



# LA COOPERACIÓN COMO BASE PARA UNA MEJOR CONVIVENCIA E INTEGRACIÓN SOCIAL

**Autoras: Raquel M. Barthe y Norma Colautti**  
**Escuela Nº 18 D.E. 13º**  
**Área temática: Educación Física**

## Introducción:

Preocupadas por el aumento de actitudes agresivas y violentas dentro del ámbito escolar, decidimos profundizar en el tema, buscando posibles causas.

Entre otras variables, observamos el juego de los chicos y descubrimos que, incluso aquellos que incentivábamos desde la institución escolar, encubrían una enorme carga de agresividad. Casi todos se basaban en la competencia, donde el triunfo es la única meta a la cual hay que llegar, invariablemente, mediante el fracaso de los otros.

La violencia estaba implícita en estos juegos, aparentemente inocentes. Pero es a través del juego como los niños se preparan para la vida adulta. Entonces se nos tornó evidente cómo, desde la educación formal, estábamos contribuyendo para formarlos como reproductores del sistema.

Decidimos, en aquel momento, elaborar un proyecto conjunto e interdisciplinario, con el propósito de establecer un equilibrio y sustituir la matriz competitiva en la cual está inmersa la escuela, por una matriz cooperativa donde se estimulasen valores tales como la amistad, la solidaridad, la responsabilidad y el compromiso, el respeto, la integración y la convivencia, la autonomía y la libertad.

Agosto de 2001

## DESCRIPCIÓN

El proyecto consiste en trabajar interdisciplinariamente entre el área de Educación Física y la maestra de ciclo, para lograr una modificación en las acciones docentes, sustituyendo la matriz existente de competencia, por la de cooperación. El énfasis estará puesto en que los alumnos convivan en un clima de tolerancia y respeto mutuo, solidarizándose con los problemas del otro y aceptándolo en su diversidad, para trabajar unidos, compartiendo objetivos comunes.

## FINALIDAD

Que todos participen para lograr una meta común, formando una comunidad donde el todo resulte más que la suma de las partes. En esta situación cooperativa, para que el objetivo de un individuo pueda ser alcanzado, todos los demás integrantes de dicha situación deberán alcanzar sus respectivos objetivos.

## FUNDAMENTOS

De acuerdo a los tipos de relaciones humanas existentes, y considerando el diálogo como una relación horizontal entre dos personas, se trabajará la cooperación, a través de la cual se irán construyendo los valores éticos necesarios para la formación de ciudadanos adultos, libres y responsables, capaces de reflexionar, cuestionar y emitir juicios críticos.



## MARCO TEÓRICO

Estará encuadrado dentro del *Marco General del Pre Diseño Curricular para la Educación General Básica*, de la Secretaría de Educación del G.C.B.A., de 1999.

## DIAGNOSTICO

Teniendo en cuenta la evaluación diagnóstica realizada durante el primer mes de clase, se concluye que es en el área actitudinal donde el grupo presenta sus mayores dificultades. No hay espíritu de equipo y la marginación y discriminación entre ellos impide buenos resultados. Les preocupa más el producto individual, que alcanzar un objetivo compartido. Demuestran incapacidad para ponerse de acuerdo y encontrar soluciones a situaciones problemáticas inesperadas y desconocidas. Prefieren acusar y delatar o burlarse y molestar. Son intolerantes ante los errores del otro o su falta de destreza, desconociendo el espíritu solidario y el respeto necesario para la convivencia y el trabajo de equipo (trabajo cooperativo). La meta es vencer a los demás en el proceso de "llegar" y el éxito de uno requiere del fracaso del otro.

## OBJETIVOS

Que los alumnos:

- ✓ Puedan diferenciar entre competencia y enemistad.
- ✓ Comprendan que se juega **con** los otros y no **contra** los otros.
- ✓ Acepten las reglas como parte necesaria para una convivencia pacífica y disfruten de juegos cooperativos.
- ✓ Entiendan que en el juego se deben superar desafíos u obstáculos y no a los otros.
- ✓ Puedan inventar sus propios juegos, colaborando y acordando reglas entre todos.
- ✓ Puedan adaptar las reglas de los deportes que conocen, con el consenso del grupo, para aplicarlas a nuevas situaciones de juego.
- ✓ Entablen el diálogo escuchando y valorando la opinión de todos.
- ✓ Desarrollen la capacidad de inferir reglas propias que surjan de la reflexión grupal acerca del juego y de la necesidad de establecer estas pautas con la finalidad de evitar situaciones conflictivas.
- ✓ Se acostumbren a reflexionar acerca de actuaciones propias.
- ✓ Respeten la participación de todos sin discriminación y aceptando la diversidad.
- ✓ Anticipen situaciones de riesgo para ellos mismos y los demás, con actitud solidaria.
- ✓ Valoricen la autonomía social y los valores éticos como forma de vida cotidiana.
- ✓ Sean tolerantes y respeten al otro, los límites ajenos y la oposición lícita, aceptando el disenso.

