



Horizonte de la Ciencia

ISSN: 2304-4330

ISSN: 2413-936X

horizontedelaciencia@gmail.com

Universidad Nacional del Centro del Perú

Perú

Gago Galvagno, Lucas Gustavo; Periale, Matías; Elgier, Angel Manuel
Los juegos cooperativos y competitivos y su influencia en la empatía
Horizonte de la Ciencia, vol. 8, núm. 14, 2018, -Junio, pp. 77-86
Universidad Nacional del Centro del Perú
Perú

DOI: <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2018.14.425>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=570960866005>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

UNCP
redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso
abierto

Los juegos cooperativos y competitivos y su influencia en la empatía

Llallinakuy yanapanakuy awsaykuna allipkawsay limapaanin

Lucas G. Gago Galvagno*, Matías Periale** y Angel M. Elgier***

Resumen

La empatía es la capacidad de comprender las emociones y sentimientos de los demás, entendiendo al otro como un ser independiente pero similar. La misma se ve influenciada por los ambientes a los cuales se circunscribe. El presente artículo se orienta a comparar la incidencia de los juegos cooperativos y competitivos sobre la capacidad empática en alumnos de nivel secundario. La muestra se compuso de 24 niños varones de 13 años distribuidos en dos grupos. Uno de los grupos recibió entrenamiento en juegos cooperativos, mientras que el otro grupo recibió entrenamiento en juegos competitivos. El instrumento de recolección de datos utilizado fue el Interpersonal Reactivity Index (IRI). Se obtuvieron diferencias significativas en toma de perspectiva, obteniendo medidas más altas el grupo cooperativo en comparación con el grupo competitivo. A su vez se hicieron comparaciones pre-test y post-test, aumentando la toma de perspectiva en el grupo cooperativo. En el grupo competitivo disminuyó la preocupación empática. Se discuten los resultados a la luz de distintas teorías. Se concluye que las variaciones obtenidas se deben a la idiosincrasia propia de cada dispositivo.

Palabras clave

empatía, juegos cooperativos, juegos competitivos, afectividad.

Shuukukuna limana:

allipkawsay, yanapanakuy awsaykuna, llallinakuy awsaykuna, kuyanakuy.

Cooperative and competitive games and their influence on empathy

Abstract

Empathy is the ability to understand the emotions and feelings of others, understanding the other as a separate but similar being. It is influenced by the environments to which it is confined. This article aims to compare the incidence of cooperative and competitive games on empathic capacity of secondary students. The sample consisted of 24 boys 13 years divided into two groups. One group received training in cooperative games, while the other group received training in competitive games. The data collection instrument used was the Interpersonal Reactivity Index (IRI). Significant differences in one of the four subscales were obtained empathy: perspective taking, obtaining higher measures the cooperative group compared to the competitive group. In turn pre-test and post-test comparisons were made, increasing perspective taking in the cooperative group. In the competitive group it decreased empathic concern. results in the light of different theories are discussed. It is concluded that the variations obtained are due to the idiosyncrasies of each device.

Keywords

empathy, cooperative games, competitive games, affectivity.

Jogos cooperativos e competitivos e sua influência na empatia

Resumo

Empatia é a capacidade de compreender as emoções e sentimentos dos outros, entendendo o outro como um ser independente, mas semelhante. A mesma, é influenciado pelos ambientes aos quais está circunscrito. Este artigo tem como objetivo comparar a incidência de jogos cooperativos e competitivos sobre a capacidade empática em estudantes do ensino médio. A amostra foi composta por 24 crianças do sexo masculino, de 13 anos, distribuídas em dois grupos. Um grupo recebeu treinamento em jogos cooperativos, enquanto o outro grupo recebeu treinamento em jogos competitivos. O instrumento de coleta de dados utilizado foi o Interpersonal Reactivity Index (IRI). Diferenças significativas foram alcançadas na tomada de perspectiva, obtendo-se medidas mais altas do grupo cooperativo em comparação com o grupo competitivo. Por sua vez, comparações pré-teste e pós-teste foram feitas, aumentando a perspectiva do grupo cooperativo. No grupo competitivo, a preocupação empática diminuiu. Os resultados são discutidos à luz de diferentes teorias. Conclui-se que as variações obtidas são devidas à idiosincrasia de cada dispositivo.

