



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

“LA COOPERACION EN EL AULA”

AUTORÍA Mª DEL MAR REY CERRATO
TEMÁTICA METODOLOGÍA
ETAPA EP, ESO...

Resumen:

Gracias a las diferencias individuales de las personas cada uno tenemos nuestras propias características, capacidades y limitaciones. Para poder superar estas limitaciones y aumentar nuestras capacidades, las personas debemos cooperar entre sí para, de esta manera lograr, en mejor forma, nuestros objetivos, de esta forma abordaremos este aspecto tan fundamental a lo largo del artículo expuesto.

Palabras clave:

- Cooperación
- Integración
- Trabajo
- Comunidad
- Sociedad
- Actuación,...

I. INTRODUCCION

Cooperación es sinónimo de colaboración y ayuda. Las personas no actuamos de forma aislada lo hacemos mediante interacciones (relaciones sociales) y, a mayor cooperación mayor rendimiento. El valor de la Cooperación no viene dado de una forma innata sino que se aprende y se adquiere durante la evolución de la persona. De ahí la importancia del trabajo constante de este valor en el aula pues el aprendizaje y la práctica de un desarrollo psicosocial adecuado en edades tempranas hará que este valor, junto con otros, queden plasmados en la persona desde el principio de su desarrollo y para siempre.

La cooperación en la escuela, en casa, en el trabajo, en el círculo de amigos... De una forma u otra todos colaboramos, pero... ¿a qué?, ¿para qué?,... Dependiendo del contexto, las circunstancias, etc. estas respuestas variarán, pero es importante que se enseñe en las escuelas qué es la cooperación y



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

todo lo que implica. Para ello he desarrollado unos ejercicios (véanse en la tercera parte del trabajo) con los que la palabra Cooperación pasa a tener un significado.

¿Cómo podemos decirle a nuestros hijos, sobrinos, alumnos, etc.,..., que cooperen con los afectados por el Tsunami si no saben cooperar entre ellos mismos? Sería todo una doble moral a la que ningún profesor, desde mi humilde punto de vista, debería acceder.

Una vez asumido el término Cooperación: en la escuela con los compañeros, los profesores; en casa con la madre, el padre o el hermano; en la calle con los amigos, etc.; podemos empezar a hablar de cooperación a nivel de barrio, localidad y así vamos aumentando el ámbito de la cooperación.

La cooperación fomenta la participación, facilita la organización, el reconocimiento de las habilidades de cada persona y el trabajo colectivo. También implica perder el miedo a ser excluido, a fracasar, a ser objeto de burla.

Para que el aprendizaje cooperativo sea efectivo el docente debe considerar los siguientes pasos para la planificación, estructuración y manejo de las actividades:

- 1- Especificar los objetivos de la clase o tema a tratar.
- 2- Establecer con prioridad la forma en que se conformarán los grupos de trabajo.
- 3- Explicar con claridad a los alumnos la actividad de aprendizaje que se persigue y la interrelación grupal deseada.
- 4- Supervisar de forma continua la efectividad de los grupos de aprendizaje cooperativo e intervenir para enseñar destrezas de colaboración y asistir en el aprendizaje académico cuando surja la necesidad.
- 5- Evaluar los logros de los estudiantes y participar en la discusión del grupo sobre la forma en que colaboraron.
- 6- Actuar de forma cooperativa integrándose progresivamente en el grupo de compañeros.

2. LA CONVIVENCIA DEL NIÑO EN LA SOCIEDAD

Al convivir, los niños aprenden a expresar deseos y preferencias, también identifican y demuestran afinidades y antipatías. Más tarde, aprenderán a regular y someter estos sentimientos a las reglas que existen para convivir en sociedad.

La convivencia no es sólo vivir al lado de una persona o en familia, es compartir lenguajes, costumbres, tradiciones; apegarse a las reglas que la comunidad crea, es convivir en paz con las personas.

Una buena convivencia depende del respeto y la comunicación entre los miembros de la comunidad. La sociedad debe cumplir las normas sociales y jurídicas y respetar su organización, la cual puede cambiar si la comunidad decide hacerlo.

El niño necesita aprender que convivir en paz es una necesidad, para ello debe comprender primero que él forma parte de un grupo con características únicas que debe respetar y hacer suyas.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

3. EL JUEGO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE DE NORMAS

Los niños aprenden a través del juego normas de convivencia que les servirán toda su vida. Cuando el niño juega, puede aprender a distinguir lo que es suyo de lo que es ajeno. También es un buen momento para que los niños descubran el valor de compartir, y no sólo compartirán sus juguetes, sino también su espacio y sus actividades.