## METAS

La meta final consiste en lograr que los alumnos puedan, a través de la experiencia, modificar un juego competitivo y convertirlo en un juego cooperativo donde, en lugar de excluir, se incluya a los participantes.

## PRODUCTOS

- ❖ Confección de la cartelera del Día del Cooperador.
- ❖ Recopilación de juegos cooperativos creados o modificados por los alumnos y su edición en forma de librito para donar a la biblioteca escolar.



## ACTIVIDADES

### En el patio:

- “Las sillas musicales” en su versión tradicional y conocida (competitiva). Gana el último que queda.
- Modificación del juego, transformándolo en “cooperativo” (se irán sacando sillas, pero no jugadores). El juego termina cuando la cantidad de sillas no puedan contener a todos los jugadores. Si logran mantenerse todos, todos ganan. Si uno solo queda fuera, todos pierden.
- Reflexión acerca de la experiencia del juego tradicional.
- ¿Qué pasó en el primer juego?
- ¿Qué pasó en el segundo juego?
- ¿Cómo se sintieron?
- Analizar y reflexionar acerca de situaciones de injusticia vividos durante el primer juego. Actitudes solidarias o egoístas de los participantes.
- Análisis y reflexión acerca de los comentarios recogidos de los observadores, en ambos juegos.
- Proponer juegos de tipo cooperativo.
- Proponer cambios en juegos competitivos ya conocidos, para transformarlos en cooperativos. Modificar las reglas.
- Investigar, reportando a sus mayores, para buscar juegos cooperativos que puedan jugarse en el patio de la escuela y durante la hora de educación física.
- Inventar nuevos juegos y establecer reglas.

### En el aula:

- Debate para tratar de definir el concepto de COOPERACIÓN.
- Establecer paralelos entre lo que se habla en el aula y situaciones concretas de la vida diaria.
- Relacionar hechos del momento comentados por los medios, con hechos cotidianos.
- Buscar ejemplos donde se establezca la diferencia entre COMPETENCIA y COOPERACIÓN.
- Ante una misma situación, proponer acciones y clasificarlas en: EGOÍSTAS y SOLIDARIAS.
- Analizar, desde esta nueva perspectiva, el trabajo de la Cooperadora Escolar y sus cooperadores.
- En base a las conclusiones que surjan, organizar la confección de la cartelera como un homenaje para el 16 de octubre, “Día del Cooperador”. Los trabajos se realizarán siempre en forma grupal. (Anexo I)
- Formar equipos de trabajo para recopilar los juegos creados por ellos, modificados o rescatados de sus mayores y autoeditarlos para la biblioteca de la escuela.
- Formar una Cooperativa para solventar los gastos de impresión.
- Presentación del libro y venta de ejemplares para recuperar la inversión (puede ser el Día del Cooperador, como conclusión del proyecto).
- Todas las acciones estarán apoyadas por textos literarios (Anexo II) que se leerán y comentarán en clase.



## DETERMINACIÓN DE LOS PLAZOS

- Corto plazo: se realizarán dos talleres de juego -en fechas a determinar- durante las clases de educación física. Lectura de textos relacionados con el tema.
- Mediano plazo: se trabajará en la recopilación escrita de los juegos y la creación de una cooperativa para la edición de los juegos. Presentación y venta de ejemplares y confección de la cartelera para el Día del Cooperador.
- Largo plazo: se considera que este trabajo debe continuar hasta la finalización de la escuela primaria, aplicándolo a minideportes y competencias interescolares, donde se deberá premiar al equipo "menos sancionado" (que haya cometido menor cantidad de faltas al reglamento) sin tener en cuenta el resultado final.

## RECURSOS

Los alumnos de 2° año del primer ciclo de E.G.B.; la maestra de educación física; la maestra de grado; los padres; la comunidad docente.

## BIBLIOGRAFÍA

- BRAUN, Guillermo. *Qué tal si jugamos otra vez*. – Hvmánitas.
- ORLICK, Terry. *Juegos y deportes cooperativos : desafíos divertidos sin competición*. – Madrid : Editorial Popular, 1986. – ISBN 84-86524-02-4.
- *Actividades lúdicas : el juego, alternativa de ocio para jóvenes* / Lucía Arribas ... [et al.] ... Madrid : Editorial Popular, 1995. – ISBN 84-7884-155-5.
- ANDER-EGG, Ezequiel. *El taller : una alternativa de renovación pedagógica*. -- 2ª. Ed. -- Buenos Aires : Magisterio, 1991.
- WAICHMAN, Pablo. *Tiempo libre y recreación : un desafío pedagógico* / Pablo Waichman. -- Buenos Aires : el autor, 1993.
- BARTHE, Raquel M. *La pandilla de Protón* / Raquel M. Barthe ; ilustraciones de Jorge Blanco. -- 2a. ed. -- Buenos Aires : Guadalupe, 1991. -- 48 p. : il. ; 19 cm. -- (Colección el mirador. Serie el balcón). - - ISBN 950-500-153-3.