Palavras-chave:

empatia, jogos cooperativos, jogos competitivos, afetividade.

Recibido: Recibido: 06 de marzo de 2017 Aceptado: 11 de enero de 2018.

*Filiación: Universidad de Buenos Aires, Universidad Abierta Interamericana y Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (Conicet)

**Filiación: Universidad Abierta Interamericana

***Filiación: Universidad de Buenos Aires, Universidad Abierta Interamericana y CONICET

Datos de los autores:

Lucas Gustavo Gago Galvagno. Argentino. Licenciado y Profesor en Psicología por la Universidad de Buenos Aires. Becario doctoral CONICET.

Correo: lucas.gagagalvagno@hotmail.com ORCID: orcid.org/0000-0001-5993-3866

Matías Periale. Argentino. Licenciado en Psicología por la Universidad Abierta Interamericana.

Angel Manuel Elgier. Argentino. Doctor en Psicología por la Universidad de Córdoba. Licenciado en Psicología por la Universidad de Buenos Aires. Investigador CONICET.

Correo: angel.elgier@uai.edu.ar. ORCID: orcid.org/0000-0002-6110-5151

Introducción

El concepto de empatía ha tenido una historia signada por el desacuerdo y la controversia, por ende no tiene una definición unívoca. Como una primera aproximación, puede entenderse a la empatía como la capacidad de comprender las emociones y sentimientos de los demás, entendiendo al otro como un ser independiente pero similar (López, Filippetti & Richaud, 2014; Pinto, Perez & Márquez, 2008). En el ámbito del desarrollo psicológico, la empatía ha sido identificada por varios autores como un recurso fundamental para el desarrollo psicológico/emocional positivo. La visión integradora propone que la empatía se compone de aspectos cognitivos y afectivos. Los aspectos cognitivos refieren a la capacidad de poder representar los pensamientos y motivos del otro, y la perspectiva afectiva se refiere a la capacidad de inferir los estados emocionales ajenos (Davis, 1996). La empatía juega un rol central como uno de los procesos psicológicos que son la base de la percepción social y la interacción humana. Se cree que motiva la conducta prosocial, inhibe la agresión y allana el camino para el razonamiento moral (Decety, 2010).

Tomasello (2010) afirma que las culturas humanas están adaptadas para cooperar entre sí. El *Homo Sapiens* está adaptado para actuar y pensar cooperativamente en grupos culturales hasta un grado desconocido en otras especies. Aunque los juegos han sido de tipo cooperativos en varias culturas durante siglos, en la actualidad muy pocos favorecen que los participantes se esfuercen hacia un fin común y deseado por todos (Orlik, 1986). Mead (1961) señala que el comportamiento competitivo o cooperativo se condiciona por el énfasis de las estructuras dentro de la sociedad, las metas que persiguen los individuos y los medios que utilizan para alcanzarlas. Los juegos cooperativos comprenden aquellos en que una persona o un grupo de personas sólo puede alcanzarlos a costa del otro o de los otros, y los juegos cooperativos son aquellos en los cuales existe una relación directa entre los objetivos y las posibilidades de éxito de las distintas personas, de tal modo que cada uno sólo alcanza la meta del juego si ésta es también alcanzada por el resto de los participantes (Omeñaca, 2008).

Son diversas las investigaciones que demuestran que las situaciones cooperativas pueden aumentar los niveles de empatía cognitiva y afectiva en los implicados. Garaigordobil (2006) subraya las estrechas conexiones de la empatía con diversos factores del desarrollo social y emocional infanto-juvenil. Los datos sugieren que la empatía es un factor importante en el proceso mediante el cual el individuo desarrolla pautas de pensamiento y comportamiento acordes con los distintos contextos sociales.

