacidades; y la confianza en los/as demás miembros del grupo en un sentido de apoyo y comunidad, que, además, implica responsabilidad, compartir y asumir ser partes de un grupo, una institución con una gran responsabilidad social y cultural.

### 5.4. Aprendizajes cognoscitivos

Hacen alusión a conceptos, reflexiones, estrategias, identificación de cambios, reconocimiento de condiciones, valores, actitudes, y habilidades. Contribuyen al proceso de adquisición y socialización del conocimiento entre los y las participantes. Entre los mencionados están la importancia del conocimiento de nuevos juegos para su utilización en diversas actividades con los grupos con lo que trabajan los y las docentes, el

aprendizaje de diversas técnicas de comunicación, conocimiento de los factores que limitan o fortalecen la comunicación. La existencia de elementos importantes como el apoyo mutuo, la unidad y la socialización de conocimientos, generan un bagaje de experiencias que enriquecen a cada persona y al grupo en su complejidad.

## 6. Conclusiones

Los juegos cooperativos permiten un proceso de aprendizaje, el cual refleja lo que hemos aprendido en nuestra historia, lo que se aprende y experimenta durante el proceso; esto se expresará en las acciones futuras, es decir, “lo que aprendemos hoy influencia el modo en que haremos las cosas” (Thomaz y Galdino da Silva, sf: 8).

Los espacios generados por medio de los juegos cooperativos generan oportunidades para el desarrollo de las relaciones humanas, las responsabilidades individuales y colectivas, la creatividad, la resolución alternativa de conflictos, la comunicación, el trabajo en equipo, el desarrollo y fortalecimiento de habilidades que coadyuvan al desarrollo de la personalidad.

En los talleres se genera un proceso que motiva, en un espacio poco común, de disfrute, libertad, participación y cooperación. Además, permiten aflorar interacciones socioafectivas, esto implica más que el desarrollo intelectual, de conocimientos y técnicas, sino de relaciones afectivas y solidarias que permiten a los/as participantes ponerse en los zapatos de los otros, la comprensión mutua, la empatía y generar un sentido de responsabilidad y de identificación con las necesidades.

Las experiencias con los juegos cooperativos reflejan la necesidad de fortalecer el trabajo en equipo, generar espacios no tradicionales para formular nuevas propuestas, así como para recreación y disfrute individual y grupal.

Las percepciones de los y las participantes evidencian ir más allá de las apariencias físicas, sino que se perciben como personas con mucha calidad, compañerismo, amistad, liderazgo, inteligencia, dinamismo, dedicación y afectividad.

Los y las participantes se sienten más participativos(as) debido al espacio que se crea y recrea, en el cual existen las oportunidades para participar.

Se destaca que los juegos cooperativos generan oportunidades vivenciales y divertidas para el aprendizaje conjunto, cooperativo, creativo y respetuoso en el cual se reconocen y aprecian las diferencias, porque permiten que se refuerce la confianza en sí mismos(as) como personas dignas y de valor.

Con respecto a las necesidades de los(as) docentes estas se relacionan con la efectividad de sus derechos, entre las que destacan: paz, salud, seguridad, justicia, afecto, reconocimiento, salario digno y realización personal.

El proceso se enriquece porque los y las participantes son quienes manifiestan lo que han aprendido y sus vivencias; no es una lectura completa de la facilitadora, sino una lectura participativa pues hay una expresión libre, autónoma y conciente. Esto alude a que la experiencia genera un proceso de aprendizaje en el cual cada grupo y cada persona aprenden lo que les es significativo de la experiencia vivida.

El proceso deja experiencias y aprendizajes que podemos remarcar para una convivencia pacífica, que no es cualquier convivencia sino aquella que es armoniosa y solidaria,

caracterizada por la cooperación, la noviolencia, el diálogo, la resolución alternativa de conflictos, la comunicación asertiva y la búsqueda consensuada de soluciones, entre otros. Se logra hacer un “encuentro” entre los/as protagonistas, identificación grupal y generación de autoconceptos positivos, aprendizajes en comunidad cooperativos y divertidos.

