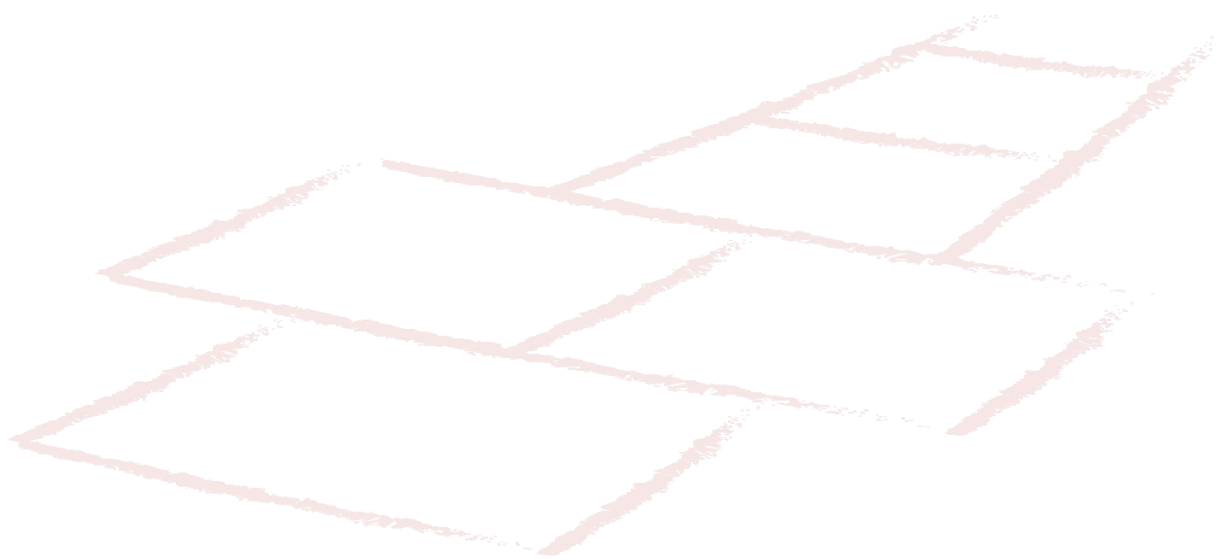




**Jolas Kooperatiboen
Zentroa**
Centro de Recursos en
Juegos Cooperativos

EDUCÁNDONOS A TRAVÉS DEL JUEGO COOPERATIVO

“SENTIRSE LIBRES PARA JUGAR”



Gatazketarako bitartekaritza zentroa
Centro para la mediación y regulación de conflictos



suspergintza
elkartea

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN: “SENTIRSE LIBRES PARA JUGAR” .

1. EL JUEGO PARA JUGAR O PARA EDUCAR.

- 1.1. El porqué del juego.
- 1.2. El juego para educar.
- 1.3. El papel del educador/a en el grupo.
- 1.4. El enfoque socioafectivo.

2. LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y SUS POSIBILIDADES.

- 2.1. Características generales.
- 2.2. Valores que transmiten juegos y deportes cooperativos.
- 2.3. Educar a través de juegos y deportes cooperativos.

3. LA BÚSQUEDA DE JUEGOS COOPERATIVOS EN LOS RECURSOS DISPONIBLES.

BIBLIOGRAFÍA.

EDUCÁNDONOS A TRAVÉS DEL JUEGO COOPERATIVO

“SENTIRSE LIBRES PARA JUGAR”

El juego es una de las actividades humanas que está presente en toda sociedad y cultura. El juego permite y facilita un armonioso crecimiento de la inteligencia, de la afectividad, de la creatividad y de la sociabilidad. Los juegos constituyen una fuente de preparación para la vida adulta y posibilitan ensayar situaciones divertidas, conflictivas que quizá se vayan a experimentar en la vida. Gracias a la flexibilidad que presentan los juegos, estos pueden ser utilizados con diferentes objetivos y de diversas formas, pero sin duda, todos ellos transmiten algún valor.

Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación, respeto y solidaridad. Facilitan el encuentro con los/as demás y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos y todas, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros/as y no contra los/as demás; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a otras personas.

1. EL JUEGO PARA JUGAR O PARA EDUCAR.

1.1. El porqué del juego.

Etimológicamente, la palabra juego proviene del vocablo latino “iocus”, que viene a significar diversión, gracia, broma, pasatiempo... Es una fuente de placer, divertida, que generalmente suscita excitación, a la vez que es una experiencia liberadora y arbitraria. De la misma manera, la palabra jugar (Lat. iocari) viene a significar hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse.

El juego es un elemento básico para que el niño/a afronte con éxito las diferentes situaciones que se le presenten en su relación y vivencia personales. Además, requiere una autosuperación personal para desenvolverse en diferentes circunstancias y situaciones de forma satisfactoria y placentera.

La actividad lúdica es para el niño/a un aspecto básico en la formación de su comportamiento, pues es en el juego cuando el sujeto actúa tal y como es realmente, cuando se exterioriza de forma natural y espontánea... cuando la persona educadora puede acceder mejor a la identificación personal del niño/a. Por este motivo, es imprescindible prestar una atención especial al desenvolvimiento de cada participante en el juego.

Pueden resumirse las finalidades fundamentales del juego como: **divertirse, conocerse, relacionarse, ayudar a los demás y cooperar.**

Estudios realizados definen el juego como “uno de los elementos fundamentales en la vida del niño/a para su desarrollo personal físico, emocional e intelectual”. Si favorecemos el juego para la aceptación, la colaboración, la ayuda y, en definitiva, para la cooperación, estaremos contribuyendo a formar no únicamente una persona o grupo de personas sino también un ambiente solidario y justo. Dice Orlick (1990) que *“jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños/niñas. Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación, y experimentación. Sin embargo, si deformas el juego de los niños/as premiando la competición excesiva, la agresión física contra otros/as, los engaños y el juego sucio, estás deformando la vida estos/as”.*

Los sentimientos, vivencias y aprendizajes que el niño/a adquiere durante estos primeros años de su vida van a marcar en gran medida la manera de ser, actuar y comportarse en su desenvolvimiento diario. Por este motivo, adquiere una especial relevancia el hecho de que en el juego se pongan de manifiesto el mayor número posible de alternativas formativas para el niño/a. Es muy importante favorecer tanto el aspecto creativo, como el afectivo, motriz, actitudinal y social, con el propósito de favorecer el desarrollo íntegro del niño/a participante.

Uno de los elementos favorecedores de dicho desarrollo es la propia persona

educadora que deberá motivar al niño/a a que participe activamente en el juego y que logre tomar conciencia de sus actuaciones y comportamientos mediante la reflexión personal. En este proceso, guiaremos al niño/a para que sea capaz de sacar sus propias conclusiones sobre las vivencias y acciones experimentadas.

La participación en el juego no sólo tiene un componente de diversión, satisfacción, agrado, etc., sino que también conlleva una gran variedad de vivencias que se experimentan, las cuales constituyen la esencia básica del placer del juego. El juego puede ayudar a que el niño/a se adapte a la realidad que le rodea, a la mejor integración al grupo del que forma parte, a perder el miedo a resolver sus problemas y dificultades; y también puede ayudarle a aumentar su autoestima al sentirse protagonista de actuaciones que son apoyadas, reconocidas y valoradas por el grupo que interactúa en el juego.

La acción de jugar es por tanto un buen entrenamiento para las habilidades sociales y no sólo un elemento lúdico. El juego ayuda a desarrollar de forma lúdica la expresión y la comunicación en el niño/a, tanto la verbal como la gestual o corporal. Así pues, mientras se divierte, está trabajando indirectamente en aquellas facetas personales en las que presenta más dificultades. Y no olvidemos que la comunicación es un elemento necesario e imprescindible para la convivencia con los y las demás.