Balcón y Bortolotti (2012) encontraron mayores niveles de empatía emocional en las situaciones de cooperación y conflicto que en las neutras y no cooperativas. Greitemeyer (2013) demostró que los juegos cooperativos no sólo disminuyen los efectos negativos de los videojuegos violentos, sino que además fomentan la consideración por los otros. Los videojuegos cooperativos, en donde es necesaria la ayuda de los otros para obtener la victoria, incrementarían la empatía entre los miembros del equipo. Además de la empatía, los juegos cooperativos mejoran significativamente la inteligencia emocional, las emociones positivas, genera relaciones sociales más pacíficas e incrementa la resolución de problemas (Jaqueira et al., 2014; Távara & Montoya, 2013), por ende, este tipo de juegos demuestra un abanico amplio de consecuencias positivas.

En este contexto se han implementado programas de intervención dirigidos a niños y niñas de 6 a 12 años. Garaigordobil, (2003, 2004, 2005) se basan en los juegos amistosos, de ayuda y cooperación. Los juegos incluidos en estos programas fomentan la comunicación, la cohesión y la confianza, teniendo en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir. Los

programas se configuran con juegos de comunicación-cohesión grupal, juegos de ayuda-con fianza, juegos de cooperación, y juegos cooperativos de creatividad verbal-gráfica-construc-tiva-dramática.

Debido a las consecuencias positivas que traerían aparejados los juegos cooperativos, y para indagar su capacidad de aumentar distintas subescalas de la empatía en el contexto de la educación física, es que se propuso estandarizar un programa de actividades cooperativas destinadas a producir mejoras en la capacidad empática de los estudiantes.

Método

Diseño: El diseño de investigación es cuasiexperimental, de tipo cuantitativo.

Se trabajó con un grupo tratamiento y con un grupo competitivo. La variable dependiente es la empatía, y la independiente está formada por dos valores: juegos cooperativos (aplicados en el grupo tratamiento) y juegos competitivos (aplicados en el grupo control). La variable dependiente fue medida en el pre-test y en el post- test de ambos grupos.

Participantes: La muestra estuvo conformada por 24 alumnos varones de 13 años de edad, pertenecientes al 1º año de una Escuela Técnica de gestión pública. La totalidad de la muestra se dividió en dos grupos de alumnos de 12 integrantes cada uno.

Instrumento: El instrumento de recolección de datos es el Interpersonal Reactivity Index (IRI) (Davis, 1980; 1983). El Índice de Reactividad Interpersonal fue validado con una población española, formada por adolescentes de entre 13 y 18. Todos los sujetos estaban escolarizados en segundo ciclo de Escuela Secundaria Obligatoria (ESO) y Bachillerato. La muestra total estuvo compuesta por 1285 sujetos seleccionados al azar a partir del total de alumnos escolarizados en dichos niveles educativos. Se aplicó la fórmula de Poisson para seleccionar las aulas por estratos representativos de las variables: ESO - Bachiller; Centros públicos -privados. El muestreo se realizó tomando cada aula como unidad muestral (Mestre Escrivá y col. 2004).

El estudio de las propiedades psicométricas del instrumento Interpersonal Reactivity Index se ha realizado en dos etapas. En primer lugar se ha analizado el componente de la variable sexo como fuente de diferencias en las puntuaciones de las subescalas que lo componen, tal y como señalan los resultados de Davis (1980; 1983) junto con la variable de edad. Para ello se han aplicado técnicas multivariadas. Posteriormente se ha completado el trabajo con los análisis de fiabilidad, validez y percentiles del instrumento diferenciando para varones y mujeres ya que presentan un perfil de puntuaciones estadísticamente diferente (Mestre et al., 2004)