El juego es parte del niño, apoya su desarrollo emocional, social y cultural. Por medio de él, los niños comprenden su entorno, conviven con sus semejantes, aprenden del mundo, de la comunidad, de la familia; conocen el campo, las plantas, los animales, y a sí mismos.

Los juegos también representan la tradición de un pueblo y por medio de ellos el niño aprende a integrarse a la sociedad, pues identifica normas de conducta y reglas que debe seguir.

Hay juegos para todos los gustos, casi todos pueden realizarse en grupo y así cada niño tiene la oportunidad de participar activamente. Los adultos podemos animar a nuestros hijos para que jueguen en equipo, de esta manera los pequeños enriquecen sus actividades y relaciones con los demás al mismo tiempo que se desarrollan.

4. LA COLABORACION DEL NIÑOS.

Cuando los niños juegan y conviven, aprenden a colaborar entre ellos. La cooperación de los niños con los adultos también puede ser animada y estimulada por los padres como si fuera un reto o un juego, pero principalmente es con el ejemplo que el adulto le ponga al niño, como aprenderá a colaborar con los demás. Cuando un adulto les pide colaboración a los niños, les hace sentir que su participación es valiosa, muy bien recibida y apreciada. La colaboración dentro de la familia y la comunidad es necesaria para que la sociedad se desarrolle. En una sociedad así el niño crecerá en un ambiente seguro, sociable y cálido.

La cooperación implica enfrentar problemas y solucionarlos. En el hogar, el cuidado de los niños se facilita cuando la pareja colabora en todas las tareas y olvida que hay cosas que deben hacer “sólo el hombre” o “sólo la mujer”. Si los padres entendemos que de la colaboración depende el desarrollo pleno del niño, entonces estaremos más dispuestos a colaborar tanto en la familia como en la comunidad, pues la cooperación es un valor que el niño aprenderá si lo observa a su alrededor.

5. EL NIÑO EN LA COMUNIDAD

Un niño aprende a convivir con la comunidad cuando ve cómo los adultos se relacionan con los demás y respetan las normas de convivencia. Algunas de estas normas, por ser muy cotidianas, a veces se pierden de vista, sin embargo debemos tomar en cuenta que los niños observan todo el tiempo la conducta de los demás y aprenden lo que ven hacer.

Dentro de la comunidad, sus habitantes participan en distintas actividades, se comunican, crean reglas que cada persona debe seguir para convivir en paz y resuelven problemas comunes. Sin embargo, no todos los miembros se comprometen a respetar lo anterior, por eso es recomendable que exista una organización que permita solucionar los problemas que se presenten.

Los adultos tenemos la oportunidad de reflexionar, analizar, explicar y exponer en grupo cada una de



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

las dudas o respuestas que la comunidad tenga y darles la solución apropiada. En nuestro país se vive de manera distinta entre una comunidad y otra; aun si están muy cercanas, hay diferencias de costumbres, de lenguaje, de vestido, de trabajo, etcétera, por eso los habitantes tenemos que organizarnos y mostrar a los menores que la colaboración y la cooperación es la única forma para que se desarrolle la sociedad.

Con los siguientes juegos se enseña a los niños a solicitar ayuda a sus compañeros. Asimismo a manejar el "feedback" como herramienta de refuerzo y apoyo. Se espera que los niños interactúen entre sí, que compartan ideas y materiales, apoyo y alegría en los logros académicos de unos y otros, que elaboren y expresen conceptos y estrategias aprendidas.

La evaluación participativa es el sistema recomendado. Participar en juegos de estructura cooperativa nos permite ensayar comportamientos deseables en la construcción de comunidad y reflexionar acerca de los valores implícitos en nuestra sociedad

6. JUEGOS PARA FOMENTAR LA COOPERACIÓN

1º Juego: orden en el banco: Se trata de conseguir ordenarse y cambiar de lugar a través de un espacio muy estrecho.

- Objetivo: Favorecer la coordinación de movimientos y la cooperación. Permitir el acercamiento y contacto del grupo.

- Participante: Grupo, clase,... a partir de 8 años.

- Material: Un banco lo suficientemente largo para que entren todos. Si no lo hay se puede dibujar, o marcar con cinta aislante, dos líneas paralelas en el suelo. El ancho debe ser de unos 20 centímetros.