Aquel niño/a que ha construido un autoconcepto elevado dentro del ambiente familiar, tendrá muchas posibilidades de éxito en su relación con el entorno. Sin embargo, un desarrollo pobre del autoconcepto conllevaría una deficiencia en las relaciones sociales. Un buen autoconcepto del niño/a le hará sentirse aceptado/a, con confianza, con seguridad personal y con una buena imagen de sí mismo/a. De lo contrario, el niño/a se retrae en la familia, en la amistad y puede mostrar un comportamiento agresivo.

De ahí que el autoconcepto o la autoestima será otro concepto básico que el niño/a trabajará durante el juego. Este aspecto además tiene un factor externo que vendrá dado por el grupo y la persona educadora, ya que el juego de grupo constituye el medio más enriquecedor en la relación con los/as demás. Es por ello, que consideramos los juegos cooperativos tan importantes por su desarrollo grupal, que facilitan el análisis y la reflexión de todas sus posibilidades de desarrollo: afectivas, sociales, motrices, cognitivas, actitudinales, lingüísticas, etc.

1.2. El juego para educar.

El juego no ha estado bien visto por la pedagogía tradicional, ya que la educación y el juego no se consideraban buenos aliados. Pero hoy en día es sabido y reconocido que el niño/a aprende jugando ya que hacen de la vida misma un juego constante. Así pues, esta actividad lúdica es un elemento metodológico ideal para dotar a los niños y niñas de una formación integral. *“Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño/a aprende a*

comprender el mundo social que le rodea” (Ortega, 1990).

De esta manera, también podremos tener en cuenta esta actividad lúdica como un medio pedagógico, que junto con otras actividades o disciplinas artísticas, ayudan a enriquecer la personalidad creadora, social, emocional, motriz e intelectual del niño/a, por lo que se está contribuyendo en su educación. El juego es un elemento transmisor y dinamizador de costumbres y conductas sociales y puede ser un elemento esencial para preparar de manera integral a los y las jóvenes para la vida. *“Sería ideal que el objetivo máximo de la educación fuera la felicidad, y entonces el juego tendría un papel predominante” (Delgado, 1991).*

Desde un punto de vista educativo nos interesará trabajar, y no sólo divertirnos, a través de juegos que desarrollen diferentes capacidades, destrezas y habilidades. También es importante enseñarles a jugar con otros niños y niñas en un ambiente de afecto y aceptación mutua, donde se fomenten los valores sociales básicos y fundamentales para convivir adecuada y correctamente en su entorno escolar, familiar y social.

No debemos olvidarnos que los valores son adquiridos a través de los procesos de socialización y de transmisión entre los seres humanos.

1.3. El papel del educador/a en el grupo.

La tarea del educador/a al frente de un grupo es compleja pero a la vez relevante, de ahí que su actuación requiera reflexión y análisis. La actitud del educador/a con respecto a los educandos es de vital importancia.

Diferentes estudios distinguen entre dos clases de comportamientos:

- a) El centrado en el enseñante: que adopta una actitud directiva y represiva, sin aceptar los puntos de vista del educando.
- b) El centrado en el enseñando: ante quien el enseñante adopta una postura de ayuda y comprensión para ayudar a resolver los problemas surgidos.

H. H. Anderson por su parte, distingue dos categorías de comportamientos con los individuos:

- a) El dominativo: que se caracteriza por dar órdenes, amenazar, castigar, dictaminar.
- b) El integrativo: que ayuda, elogia, acepta las iniciativas de los/as demás, es flexible, crea un ambiente de confianza y participación.

Se destacan las dos opciones B porque son aquellas que crean en las personas una conducta amistosa y cooperadora, aumentan la interacción y la cohesión entre todos/as sus miembros, incrementan el deseo de participación y

potencian la confianza en sí mismos/as.

