

## De la alta Competencia a la alta Cooperación

### ACTIVIDADES PARA CHICOS Y NO TAN CHICOS...

#### QUE NOS AYUDAN A PENSAR

LIC. FRANCISCO HUGO GUINGUIS

#### ALGUNAS CONSIDERACIONES ANTES DE EMPEZAR A JUGAR...

##### JUGUEMOS A LA MANCHA...

Contemplemos esta escena... un grupo de chicos jugando en un patio de la escuela, en el club, la plaza o lugares tan insólitos en los cuales solo a ellos se les ocurre utilizar, los chicos corren, saltan, se persiguen, se escapan, se esconden, se esquivan, se divierten, se hostigan, se ríen entre ellos, en definitiva, JUEGAN

Un niño persigue a los demás intentando "manchar" a alguno de ellos...

Si consigue capturar, tocando "manchando" al que se escapaba, el "manchado" pasa a ser perseguidor, hasta tanto consiga capturar a otro chico. (mancha común, mancha televisor, mancha venenosa, mancha color, etc.)

Pero, cuando un niño pequeño persigue... ¿A QUIEN PERSIGUE?...

La observación nos demuestra que el niño persigue principalmente a sus amigos o a su amigo preferido, así, pese a que algún otro chico del grupo se cruce en su camino, evitará tocarlo para continuar persiguiendo a quien él eligió. Tal vez más adelante intente tocar a quien no puede tanto como él con el único fin de "ganar", pero eso ya no sería "jugar", ¿si es tan fácil tocarlo, cuál es el juego?

Pero, sabemos que no todos los perseguidores (y ya no hablamos de niños intencionalmente) tienen las mismas capacidades por lo tanto, miremos más profundamente y pensemos...

¿QUÉ PASA CON EL QUE PERSIGUE Y NO PUEDE TOCAR A NADIE?

Otra observación posible de realizar es ver a uno de los niños intentado tocar a los demás sin lograrlo, corriendo por todo el espacio y hasta muchas veces siendo hostigado por los que supuestamente él debería tocar... no solo ya cansado de correr, sino sintiéndose menos que los otros y por supuesto burlado y menospreciado por sus compañeros

Y entonces, ¿QUÉ PASA CON ESE NIÑO A QUIEN NADIE LO PERSIGUE PERO QUE SI QUIERE JUGAR Y SER PERSEGUIDO PARA ASÍ SER TENIDO EN CUENTA?

Muchas veces escuchamos a los niños quejarse de sus compañeros porque no los persiguen o de que a ellos nunca les toca perseguir por lo tanto no son protagonistas del juego, de que las niñas sólo persiguen a las niñas, los varones solo a los varones, o que "algunos" siempre persiguen a "otros" nuevamente nos metemos en el sentir de ese jugador (ya no solo en el hacer) nadie me persigue porque no solo no juego tan bien como ellos sino nadie me tiene en cuenta, por lo tanto nadie me quiere,

El tema puede parecer trivial, siempre protestan los mismos, pero entendemos que esos reclamos deben necesariamente ser tomados en cuenta para el desarrollo de la actividad ya que proponemos que, si de educación hablamos, se deben considerar y no obviarse a la carga afectiva que el niño deposita tanto en perseguir como en ser perseguido.

Es sumamente interesante entrevistar a los participantes de los distintos grupos (no importa ya en este momento la edad), en este tipo de juegos, sobre como se sentían en las distintas circunstancias del juego, ya sea cuando no los tocaban, como cuando ellos no podían tocar a nadie.

Muchas veces la respuesta rápida:

no importa, yo no quería tocarlos...

no me tocaron porque yo corro rápido...

se trastoca en angustia al repreguntarles...

¿Cómo te sentías cuando se burlaban porque no los alcanzabas?

¿Qué pasaba cuando corrías y corrías y cada vez te ibas sintiendo más cansado? ó

¿Te hubiera gustado que te persigan e intenten tocarte aunque sea una vez?...

No intentamos aquí negar el sistema tradicional de juego de "manchas" (en el cual uno persigue a los demás) sino aportar datos para buscar posibles variantes a estos juegos para luego elegir entre todas esas variantes la que consideremos más apropiadas para jugar con nuestros niños.