- Consignas de partida: Nadie puede bajarse del banco o salirse de las líneas.

- Desarrollo: El monitor invita al grupo a montarse sobre el banco. Una vez están todos colocados se explica que el objetivo es colocarse según las edades, o la fecha de nacimiento, o la estatura, o...

- Evaluación: Puede girar en torno a cómo hemos logrado desplazarnos sin caernos, cómo se ha sentido el apoyo del grupo, su proximidad,...

2º Juego: sillas cooperativas: orden en el banco: Consiste en que los alumnos han de subirse todos encima del número de sillas que tengan, dependiendo del momento del juego en el que estén.

- Objetivo: Mejorar la cooperación entre todos los participantes.

- Participante: Menos de 30.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

- Consignas de partida: En este juego, o ganan todos o pierden todos. Por eso lo importante es el compañerismo y la cooperación. Es importante estar atentos a la música.

- Desarrollo: El juego consiste en colocar las sillas y cada participante se pondrá delante de su silla. El que dirige el juego tiene que conectar la música. En ese momento todos los participantes empiezan a dar vueltas alrededor de las sillas. Cuando se apaga la música todo el mundo tiene que subir encima de alguna silla. Después se quita una silla y se continúa el juego. Ahora los participantes, cuando oigan la música, tienen que dar vuelta hasta que se pare la música, entonces tienen que subir todos encima de las sillas, no puede quedar ninguno con los pies en el suelo. El juego sigue siempre la misma dinámica, es importante que todo el mundo suba encima de las sillas. El juego se acaba cuando es imposible que suban todos en las sillas que quedan.

- Evaluación: Lo importante es ver si todos se ayudan entre sí, y que no dejen a nadie discriminada, porque sino pierden todos.

3º Juego: Zapatos viajeros: Cada niño echará uno de los zapatos en un saco para, posteriormente, ir sacando uno por uno y reconocer a quién pertenece. Una vez reconocido, deberá ponérselo a su compañero.

- Objetivo: Mejorar la cooperación entre todos los participantes.

- Participante: Menos de 30. A partir de los 3 años.

- Consignas de partida: Cada uno debe entregar su zapato y esperar a que alguien lo vuelva a sacar para recuperarlo. Todos deben mantenerse en su sitio hasta que llegue su turno.

- Desarrollo: Las animadoras comentarán a los niños que están muy cansadas y que les duele un pie. Por esto se quitarán el zapato e invitará a los demás a que también se lo quiten. Los niños deberán estar sentados en el suelo formando un círculo. Cada niño, al igual que los animadores, echará su zapato en un gran saco, el cuál se sacará del círculo con el objetivo de que "un ladrón" se los lleve sin el conocimiento previo de ello. Uno de los animadores saldrá al rescate de los zapatos logrando alcanzar al ladrón. Aprovechando que ha recuperado el saco, la animadora sacará uno de los zapatos y deberá buscar a su dueño para entregárselo. El que lo haya recuperado será el encargado de sacar el próximo zapato y repetir la acción anterior. Así sucesivamente.

- Evaluación: Si los niños han cooperado conjuntamente en la dinámica se habrán alcanzado los objetivos anteriormente citados

- Variantes: En lugar de utilizar zapatos como material, se podrán cambiar por otros objetos o prendas que sean comunes entre los niños. El curso de la dinámica será el mismo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

4º Juego: La botella: Con una cuerda cada participante han de hacer una botella muy grande para que quepan todos, una vez dentro con música de relajación y todos tumbados deben moverse según se beba o no el agua de la botella el director del juego.

- Objetivo: Cooperación entre todos; toma de decisiones; sentimiento de formar parte de un grupo, relajación, contacto entre compañeros.
- Participante: Entre 7 y 9 años. Participantes según el espacio que se disponga.
- Materiales: cuerdas.
- Consignas de partida: Presentación del material: las cuerdas. Tenemos que conseguir hacer una botella entre todos lo más grande posible para que todos quepamos en ella tumbados, todo el mundo debe poner su cuerdas.
- Desarrollo: Se les explica que tiene que realizar una botella entre todos, una vez realizada se comprueba que todos caben dentro (aunque sea un poco espachurradillos), se les pide que se tumben y escuchen la música, cuando ya están concentrados se les felicita por la botella, y se les indica que vas a tener sed y que si bebes todos deben ir hacia el cuello de la botella que se vayan colocando y que no pueden hacerse daño, que se va a beber despacito y que después se volverá a llenar la botella. Se hace varias veces el beber y el llenar. Es muy divertido y a la vez tranquilo.
- Evaluación: Se observa como cooperan en la realización y que estrategias siguen para realizarla. También el movimiento lento y la paciencia.
- Variantes: Se pueden construir un barco con las cuerdas e irse de viaje a algún sitio que deciden entre todos.