Cuatro subescalas componen el instrumento Interpersonal Reactivity Index (IRI) (Davis, 1980; 1983). La subescala Toma de Perspectiva (PT), que mide los intentos espontáneos del sujeto por adoptar la perspectiva del otro/a ante situaciones reales de la vida cotidiana, la subescala Fantasía (FS), que recoge la capacidad imaginativa que tiene el sujeto de ponerse en el lugar de personajes de ficción, la subescala Preocupación empática (EC), que mide la respuesta del sujeto en relación a sentimientos de compasión y cariño por los otros/as especialmente cuando se encuentran en dificultades, y por último la subescala Malestar Personal (PD), que mide los sentimientos de ansiedad y malestar que el sujeto manifiesta al observar las experiencias negativas de los demás. Esta experiencia de malestar personal conduce al sujeto a intentar aliviar su propio estado aversivo en lugar de ayudar al otro/a.

La puntuación de cada escala se obtiene sumando las respuestas dadas por el sujeto en cada uno de los ítems que conforman dicha escala, siendo la puntuación para los ítems positivos: 1-2-3-4 5; y para los negativos: 5-4-3-2-1.

El formato de respuesta es de tipo likert con cinco opciones de respuesta, según el grado en que dicha afirmación le describa (No me describe bien, Me describe un poco, Me describe bien, Me describe bastante bien y Me describe muy bien).

Procedimiento: El experimento se llevó a cabo en un predio deportivo perteneciente a una Escuela Técnica de gestión pública en el barrio de Barracas de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Los alumnos fueron divididos en dos grupos, al grupo experimental se le aplicará una batería de juegos cooperativos previamente seleccionados, durante dos horas por un período de tres meses. Al grupo control se le asignarán actividades convencionales de actividad física sin incurrir en actividades lúdicas cooperativas, por el mismo período de tiempo. La secuencia de actividades se realizará durante los meses de agosto, septiembre y octubre. Se mantendrán los dos equipos conformados por los mismos participantes sin poder efectuar cambios a los mismos.

Las propuestas de actividades competitivas consistían en las que suelen realizar los niños en las clases de educación física. En estas, se realiza la conformación de dos equipos opuestos, los cuales jugarán un partido de fútbol (Clase N°1); un partido de voleibol, (Clase N°2); un partido de handbol (Clase N°3) y un partido de básquet (Clase N°4). El ganador del partido será aquel que consiga mayor anotaciones (goles, puntos, etc.).

Las actividades cooperativas constaron de juegos que apuntaban a favorecer los beneficios de trabajar en grupo en el logro de un objetivo común. En estos casos, sin la ayuda de los implicados en el juego, la actividad no puede ser resuelta. Por ende, se hace inevitable la interacción y la cooperación durante el desarrollo de los mismos. Estos fueron pensados para que se refuerce el sentimiento de grupo, para que se promueva la comunicación y la coordinación entre los implicados, y para generar un fuerte ambiente cooperativo.

Resultados

Inicialmente se llevó a cabo la prueba de normalidad a fin de observar si la distribución de las variables escalares es significativamente diferente a la distribución de la curva normal. Las cuatro subescalas de Empatía, ("Toma de Perspectiva", "Fantasía", "Preocupación Empática" y "Malestar Personal") obtuvieron valores superiores a 0,05 en la prueba Kolmogorov- Smirnov. Se rechazó entonces la hipótesis nula, siendo posible corroborar la distribución normal o lineal de las mismas.

Previamente a la implementación del tratamiento el Grupo Cooperativo y el Grupo Competitivo presentaron homogeneidad en el Pre- test, en las cuatro subescalas de Empatía. Las medias y desvíos de las cuatro subescalas se presentan en la Tabla 1:

Tabla 1. Medidas Pre-tratamiento. Puntajes obtenidos antes de la aplicación del tratamiento en ambos grupos.

| G. COOPERATIVO | | | G. COMPETITIVO | |
|------------------------|-------|-----------------|----------------|-----------------|
| Sub-escalas de Empatía | Media | Desvío estándar | Media | Desvío estándar |
| Toma de Perspectiva | 19,63 | 3,29 | 19,09 | 3,67 |
| Preocupación Empática | 17,63 | 3,32 | 20,36 | 3,61 |
| Fantasía | 17,81 | 4,46 | 17,90 | 5 |
| Malestar Personal | 16,09 | 3,11 | 16,81 | 4,70 |