Forma de modificar el juego de "manchas", juguemos a  
AL QUE TOCO ME AYUDA

Así, si bien al principio puede haber un solo perseguidor, comenzando el juego uno contra todos, el tocado ayuda al que lo tocó y van a ser dos, luego tres, cuatro hasta tocar al último niño del grupo (en "al que toco me ayuda" el perseguidor persigue de una manera determinada, por ejemplo, con los brazos cruzados, con los brazos abiertos como avioncito, con las manos en la cabeza, en la cintura, en los hombros, con trompa de elefante, con grandes orejas, salta en un pie, etc.) o como el caso de mancha cadena (no olvidar que dada la dinámica de este juego se pueden producir nuevamente situaciones displacenteras por lo tanto proponemos no hacer SIEMPRE cadenas muy largas, sino que se pueden dividir en dos cadenas cuando en la misma ya haya 4 chicos, que el primer cazador quede siempre solo y se integren los tocados en la cadena, o que simplemente comiencen varios perseguidores y no solo uno a fin de constituir varias cadenas) De esta forma evitaríamos que un solo niño se cansa de correr, que persiga solo a su amigo y que queden niños parados sin ser perseguidos, quedándose por ende sin jugar y sometido a situaciones no queridas y tan poco gratificantes que en muchas oportunidades produce que la actividad sea expulsiva de esos niños no tan hábiles que por supuesto "siempre son los mismos los que no quieren jugar".

Proponemos jugar con cambio de roles, así, en lugar de haber SIEMPRE un solo perseguidor, puede haber varios conjuntamente o que podamos ir a medida que alguien es tocado, siendo cada vez más.

Siguiendo con esta forma de "mirar" podemos continuar analizando la interacción que se produce entre ellos y hablar del

Individualismo vs. Solidaridad

Si de la dimensión social hablamos y nos referimos a la escuela como lugar fundante de la misma creemos que es necesario mencionar metas educativas que tomen en cuenta las dimensiones ética, social, pedagógica, didáctica, etc. proponiendo formas de relación y organización cooperativas que traigan aparejadas otras formas de pensamiento, ya no solamente técnicas de juego simplemente.

¿Qué entendemos entonces por cooperación?

Si recurrimos al diccionario para comenzar a pensar el tema, podríamos encontrar que cooperación es: "acción y efecto de cooperar," mientras que cooperar es "obrar conjuntamente con otras personas a fin de alcanzar un fin en común".

La misión de la educación consiste en despertar un "espíritu de solidaridad" que se manifiesta en forma de simpatía y responsabilidad frente al prójimo, de lealtad, oficiosidad, simpatía, gratitud, confianza, etc.

Hoy en día, habría pensar que debería ser más importante para la formación del hombre, la educación para la cooperación, la tolerancia, el respeto por la dignidad humana, que se debe capacitar al joven para incorporarse activamente a su comunidad, a manifestar permanentemente su solidaridad, así como disposición y aptitud para colaborar en la realización de propósitos comunes, valores que parecerían hoy haberse perdido o por lo menos haberse desactualizado, habiendo sido reemplazados por otros, impuestos por el mercado o una sociedad con otros valores

Analicemos desde esta perspectiva un juego tradicional que se desarrolla en los distintos ámbitos tanto educativos como recreativos como es el

#### JUEGO DE LAS SILLAS:

Organización del juego:

Se disponen las sillas en ronda, tantas como participantes haya en el juego menos una. Los participantes comienzan a correr alrededor de la ronda formadas con las sillas al ritmo de la música y en el momento en que el conductor del juego da la orden o detiene la música, deben sentarse, cada uno en una silla.

Por supuesto, uno se queda parado, "pierde", y como castigo por "haber perdido" debe salir del juego y esperar al costado de la ronda hasta el final del juego,

Se retira esta vez una silla y se reanuda el juego, otro "pierde", retiramos otra vez una silla y así, hasta que se disputen los últimos dos lugares y quede un solo ganador del juego.

¿Qué escenas se pueden observar?

Jugadores que se pegan, se empujan, se muerden, se pellizcan, se agreden de una y mil maneras posibles, o intentan sacarse las sillas entre ellos (que me importa que el otro se caiga y se lastima) para poder así sentarse y "ganar".

Situaciones en extremo violentas de disputa por los lugares, donde generalmente gana el más fuerte o el más violento.

Jugadores sentados afuera, chicos que vinieron a jugar, no solo a mirar, esperando que los demás pierdan para poder volver a jugar.

En el caso de que participen 20 jugadores, el primero en perder debe esperar 18 vueltas más para poder volver a jugar, el segundo 17 y así sucesivamente hasta que en la vuelta 19 se resuelva el juego.