Rasgos a destacar en el educador/a serían: sociabilidad, capacidad de comunicación, optimismo, paciencia, sinceridad, capacidad de escuchar y situarse en el punto de vista ajeno, interés por los/as demás, actitud amistosa, persona creativa y observadora; y ánimo tolerante, comprensivo y respetuoso.

Cualquier propuesta educativa donde esté presente el juego no puede perder de vista el siguiente trinomio:

- 1) **libertad:** la única persona que puede decir si está jugando es el propio participante. Sólo juega si él/ella cree que está realmente jugando y si se añade libremente a la acción de jugar.
- 2) **placer:** un juego ha de ser divertido. Si no produce placer se puede decir que ha sido una actividad, una dinámica, o cualquier otra cosa, pero seguro que no se puede afirmar que haya sido un juego.
- 3) **finalidad en sí misma:** el juego es una finalidad en sí misma, ya que jugamos por el puro placer de jugar. Los jugadores/as juegan por jugar y es el educador/a quien puede usar la fuerza que tiene el juego para trabajar aquello que se quiera.

Desde el juego, el educador/a debe enseñar a vivir en sociedad, a que las relaciones interpersonales se basen en el respeto, la tolerancia, la justicia, la sinceridad, etc. Y a que éstas vayan acompañadas de la autoestima, la cooperación, la ayuda mutua, la autonomía personal, la amistad y la confianza. Y es por ello, que la tarea de cualquier educador/a no debe limitarse única y exclusivamente a instruir y desarrollar las capacidades, sino que debe igualmente contribuir a la formación y desarrollo de la persona en su integridad.

1.4. El enfoque socioafectivo.

El método que os proponemos es activo, cooperativo y vivencial (parte de la propia experiencia). En sí misma esta metodología pretende crear un clima cooperativo y una actitud de búsqueda colectiva, que incorpora la propia experiencia de la persona e intenta equilibrar lo conceptual, procedimental y actitudinal.

Una característica de la metodología socioafectiva es pasar a través de una experiencia emotiva, el juego o dinámicas, que haga emerger sentimientos, reflexiones profundas, experiencias y vivencias, para que no se queden sólo en el interior. Es importante cuidar la creación de un clima positivo en el grupo. Esto ayuda al trabajo en común, pues nadie aprende en situación de estrés, cansancio, tensión o desmotivación. La buena disposición del espacio facilita además la creación del clima positivo.

El papel del educador/a que utiliza una metodología no violenta, como podréis

imaginar, es bastante distinto del tradicional. La función clave es la de facilitar ese proceso de búsqueda colectivo. El educador/a no violento/a no se propone “llenar una taza vacía” sino conocer lo que hay en esa taza e intentar llenarla junto con las personas del grupo que dinamiza. La metodología se basa en la participación y en la consideración del propio grupo de niños/as, o personas, como herramienta de aprendizaje, siendo la persona dinamizadora un elemento facilitador y orientador de la reflexión y, fundamentalmente, clarificador de ideas y de implicaciones para las relaciones interpersonales.

2. LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y SUS POSIBILIDADES.

Determinados tipos de juegos contribuyen a fomentar el individualismo, el sexismo, la intolerancia, el racismo, la xenofobia, actitudes uniformadoras y sumisas, etc. El juego no es algo neutral.

Solamente desde la motivación para que todas las personas participantes se sientan estimuladas por los objetivos del grupo, se impliquen y participen en el mismo contribuyendo con su individualidad, entendemos que es posible vivenciar el juego como algo positivo para el desarrollo de personas solidarias, justas y comprometidas.