## 7. Referencias bibliográficas

- Abarca, Sonia (2007) *Psicología de la motivación*, San José, EUNED.
- Brotto, Fabio (2006) *Pedagogía de la cooperación: construyendo un mundo donde todos pueden bienser*. V Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas. Oleiros (Coruña). Consultado el 05/05/2011 en [http://educacionfisicacooperativa.org/file.php/9/Seleccion/ContenidosTeoricos/La\\_Pedagogia\\_de\\_la\\_Cooperacion\\_Construyendo\\_un\\_Mundo.pdf](http://educacionfisicacooperativa.org/file.php/9/Seleccion/ContenidosTeoricos/La_Pedagogia_de_la_Cooperacion_Construyendo_un_Mundo.pdf).
- Formación online (1995) *Los contenidos y su aprendizaje*. Consultado el 26/04/2011 en [http://www.formaciononline.org/seminarios/contenidos\\_aprendizaje.htm](http://www.formaciononline.org/seminarios/contenidos_aprendizaje.htm).
- Gadara, Manuel y Ruiz Ileana (2006) “Educación en y para los derechos humanos”, en *Educación en derechos humanos. La universidad por la vigencia efectiva de los derechos humanos* (2006), Caracas, Publicaciones UCAB, pp.17-44.
- Guitart, Roxana (2002) *Las actitudes en el centro escolar. Reflexiones y propuestas*, Barcelona, Editorial GRAÓ.
- Limpens, Frans (Ed) (2009). *CD de Juegos Cooperativos*, Querétaro, México, EDHUCA.
- Maya, Arnobio (2007) *El taller educativo ¿qué es? Fundamentos, cómo organizarlo y dirigirlo, cómo evaluarlo*. (2 ed.), Bogotá, Cooperativa editorial magisterio.
- Miranda, Marcos (2008) *Trabalhando com jogos cooperativos: em busca de novos paradigmas na educação física*,. (2 ed.), São Paulo, Papirus Editora.
- Jares, Xavier (1999) *Educación para la Paz. Su teoría y su práctica*, Madrid, Editorial Popular.
- Jares, Xavier (2006) *Pedagogía de la convivencia*, Barcelona, Editorial Grao.
- Omeñaca, Raúl, Puyuelo, Ernesto y Ruiz, Jesús. (2001) *Explorar, jugar y cooperar*, Barcelona, Editorial Paidotribo.
- Omeñaca, Raúl y Ruiz, Jesús (2005) *Juegos Cooperativos y Educación Física*, Barcelona, Editorial Paidotribo. Internacional de Actividades Físicas C
- Pérez, Enrique (1998) “Juegos cooperativos: juegos para el encuentro”. *Educación Física y Deportes*, núm., 9, año 3, Buenos Aires. Consultado el 11/7/2012 en <http://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm>. e julio de 2006.
- Pinheiro de Almeida, Marcos (2006) *El juego cooperativo y la cultura de la paz en la educación infantil*. V Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas. Oleiros (Coruña): 30 de junio al 3 de julio de 2006. Consultado el 19/10/2011 en: <http://www.labrinjo.ufc.br/phocadownload/artigo%20-%20o%20brincar%20coopera>

tivo%20e%20a%20cultura%20da%20paz%20na%20educaao%20infantil%20en%20espaol.pdf.

- Stigliano, Daniel y Gentile, Daniel (2008) *Ensenar y aprender en grupos cooperativos: comunidades de diálogo y encuentro*, Buenos Aires, ediciones novedades educativas.
- Schunk, Dale (1998) *Teorías del aprendizaje*, 2 ed. México, Pearson.
- Thomaz, Flavia y Galdino da Silva, Rozinaldo (sf.) *Jogos cooperativos: a cooperação como eixo na construção do saber*. Consultado el 10/04/2011 en <http://www.eefe.ufscar.br/pdf/flavia.pdf>.
- Universidad Nacional (UNA). (1993) *Estatuto Orgánico de la Universidad Nacional*. Aprobado por la Asamblea Universitaria. Publicado en las Gacetas No. 71 del 15 de abril de 1993 y No. 101 del 27 de mayo de 1993. Heredia. Consultado el 20/10/2011 en [http://www.juridica.una.ac.cr/index.php?option=com\\_remository&Itemid=0&func=fileinfo&id=144](http://www.juridica.una.ac.cr/index.php?option=com_remository&Itemid=0&func=fileinfo&id=144).

**Evelyn Cerdas Agüero:** Bachiller en Relaciones Internacionales, Máster en Derechos Humanos y Educación para la Paz. Facilitadora de talleres de juegos cooperativos, coordinadora de la Actividad Académica Aula Activa: Juegos Cooperativos para la Paz, directora de la *Revista Latinoamericana de Derechos Humanos*, coordinadora de la Cátedra Joaquín García Monge. Académica del Instituto de Estudios Latinoamericanos, Universidad Nacional, Costa Rica.