Forma de modificar el juego:

#### JUEGO DE LAS SILLAS SOLIDARIO

Los jugadores comienzan a trotar alrededor de las sillas, (que por supuesto pueden reemplazarse por aros o cubiertas de auto) pero al detenerse la música, todo el grupo debe pararse sobre ellas. Retiramos una silla y se repite la ronda...

Así se continúan sacando sillas ¿Sobre cuantas sillas puede quedar el grupo parado sin caerse de ellas?

¿Que escenas se pueden observar?

Jugadores que colaboran con los otros para subir, jugadores que se sostienen entre sí para evitar que "el otro se caiga", un grupo trabajando en pos de un objetivo en común.

Jugadores que en el caso anterior se empujaban o pegaban, ahora están tratando de que "el otro" no se caiga para ganar los dos juntos.

Jugadores colaborando solidariamente entre ellos a fin de lograr el objetivo común.

El concepto de solidaridad abarca diferentes formas sociales: la comunidad en el sentido más amplio de la palabra, la convivencia y cooperación de personas en una unidad que las pone en relación causada por un objetivo común y el trabajo mancomunado para lograrlo

El principio de solidaridad sugiere otros tipos de agrupamientos, en los cuales, tal como proponemos que sea, al igual que en la vida, los más dotados y los menos, los más capaces y los menos, trabajen juntos.

A partir de lo antedicho, busquemos nuevamente situaciones para pasar de esa categorización expulsiva y discriminatoria de las posibilidades del alumno a otra donde el concepto de solidaridad y tolerancia entren en juego

Analicemos dentro de esta línea de mirada y pensamiento otro juego como ser

**SALTAR EL CHARCO:**

Organización del juego:

Se establecen las dos orillas, (pueden utilizarse dos colchonetas de las usadas para gimnasia deportiva, dos cuerdas elásticas, o simplemente dos rayas marcadas con tiza en el piso).

Los jugadores se paran formando una hilera, a la orden, el primero corre y salta, tras él el segundo y así hasta el último, cuando éste salta, se corre una de las colchonetas, agrandando de esta manera "el charco".

Si un jugador puede pasar el charco sin mojarse los pies, continúa jugando, pero si pisa dentro de este y "se moja los pies", sale del juego y se queda mirando desde afuera.

¿Qué escenas se pueden observar?

Jugadores que más allá de su mejor intento, son descalificados y se sienten menospreciados por no poder "tanto" como los demás, frustrados por no poder "ganar" y más aún por no poder seguir jugando, jugadores que casi siempre son los mismos en perder y por lo tanto quienes más necesitan jugar para poder mejorar, jugadores que con tal de no verse en esa situación de frustración prefieren directamente no jugar y con los cuales nos enojamos por no querer hacerlo.

Forma de modificar el juego:

**TORNEO POR SUMA DE SALTOS**

Cada grupo se forma en hilera. Se señala el lugar desde el cual comenzar a saltar con una marca en el piso, aro o similar, el primero de un grupo, corre y salta desde ese lugar, colocando otro aro o marca en el lugar de caída, desde este segundo lugar salta el tercero y así sucesivamente hasta que salta el último.

¿Cuánto terreno pudieron recorrer con sus saltos?

Salta el segundo grupo y cotejamos las dos distancias, Gana el grupo que haya llegado más lejos Considerar y remarcar que hasta el salto más pequeño puede servir para que el grupo gane.

¿Qué escenas se pueden observar?

Jugadores que alientan a sus compañeros no tan hábiles a esforzarse lo más posible, aceptando sus posibilidades y apreciando que gracias a su esfuerzo pueden "ganar".

La experiencia de que el rendimiento del miembro "supuestamente" más "débil" del grupo, es importante como la del más "fuerte", de que el rendimiento colectivo es posible únicamente con el esfuerzo mancomunado de todos, ayuda al más débil, lo estimula a esforzarse.

Esto no solo permite que el grupo tome en serio su performance, ya que esta experiencia ayuda también al más apto, porque le exige su rendimiento óptimo y además la reflexión de cómo se produce, esta forma de jugar, ofrece la posibilidad de una cooperación que beneficia a todos.

Hagamos un pequeño alto para seguir pensando, ahora, sobre LA COMPETENCIA,

### ¿QUE ES LA COMPETENCIA

Originariamente, com-petitio significaba "examinar, esforzarse juntos" se hallaba más estrechamente ligada a amistad que a rivalidad, para competir, primero es necesario comprender la actividad y aceptar someterse a las reglas que la gobiernan, pero ¿Qué significa hoy en día?