Los juegos cooperativos son los juegos en sí, y cualquier valor educativo tiene lugar en su estructura. Existen juegos cooperativos para cualquier momento evolutivo del grupo que quiere jugar: **juegos de distensión** (para liberar energías, reírse, divertirse sin más, relajarse o sentirse a gusto), **juegos de presentación y conocimiento** (para facilitar el conocimiento de los/as demás), **juegos de confianza/afirmación** (para fortalecer tanto la autoestima como la confianza en el grupo), **juegos de comunicación** (para desarrollar o mejorar las habilidades comunicativas), **juegos de resolución de conflictos** (para ser creativos en la búsqueda de nuevos caminos de regulación de situaciones difíciles, sentir empatía hacia el otro/a), etc.

2.1. Características generales.

- Se juega en grupo, con un final u objetivo común, ganan todos/as o pierden todos/as.
- Fomentan la inclusión, no la exclusión (eliminación).
- El adversario suele ser un elemento externo que no pertenece al grupo.
- Las reglas deben permitir que se dé la ayuda mutua y la cooperación sin obligar a nadie a hacerlo.
- Fomentan la toma de decisiones, la negociación, la resolución/regulación de conflictos. Las reglas son a menudo adaptables según la edad o número de jugadores/as, de manera que con el mismo juego se pueden presentar diferentes variantes.

2.2. Valores que transmiten juegos y deportes cooperativos.

Como decíamos, el juego es en sí una escuela de valores. Desde la estructura del mismo, pasando por los contenidos, las reglas y su forma de elaboración, y desembocando en los objetivos perseguidos y en la manera de desarrollarlos, todo va a quedar impregnado por determinados valores, que sólo desde la bonanza del divertimento y la ingenuidad de restarle importancia, podremos pretender que no son determinantes.

Los juegos cooperativos son transmisores de una serie de valores fundamentales en la construcción de la solidaridad:

- El valor de la integración frente a la exclusión, haciéndonos más partícipes dentro del grupo.
- El valor de la escucha y la comunicación a través de: la toma de decisiones, la negociación, la búsqueda de estrategias...
- El valor de la afirmación de sí mismos/as. Reconocimiento personal y por parte del grupo de lo que cada persona supone para el trabajo en grupo.
- El valor de la creatividad y la imaginación. Elementos ambos que nos ayudarán a superar el desafío, modificar las reglas de juego, aportar cosas nuevas al grupo para seguir jugando y para enriquecerlo...

La opción lúdica cooperativa profundiza así, en la libertad de las personas creando una situación que les hace (Orlick, 1990):

- Libres de competición: Las personas se ven libres de la obligación de competir al no sentir la necesidad de superar a los/as demás en el juego, sino que más bien necesitan de su ayuda.
- Libres para crear: Al no sentir una presión psicológica por conseguir resultados inmediatos, ello nos permite movernos en un ambiente más relajado y propenso para la creación.
- Libres de exclusión: Los juegos cooperativos rompen con la eliminación como consecuencia del error o la falta de acierto.
- Libres de agresión: La inexistencia de rivalidad con la otra persona facilita un clima social positivo donde no tienen cabida los comportamientos agresivos y destructivos.

2.3. Educar a través de juegos y deportes cooperativos.

Educación a través de juegos y deportes cooperativos supone:

- A) Potenciar el desarrollo de factores de socialización estimulando:
- Conocimiento mutuo de los miembros del grupo.
 - Interacciones intragrupales amistosas, positivas y constructivas.
 - Habilidades de comunicación verbal y no verbal.
 - Cohesión grupal, sentimiento de pertenencia.
 - Hábitos de escucha activa.
 - Disminución de estrategias violentas para regular los conflictos.

- Desarrollo moral: acatar normas sociales implícitas en la normas de los juegos y normas sociales que el grupo estructura para la realización de los mismos.
- B) Favorecer el desarrollo emocional:
 - Identificación, comprensión cognitiva y expresión de emociones.
 - Expresión de emociones a través de la dramatización, actividades con música-movimiento, el dibujo y la pintura.
 - Identificación de situaciones que provocan sentimientos “buenos” o “malos” en las personas y discriminar qué situaciones son unas y otras.
 - Desarrollo de la empatía ante situaciones emocionales de los compañeros y compañeras.
 - Mejora del autoconcepto, autoestima.
- C) Estimular el desarrollo de factores intelectuales tales como:
 - Creatividad verbal, gráfica, constructiva y dramática.
 - Razonamiento verbal.
 - Atención.
 - Capacidad de simbolización.
 - Memoria y observación.
 - Pensamiento asociativo.