Luego de finalizado el tratamiento, se observan diferencias significativas en la subescala Toma de Perspectiva ($p < 0.03$), entre el Grupo Cooperativo y el Grupo Competitivo. La media obtenida en el Post Test por el grupo experimental es 22,63 ($SD = 2,87$), mientras que el grupo control en el Post- Test obtiene una media de 19,72 ($SD = 3,10$). El análisis se llevó a cabo con una prueba T de muestras independientes. (Figura 1).

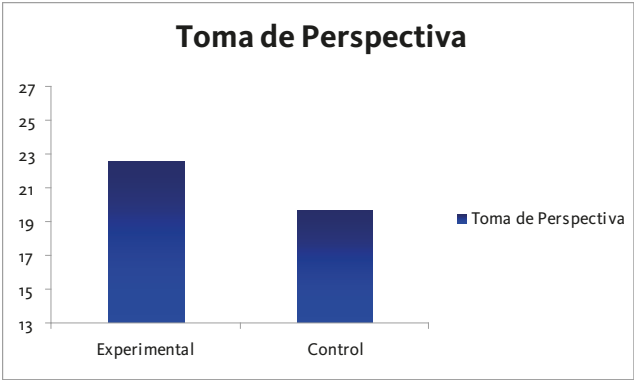


Figura 1. Comparación en la sub-escala Toma de Perspectiva luego de la aplicación del tratamiento.

En lo concerniente a la subescala “Fantasía”, puede observarse una tendencia a la significación, ($p < 0.07$).

No se observan diferencias significativas en ambos grupos en relación a las subescalas “Preocupación Empática” y “Malestar Personal”. En la Tabla 2 se hallan las medidas post-tratamiento de cada subescala en los dos grupos. (tabla 2)

Tabla 2. Medidas Post-tratamiento. Puntajes obtenidos después de la aplicación del tratamiento en ambos grupos.

| G. COOPERATIVO | | | G. COMPETITIVO | |
|------------------------|-------|-----------------|----------------|-----------------|
| Sub-escalas de Empatía | Media | Desvío estándar | Media | Desvío estándar |
| Toma de Perspectiva | 22,63 | 2,87 | 19,72 | 3,10 |
| Preocupación Empática | 19,81 | 4,43 | 17 | 3,97 |
| Fantasía | 19,63 | 4,46 | 16,45 | 3,58 |
| Malestar Personal | 14,45 | 1,43 | 15 | 3,82 |

Se utilizó el estadístico Anova de medidas repetidas para observar diferencias significativas antes y después del tratamiento. En el Grupo Cooperativo solo se hallaron diferencias significativas para la subescala “Toma de Perspectiva”, $p < 0,05$, no así en las demás variables. La media obtenida por el GE en el Pre- Test es 19,63 (SD = 3,29) y la media obtenida por el mismo grupo en el Post- Test es 22,63 (SD = 2,87), observándose un incremento significativo (ver Fig. 2). No hay diferencias significativas en lo que respecta a las demás variables dentro del GE.

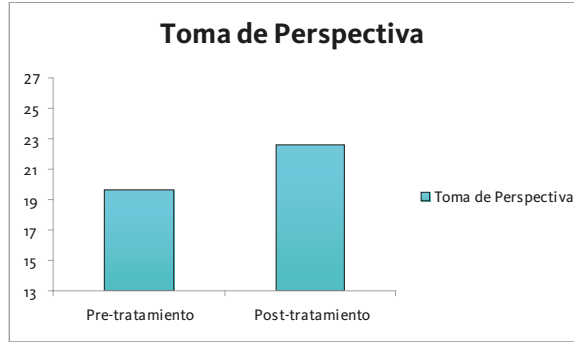


Figura 2. *Grupo Cooperativo. Medidas en la subescala Toma de perspectiva antes y después del tratamiento. $P < 0,05$.*