*Norma Colautti - Raquel M. Barthe*

## ANEXO I

### Taller con alumnos y padres para confeccionar la cartelera del Día del Cooperador

El taller se realizará en el comedor de la escuela, con una duración de dos horas. Se utilizarán las mesas y sillas, formando 6 grupos de trabajo, de aproximadamente 6 integrantes cada uno.



En la invitación cursada se habrá explicitado el motivo y solicitado el aporte de materiales para trabajar, tales como tijeras, revistas para recortar y todo aquello que consideren apropiado para la confección de la cartelera. En caso de no poder asistir los padres, la invitación será extensiva a otros adultos cercanos al niño (tíos, abuelos, vecinos, hermanos, etc.).

Para formar los grupos se repartirán, entre los presentes, tarjetas con elementos de cuentos clásicos y se les pedirá que “pongán junto lo que va junto”. Es de esperar que se reúnan de acuerdo a los seis cuentos presentados. Este sistema tiene la particularidad de “romper el hielo” y lograr que se reúnan entre sí, personas que no lo hubiesen hecho por propia voluntad, aceptando y respetando al otro.

En cada mesa habrá elementos para trabajar, tales como papel afiche, marcadores, plastilina, etc. Y también aquellos que hayan aportado los presentes. Cada equipo decidirá por consenso, el trabajo a realizar y que represente con claridad el significado de la cooperación, pudiendo optar por un afiche publicitario, un cuento, un collage, una historieta, etc.

Los trabajos serán expuestos en el hall de la escuela como homenaje a los cooperadores en su día.

## ANEXO II

### Lecturas de apoyo

(1)

- BARTHE, Raquel M. *La pandilla de Protón* / Raquel M. Barthe ; ilustraciones de Jorge Blanco. -- 2a. ed. -- Buenos Aires : Guadalupe, 1991. -- 48 p. : il. ; 19 cm. -- (Colección el mirador. Serie el balcón)
  - Colección dirigida por la Dra. Dora Pastoriza de Etchebarne.
  - Novela realista.
  - Edad sugerida: para ser leída desde los 10 años.
  - ISBN 950-500-153-3
  - RESUMEN: cinco chicos, a punto de terminar la escuela primaria, se unen para transformar un *karting* en autito de carrera. Esta empresa compartida los lleva a vivir una serie de locas aventuras que afianzan la amistad, el compañerismo, la solidaridad, la tolerancia y que los ayuda a crecer y a superar la infancia para entrar en la adolescencia.
  - PALABRAS CLAVE: <Novela realista> <Cooperación> <Humor> <Aventura> <Amistad>

(2)

### EL VUELO DE LOS GANSOS

«La ciencia ha descubierto que los gansos vuelan formando una "V" porque cuando cada pájaro bate sus alas, produce un movimiento en el aire que ayuda al ganso que va detrás de él. Volando en V, toda la banda aumenta por lo menos en un 70% más por su poder de vuelo que si cada pájaro lo hiciera solo».

**Conclusión:** Cuando compartimos una dirección común y tenemos sentido de comunidad, podemos llegar a donde deseamos más fácil y rápido. Esto es el apoyo mutuo.

«Cada vez que un ganso se sale de la formación y siente la resistencia del aire, se da cuenta de la dificultad de volar solo y de inmediato se incorpora de nuevo a la fila para beneficiarse del poder del compañero que va adelante».

**Conclusión:** si tuviéramos la lógica de un ganso nos mantendríamos con aquéllos que se dirigen en nuestra misma dirección.

«Cuando un líder de los gansos se cansa, se pasa a uno de los puestos de atrás y otro ganso toma su lugar».



**Conclusión:** Obtenemos resultados óptimos cuando hacemos turnos para realizar los trabajos difíciles.

«Los gansos que van detrás producen un sonido propio de ellos y lo hacen con frecuencia para estimular a los que van adelante para mantener la velocidad».

**Conclusión:** Una palabra de aliento produce grandes resultados.

«Cuando un ganso enferma o cae herido por un disparo, dos de sus compañeros se salen de la formación y lo siguen para ayudarlo y protegerlo y se quedan con él hasta que esté nuevamente en condiciones de volar o hasta que muere».

**Conclusión:** Sólo si tuviéramos la inteligencia de un ganso nos mantendríamos uno al lado del otro ayudándonos y acompañándonos.

(3)

### UNO MÁS UNO... ¡UN MONTÓN!

Cuenta la leyenda que cuando la Diosa Palabrera dio a luz a la palabra cooperación, ésta tenía una sola o.

Con el paso del tiempo, dicha letra pidió ser duplicada con el fin de dar el ejemplo de ayuda y de colaboración a la hora de emitir el sonido.

A partir de ese momento COOPERACIÓN se escribe con dos oes.

Pero, nosotros, hoy sabemos que esas dos vocales redondas, representan un par de cabecitas pensando; o, tal vez, dos pájaros creando un nido para compartir en los días lluviosos; o dos corazones palpitando detrás de un mismo sueño.

[Vivi García](#)

(narradora, escritora, conductora de radio, y bibliotecaria)