3. LA BÚSQUEDA DE JUEGOS COOPERATIVOS EN LOS RECURSOS DISPONIBLES.

A veces los recursos materiales o económicos de los que disponemos no son suficientes para adquirir juegos de mesa cooperativos, o el espacio que tenemos no es adecuado para la práctica de juegos físicos o... En estos casos, ¿qué podemos hacer?

La primera barrera que nos ponemos a nosotros y nosotras mismos/as para superar los obstáculos es nuestra propia imaginación. A menudo, antes de pararnos a pensar, descartamos cualquier posibilidad de actuación ante la imposibilidad de llevar a cabo las acciones propuestas para el grupo, ya sea por falta de medios económicos, de medios materiales, por problemas de espacio, por ser un número reducido de participantes, etc., etc.

¿Pero qué pasaría si nos detuviéramos un momento para pensar ante la adversidad, para reflexionar sobre los obstáculos aparecidos, para evaluar la nueva situación? Si hiciéramos esto en el grupo de educadores/as responsables de dinamizar ese grupo de niños y niñas, de jóvenes e incluso de personas adultas, empezaríamos de forma natural a establecer una dinámica de trabajo comunicativa, que daría paso a un proceso de trabajo cooperativo fomentando la escucha y la comunicación grupal, así como ocurre en los juegos cooperativos.

Visto lo anterior, ¿por qué nos resulta tan difícil jugar a juegos cooperativos e incluso fomentar las relaciones cooperativas? Tal vez el quid de la cuestión

está en el tiempo. Necesitamos tiempo para pensar, para crear, para jugar, para relacionarnos con los y las demás, para escuchar, para observar, para valorar, para sentir, para ser felices...y un largo etcétera. El detenernos un instante para llevar a cabo estas u otras acciones es lo que nos hará libres para buscar y encontrar juegos cooperativos en los recursos disponibles.

Otro hándicap añadido al tiempo es que a menudo no nos enseñan a ser creativos y a utilizar nuestra imaginación para superar los obstáculos y dificultades que se nos presentan, así como los conflictos en nuestras relaciones personales. Y tanto la creatividad como la imaginación son dos aspectos fundamentales en el desarrollo psicológico de las personas, que nos ayudarán a ser más libres. Y desde aquí queremos recordar, que estos dos aspectos no son exclusivos de la infancia y la juventud, sino que en la etapa adulta también debemos ser capaces de imaginar y crear, así como darnos permiso a divertirnos y disfrutar a través del juego.

En este punto intentaremos trabajar nuestra capacidad de creación, de imaginación, de observación, de análisis y de superación de los obstáculos. En la búsqueda de juegos cooperativos necesitaremos saber qué diferencia a estos de los juegos competitivos. El brasileño Fabio Otuzi Brotto (1999), basándose en las ideas de Terry Orlick, destaca el papel educativo de los juegos cooperativos comparándolo con el de los juegos competitivos:

Juegos competitivos	Juegos cooperativos
Son divertidos sólo para algunos/as.	Son divertidos para todos y todas.
La mayoría experimenta un sentimiento de derrota.	Todos/as tienen un sentimiento de victoria.
Algunas personas son excluidas 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 demás.	Se aprende a compartir y a confiar en los y las demás.
Las personas no se solidarizan y son felices cuando algo "malo" le sucede a los demás.	Las personas 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.
Las personas perdedoras salen del juego y simplemente se convierten en observadoras.	Nadie abandona el juego obligado/a por las circunstancias del mismo. El grupo entero inicia y da por finalizada la actividad.
Las personas pierden la confianza en sí mismas cuando son rechazadas o cuando pierden.	Desarrollan la autoconfianza porque todas las personas son bien aceptadas.
La poca tolerancia a la derrota desarrolla en algunas personas 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.