En relación al Grupo Competitivo, se observaron diferencias significativas en la subescala “Preocupación Empática” al comparar el Pre- Test con el Post- Test, $p < 0,01$. En el Pre- Test la media obtenida en esta subescala por el GC es 20,36 (DS = 3,61). En el Post- Test la media obtenida en esta subescala por el Grupo C es 17 (DS = 3,97). Por lo tanto se observa una disminución. No hay diferencias significativas en lo que respecta a las demás variables dentro del GC. (Figura 2)

Discusión

Como pudimos observar en los resultados obtenidos, luego de finalizado el tratamiento, se encontraron diferencias significativas en la subescala Toma de Perspectiva entre ambos grupos. A su vez, esta medida incrementa al comparar el antes y el después del tratamiento cooperativo en este grupo.

En lo que respecta a la subescala “Fantasía”, puede observarse una tendencia a la significación. Por último, el Grupo Competitivo revela diferencias significativas en la subescala “Preocupación Empática” al comparar las medidas pre y post tratamiento.

Una premisa fundamental para explicar los resultados de toma de perspectiva tiene que ver con el sistema estructural cognitivo, y como la forma de pensamiento se organiza mediante las interacciones del individuo con el medio. Las fuentes de construcción del pensamiento son las acciones y las interacciones con los objetos, acontecimientos y personas. El conocimiento conceptual asociado con una habilidad que se forma descansa en la idea de que se construye mediante las interacciones que el individuo mantiene con el medio (Turiel, 1989).

Las personas nos proporcionan abundante información para poder corregir nuestras interpretaciones equivocadas y poder cambiar nuestros estados internos mediante el afecto. Así,

en el desarrollo social, la complejidad de las relaciones se puede equilibrar con la ayuda del afecto y la empatía. Cuanta más relación afectiva existe, más sensibles somos a las situaciones de los demás (Hoffman, 1981).

Desde esta conceptualización que subraya la importancia de la interacción del sujeto con los otros en la construcción de la toma de perspectiva, nos es posible proporcionar el sustento necesario para entender como esta fue susceptible de sufrir modificaciones de acuerdo a los estímulos proporcionados por las actividades de tipo cooperativo. Como hemos mencionado anteriormente, a partir de los resultados obtenidos luego de la aplicación del tratamiento, pudimos observar diferencias significativas que refieren un incremento en la toma de perspectiva por parte del grupo cooperativo.

Estos estudios están en sintonía a los desarrollados por Garaigordobil (2000), los cuales contienen juegos cooperativos y dinámicas de grupos organizadas otorgan sustento a los resultados obtenidos en nuestra investigación, dado que es posible inferir que los juegos cooperativos propiciarían elementos necesarios y beneficiosos sobre las relaciones empáticas, permitiendo que las mismas se tornen cordiales y constructivas entre los participantes, donde el error pueda integrarse dentro del proceso proporcionando feedback y propiciando la ayuda de los demás.

También es posible entender los resultados obtenidos a la luz de que el juego cooperativo busca la participación de todos, dándole importancia a metas colectivas y no a metas individuales, posibilitando la creación y el aporte de todos. Proponen además poner en práctica capacidades que no son consideradas ni utilizadas, como las habilidades estratégicas y de mediación, la fantasía, la disponibilidad, la capacidad de establecer alianzas y acuerdos y de cambiar rápidamente el papel, de adaptarse al rápido cambio de reglas (Brown, 1998; Cavinato et al., 1994).

De este modo, el juego liberado de la tensión de la competición con los demás y del ansia por conseguir determinadas prestaciones individuales, puede reencontrar su esencia como espacio de placer y de distensión, de participación, de relación, de conocimiento, de creatividad, y de diversión (Cavinato et al., 1994; Orlik, 1990).