5º Juego: La vara de la comunicación: Es una actividad en parejas. Utilizando una vara de 30 cm. aprox. ambos compañeros mantienen un extremo de la vara con su dedo índice (ambos derecho o izquierdo).

- Objetivo: Favorece la comunicación corporal y la confianza con el compañero que está sosteniendo el otro extremo.
- Participante: Grupo, clase,..., a partir de 10 años en parejas.
- Consignas de partida: Deberán moverse, con música de fondo, no muy rápida, sin que se caiga la vara. La confianza que se adquiere al probar distintos movimientos, como giros u otros.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

- Desarrollo: El profesor da indicaciones sobre cómo tomar la varita. Debe resaltar que no importa que ésta se caiga. Si eso sucede, se vuelve a comenzar. Primero se intenta en el lugar y luego se invita al desplazamiento.

- Evaluación: Se hace un comentario final sobre cómo se sintieron en la actividad.

6º Juego: Pasar el tesoro: El equipo ha de conseguir que el que lleva el objeto llegue hasta el otro extremo de la pista.

- Objetivo: Favorecer la cooperación de todo el equipo y el concepto sacrificio.

- Participante: Grupo, clase,..., A partir de 7 años. Máximo 25 participantes.

- Consignas de partida: Solo con tocar al niño del equipo contrario ya estará pillado (para evitar placajes o situaciones violentas). No tocaremos al niño más arriba del pecho.

- Desarrollo: Se divide al grupo en dos equipos. Cada uno se sitúa en un extremo de la pista (en las dos porterías si se trata de un campo de fútbol sala). A uno de los equipos se le da un objeto pequeño. El objeto lo lleva escondido solo uno de los niños de este grupo (sin que el otro equipo sepa quien lo tiene). Todo el equipo ha de conseguir que el niño que lleva el objeto llegue hasta el otro extremo de la pista. El otro equipo tratará de evitar la llegada de dicho objeto. En la primera ronda un equipo hará de atacante y el otro de defensor, y posteriormente se cambiarán los roles.

- Evaluación: ¿Puede ganar mi equipo con mi sacrificio?, ¿Podemos comunicarnos bien sin que nos descubra el otro equipo?

- Variantes: Se puede dar más de un objeto y comprobar al final cuantos objetos repartidos han conseguido su objetivo.

- Notas: Juego muy útil para conocer las características de nuestro grupo de alumnos.

7º Juego: Formas palabras: Formando subgrupos y tumbados en el suelo, tienen que formar una letra de la palabra que el monitor asignará, de manera que los subgrupos formen la palabra.

- Objetivo: Conseguir que el grupo se desinhiba y desarrollen el espíritu de colaboración.

- Participante: La edad de los participantes debe ser superior a diez años. El número de participantes es indiferente.

- Consignas de partida: Todos los miembros del grupo han de saber que la colaboración es lo más importante, ya que sin ella la realización de este juego y de otras muchas actividades de la vida cotidiana serían imposible de realizarlas.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 14 – ENERO DE 2009

- Desarrollo: Se dividirá el grupo principal en subgrupos, de manera que en cada subgrupo exista el mismo número de miembros. La palabra que el monitor asigne, se dividirá en letras y cada subgrupo tendrá que representar esa letra. Cuando éstos se organicen, en cuanto a la formación de las letras se pondrán "manos a la obra" y tendrán que representar dichas letras tumbadas en el suelo, siguiendo un orden para que de esta manera se forme la palabra asignada.
- Evaluación: Se realizará a los participantes una serie de preguntas como pueden ser las siguientes: ¿qué hemos aprendido en cuanto a la construcción de las palabras?, ¿ha sido fácil realizar las letras y la palabra en sí?, ¿cómo fue la organización y realización de letras como por ejemplo la "A".
- Notas: Variantes: Si sabemos de antemano el número de componentes del grupo podremos prepararlo y organizar la repartición de letras sino habrá que improvisar.

Autoría

- Nombre y Apellidos: M^a Del Mar Rey Cerrato
- Centro, localidad, provincia: Córdoba
- E-mail: mia_82_3@hotmail.com