Fabio Otuzi Brotto (1999)

Es importante tener claro la estructura de los juegos cooperativos para ser capaces de transformar, adaptar, reconocer y/o crear nuevos juegos cooperativos. A su vez, será importante, y muy recomendable, hacer un análisis previo del grupo destinatario de nuestro trabajo para así optimizar mejor nuestros esfuerzos en alcanzar los objetivos deseados. Evidentemente, no será lo mismo trabajar con niños/as, que con jóvenes, o personas adultas. Así como tampoco trabajar en un centro escolar, con un grupo de Tiempo Libre, con personas que presentan algún tipo de discapacidad, etc.

Por último, no debemos ponernos barreras ante la escasez de recursos materiales o económicos. En dichas situaciones deberemos esforzarnos en ser creativos y utilizar nuestra imaginación al cien por cien. Pero que mejor que ilustrar lo que estamos diciendo con algunos ejemplos:

- Ese grupo de niños/as que no tiene un balón a su alcance y que se las arregla para elaborar uno con papeles, cartón o esponja. Le damos forma y lo cubrimos con cinta adhesiva, teniendo así nuestro propio balón.
- O descontextualizamos los objetos. Por ejemplo, unos calcetines enrollados harán las veces de pelota para jugar a volleyball, a palas, a pasarse la bola, para hacer malabares...
- Una lata, un bote o un balde bien podrían servirnos de canasta, de instrumento de percusión; o cualquier otro uso que le queramos dar.

Terry Orlick nos recuerda algo bastante curioso: *“¿Os habéis fijado en que muchas veces los niños/as juegan más con las cajas que envuelven a los regalos que con los propios regalos?”*. Y no le falta razón si admitimos que en ocasiones somos más creativos con un objeto cualquiera que con un juego o juguete concreto. Y si os dais cuenta, el proceso de creatividad grupal se convierte a su vez, en un trabajo cooperativo.

Por último, queremos destacar la observación y el análisis como aspectos fundamentales para la creatividad, ya que en cualquier lugar, en cualquier situación, en una palabra o frase... podemos encontrar lo necesario para adaptar, transformar y/o crear nuevos juegos. Y adaptando una parte del título del curso diremos: *“sintámonos libres también para crear”*.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA:

- 📖 Orlick, Terry. **Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición.** Popular, Madrid, 1986.
- 📖 Orlick, Terry. **Libres para cooperar. Libres para crear. (Nuevos juegos y deportes cooperativos).** Editorial Paidotribo, Barcelona, 1990
- 📖 Moreno Murcia, Juan Antonio. **Aprendizaje a través del juego.** Ediciones Aljibe, S.L., Málaga, 2002.
- 📖 Jares, Xesús R. **El placer de jugar juntos. Técnicas y juegos cooperativos.** Editorial CCS, Madrid, 1992.
- 📖 Garaigordobil Landazabal, Maite. **4-12 urte bitarteko haurren garapenerako kooperazio eta sormen jolasak.** Ibaizabal argitaletxea, Bilbao, 2005.
- 📖 FISC e INTERED EUSKAL HERRIA - EUSKO JAULARITZA. **Solidaridad y cooperación en la Educación Secundaria Obligatoria.** Materiales didácticos. Ed. Lestonnac. 2005
- 📖 Gutiérrez, Raúl. **El juego de grupo como elemento educativo.** Editorial CCS, 1997.
- 📖 **Artículo:** "Experiencias de Intered Euskal Herria en relación con la potencialidad del juego cooperativo". Educación social N° 33. Revista de Intervención Socioeducativa (2006)