En la misma línea adquieren importancia los resultados obtenidos por el Grupo competitivo, ya que luego del post- test, registró una merma significativa respecto del pre- test, en la variable Preocupación empática. Hemos dicho que por definición, la competencia es una estructura de metas exclusivas. El éxito de uno requiere el fracaso del otro. Es posible pensar que la sucesión de actividades de tipo competitivo llevadas a cabo por este grupo, pudo actuar en detrimento de la variable preocupación empática, ya que se enfatizó la victoria del equipo en pos de vencer al contrario. Es factible que si para los participantes del juego el objetivo de este constituye el único nexo de unión habrá más posibilidades de que aparezcan actitudes de competición, de discriminación, de agresión, etc., hacia los menos capaces. Con el juego competitivo se restringen las posibilidades de que el juego sea concebido por quienes participan como un universo de exploración creativa en colaboración con los demás (Poleo et al. 1990).

En relación a esto hallaría dificultades de manifestarse la activación emocional empática mencionada por Bandura (1987; 1991), la cual constituye uno de los factores que influyen en el tipo de respuesta que con mayor probabilidad dará el sujeto ante las reacciones emocionales de los demás, la cual se trata de un factor afectivo que interactuará con reguladores cognitivos y variables situacionales y sociales.

Por otro lado, las variables Preocupación empática (EC), y Malestar Personal (PD) no obtuvieron modificaciones significativas luego de la aplicación de los juegos cooperativos y competitivos. La falta de significatividad en la variable preocupación empática puede deberse a los bajos niveles de empatía emocional que suelen presentar los hombres en general con respecto a las mujeres (Hoffman, 1997; Muncer y Ling, 2005). La muestra está conformada en su totalidad por hombres, lo cual pudo haber sesgado los resultados con respecto a esta variable.

En lo que respecta a la variable Malestar personal, puede deberse a que en ambos grupos el malestar no se expresó durante los juegos de ambos grupos, ya que más allá de los niveles de competición o cooperación que demandaban los juegos, estos son actividades de distensión que generan de forma general emociones de tipo positivas.

A partir de lo expuesto es posible pensar en investigaciones posteriores que se orienten a observar si la cooperación tal como sostiene Brown (1998), va mucho más allá de los juegos cooperativos, ya que puede utilizársela como estrategia para buscar la igualdad y justicia con el grupo y para ayudar a entender como el modelo se puede aplicar en contextos más amplios, pensando que las estructuras de cooperación crean condiciones para cambiar la desigualdad, promoviendo situaciones de igualdad y relaciones humanas donde cada uno siente la libertad y la confianza para trabajar juntos en función de metas comunes. Además, se podría replicar esta investigación ampliando la muestra, para producir en un futuro resultados más confiables.

Para finalizar podemos pensar que si los alumnos aprenden a trabajar cooperativamente podrán entender que también esta dinámica se aplica a su comunidad. Es decir, trabajar con una estructura de cooperación no sólo logra que se cumpla el objetivo, sino también, y quizá el más importante, que cada quién tiene que cumplir con lo que pueda para llegar a la meta (Brown, 1998).

Es posible reflexionar acerca de lo ventajoso que podría resultar, dadas los beneficios que pueden desprenderse de las actividades lúdico- cooperativas el incluir programas de educación física que contemplen en sus prácticas las características propias y distintivas de estos juegos. Más investigaciones de este tipo deben llevarse a cabo para generar programas de intervención que utilicen este tipo de estrategias educativas orientándose a la disminución de la violencia escolar, o hacia la generación de contextos que faciliten una mejor convivencia o una comunicación más efectiva en el ámbito educativo.

