





Ganar o perder

Cuento 7

Pepito odiaba perder a lo que fuera. Sus papás maestros y muchos otros, decían que no sabía perder, pero lo que pasaba de verdad, es que no podía soportar perder a nada. Ni a las canicas. Era tan mágico y se sentía uno también cuando ganaba que no quería renunciar a aquella sensación por nada del mundo. Además cuando perdía era justo todo lo contrario le parecía lo peor que a uno le puede ocurrir. Por eso no jugaba nada que no se le diera muy bien y en lo que no fuera un experto. Tampoco le importaba que un juego durase sólo un minuto, si al terminar iba ganando. y en lo que era bueno como el futbolito no paraba de jugar a veces salía de casa sin avisar donde estaba para quedarse un poco más jugando. Cuando llegó a la escuela Alberto, un chico nuevo muy bueno en ese mismo juego del futbolito, no tardaron en enfrentarse. Pepito se preparó concentrado y serio dispuesto a ganar pero Alberto no parecía tomárselo en serio. Andaba todo el rato sonriente y hacía chistes sobre todo, pero era realmente fenomenal marcaba goles una y otra vez y no paraba de reír. Estaba tan poco atento que Pepito pudo hacerle trampas con el marcador y llegó a ganar el partido. Pepito se mostró triunfante, pero Alberto no pareció importarle.

Ha sido muy divertido otro día pediré permiso a mis papás para quedarme más tiempo en la escuela. Tenemos que volver a jugar otro día. Aquel día no se habló de otra cosa en la escuela que no fuera la gran victoria de Pepito, pero por la noche estando Pepito ya en su casa no se sentía feliz. Había ganado con un poquito de trampa al nuevo compañero y aún así no había ni rastro de la sensación de alegría, que tanto le gustaba. Además Alberto no se sentía nada mal por haber perdido y pareció disfrutar perdiendo. Para colmo al día siguiente pudo ver a Alberto pidiendo prestado una pelota para jugar basquetbol con los compañeros, era realmente malísimo perdía y una y otra vez, pero no abandonaba su sonrisa ni su alegría, ni cuando al final recogió la pelota sabiendo que había perdido y la entregó a la maestra que se la había prestado. Durante varios días, observó aquel niño alegre, buenísimo en algunas cosas, malísimo hasta el ridículo en otras, pero que disfrutaba con todas ellas por igual.

Pepito entonces empezó a comprender que para disfrutar de los juegos, no era necesario un marcador, ni tener que ganar o perder, sino vivirlos con ganas intentando hacerlo bien y disfrutando de aquellos momentos de juego, sin tener que hacer trampa o molestarse porque no puede hacer algo, o va perdiendo, y se atrevió por fin a jugar a las escondidas, a hacer un chiste durante el partido de futbolito y hasta intentar juegos que le gustaban, pero no intentaba porque no era tan bueno. También aprendió a no sentir pena porque acabará un juego divertido, sin preocuparse por el resultado y sin saber muy bien por qué los mayores empezaron a comentar a escondidas. Da gusto con pepito el sí que sabe ganar y también perder.

Sugerencias didácticas

Debate en grupo: Después de leer el cuento, se puede organizar un debate en grupo en el que se discutan las diferentes actitudes de Pepito y Alberto hacia el juego y cómo afectaron su experiencia. ¿Por qué Pepito solo quería jugar juegos en los que era bueno? ¿Por qué era tan importante para él ganar? ¿Qué hizo que la actitud de Alberto hacia el juego fuera diferente?

Juego sin marcador: Una actividad práctica para reforzar la enseñanza del cuento podría ser organizar un juego sin marcador. Pida a los estudiantes que elijan un juego que les guste y luego jueguen sin contar los puntos. Después del juego, discuta cómo se sintieron los estudiantes al jugar sin la presión de ganar o perder.

Identificar habilidades y fortalezas: Invite a los estudiantes a reflexionar sobre sus propias habilidades y fortalezas en diferentes actividades. Pídales que identifiquen algo en lo que son buenos y algo en lo que no son tan buenos. Luego, discuta cómo pueden disfrutar de actividades que no se les dan tan bien sin sentirse frustrados.

Practicar la empatía: Una de las enseñanzas del cuento es la importancia de comprender cómo se sienten los demás. Pida a los estudiantes que piensen en cómo se sentiría un compañero de juego si siempre perdiera y cómo podrían hacer que esa persona se sintiera más incluida y valorada durante el juego.

Escribir una reflexión personal: Pida a los estudiantes que escriban una reflexión personal sobre lo que aprendieron del cuento. ¿Qué les llamó la atención? ¿Cómo se relacionan con la historia? ¿Qué cambios pueden hacer en su propia actitud hacia el juego?