Referencias bibliográficas

- Balcón, M. & Bortolotti, A. (2012). *Empathy in Cooperative Versus Non-cooperative Situations: The Contribution of Self-Report Measures and Autonomic Responses*. *Appl Psychophysiol Biofeedback*, 37, 161–169.
- Bandura, A. (1987). *Pensamiento y Acción*. Barcelona: Ed. Martínez Roca.
- Bandura, A. (1991). Social Cognitive Theory of Moral Thought and Action. En Kurtines; W.M. y Gewirtz, J.L. (1991). *Handbook of Moral Behavior and Development*. N.J.: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers Hillsdale, pp: 45-103.
- Brown, G. (1998). *Qué tal si jugamos... otra vez*. Buenos Aires: Ed. Lumen.
- Cavinato, G., De Prezzo, L., Lazzarini, M., Vetinar, N. (1994). *La paz en el juego*. En Tuvilla, J. (sin año). La escuela: Instrumento de Paz y Solidaridad. Morón- Sevilla: MCEP.
- Davis, M. (1996). *A Social Psychological Approach*. Westview Press.
- Decety, J. (2010). The Neurodevelopment of Empathy in Humans *Developmental Neuroscience*, 32, 257- 267.
- Garaigordobil, M. (2000). *Intervención psicológica con adolescentes. Un programa para el desarrollo de la personalidad y la educación en derechos humanos*. Madrid: Ed. Pirámide.
- Garaigordobil, M., García de Galdeano, P. (2006). *Empatía en niños de 10 a 12 años*. *Psicothema*, 18 (2), 180-186.
- Garaigordobil, M. (2005). *Programa Juego 6-8 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6 a 8 años*. Madrid. Ed. Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2004). *Programa Juego 10-12 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 10 a 12 años*. Madrid; Ed. Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2003). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil. Juego, conducta prosocial y creatividad*. Madrid: Ed. Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2003b). *Programa Juego 8-10 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Madrid: Ed. Pirámide.
- Greitemeyer, T. (2013). *Playing Video Games Cooperatively Increases Empathic Concern*. *Social Psychology*, 44, 408–413
- Hoffman, M. (1981). *Perspectives on the difference between understanding people and understanding things: The role of the affect*. En Flavell y Ross (Eds.). *Social cognitive development*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hoffman, M. (1998). Varieties of empathy based guilt. En J. Bybee (Ed.), *Guilt and children* (págs. 91-112). San Diego, CA: Academic Press.
- Jaqueira, A., Burgués, P., Otero, F., Araújo, P., & Rodrigues, M. (2014). Educando para la paz jugando: género y emociones en la práctica de juegos cooperativos competitivos. *Educatio Siglo XXI*, 32, 15-32.
- López, M., Filippetti, V. y Richaud, M. (2014). *Empatía: desde la percepción automática hasta los procesos controlados*. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32, 11-20.
- Mead, M. (1961). *Cooperation and among primitive people*. Boston, Beacon Press.
- Muncer, S. & Ling, J. (2005) *Psychometric análisis of the Empathy Quotient (EQ) scale*. *Journal of personality and individual differences*, 4, 14-21.
- Omeñaca, J. (2008). *El Juego Motor Cooperativo ¿Un buen contexto para la enseñanza? Cuando la Educación Física nos hace más humanos*. *Revista Educación física y deporte*, 27, 97- 112.
- Orlik, T. (1986). *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid: Editorial Popular.
- Orlik, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear. Nuevos juegos y deportes cooperativos*. Barcelona. Ed. Paidotribo
- Parlebas, P. (1995). *Educación física moderna y ciencia de la acción motriz*. En *Actas del 1er Congreso Argentino de Educación Física y Ciencia*. La Plata: Ed. Universidad Nacional de la Plata.
- Pinto, I., Pérez, B., y Márquez, M. (2008). *Empatía: Medidas, teorías y aplicaciones en revisión*. *Anales de Psicología*, 24, 284- 298.
- Poleo, A. et al. (1990). La alternativa del juego II. Juegos y dinámicas en educación para la paz. Torrelavega.
- Távora, T., y Montoya, E. (2013). *Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de la inteligencia emocional infantil en la institución educativa rafael narváez cabanillas de trujillo*. *Sciéndo*, 16, 20-27.
- Tomasello, M. (2010). *¿Por qué cooperamos?* Madrid: Katz Editores.
- Turiel, E. (1989). *Dominios y categorías en el desarrollo cognitivo y social*. En E. Turiel, I. Enesco, y J. Linaza. *El mundo social en la mente infantil*. Madrid: Alianza Editorial.