Pueden existir diversas concepciones sobre la competencia, una es la que sostiene que la competición "es una condición previa del desarrollo personal y del progreso social y que proporciona un marco dentro del cual pueden distribuirse libremente beneficios y cargas" no es intención del presente trabajo profundizar en el tema particular de la competencia pero sí dejar claro que no nos oponemos a ella. Que la competencia existe ya desde antes del nacimiento cuando este bebé busca su espacio y empuja los órganos de su mamá, cuando nace con el papá o sus hermanos, etc.

Pero también se puede afirmar que en muchas oportunidades "las situaciones competitivas amenazan los empeños cooperadores, contribuyen a minar unas valiosas relaciones personales y sociales y forman una distinción errónea entre ganadores y perdedores. La competición, se dice, es a menudo la fuente de la envidia, de la desesperación, del egoísmo, del orgullo y de la insensibilidad".

Decir que un juego es competitivo no significa necesariamente que esté ausente la cooperación entre dos adversarios o los dos bandos, exige al menos que se halle presente al menos en un cierto grado. (Peter J. Arnold, Educación Física, movimiento y curriculum, Ed. Morata)  
Resultaría correcto decir que, una vez iniciada una actividad, no sería en gran medida un juego si los jugadores no tratasen de ganar, pero supondría un error asumir por eso que la victoria es la única motivación.

Sabemos que muchos autores sostienen que "desde el punto de vista del desarrollo personal, a veces se aprende más perdiendo que ganando, el hombre tiene que aprender a soportar tanto la decepción como el triunfo, sin verse indebidamente afectado por uno u otro". Pero cuánto tiempo tiene el jugador que estar sentado en clase por "haber perdido" si él vino a jugar no solo a mirar, Nuestro planteo no se dirige tanto a la competición en sí misma sino a los abusos que los docentes a cargo a menudo cometen por no pensar sobre esto.

Tratar de ganar forma parte de lo que es un buen juego pero el resultado de ganar o perder siempre está subordinado a los valores inherentes a actuar bien. Cuando se juega bien un partido, dentro del espíritu adecuado y mientras los participantes aprenden y obtienen placer de ello, ni la victoria ni la derrota asumen una importancia indebida.

Analicemos a continuación otro caso posible de ver en las clases...

### AGRUPARSE POR NUMEROS:

Organización del juego:

Los jugadores comienzan a desplazarse por el lugar disponible para el juego, a la orden deben agruparse con algunos de sus otros compañeros de acuerdo al número que diga el conductor del juego, (de a dos, tres, cinco, etc.) si algún jugador no tiene grupo, sale del juego y espera sentado al costado hasta el final del mismo

Se repite tantas veces hasta que quede un solo ganador

¿Que escenas se pueden observar?

Jugadores que son tironeados para arrastrarlo de uno u otro grupo, jugadores que son expulsados por el grupo al cual se acercó porque con él serían uno más que el número nombrado, jugadores que dan vuelta solos o se separan del grupo al sentirse no aceptados, jugadores que intentan esconderse para no perder, escenas de violencia y ásperas discusiones al querer echar a un jugador o cuando él no quiere salir.

Forma de modificar el juego:

#### PASAR EL RIO CON LA MENOR CANTIDAD DE PIES MOJADOS

Se señalan dos orillas y se propone que el grupo intente cruzar de una a otra orilla pero apoyando la menor cantidad de pies posibles en el piso, es decir, mojarse los pies lo menos posible. El conductor del juego cuenta los pies apoyados, se realizan y se suman varios intentos.

¿Que grupo consiguió mojarse menos los pies?

¿Qué escenas se pueden observar?

Jugadores que intentan buscar posibilidades de ayudarse entre sí, levantándose o transportando al otro de diversas maneras a fin de no apoyarse en el río y "mojarse los pies" intentando modificar las formas proponiendo e intercambiando ideas para encontrar un resultado en común.

Formando torres o pirámides, inclusive un grupo en alguna oportunidad formó una "larga carretilla" el primero apoyo sus manos en el piso y sus pies en los hombros del segundo, este sus pies sobre los hombros del tercero y solo el último apoyaba sus pies en el piso, u otra vez que hicieron como una "oruga" sentados en hilera tipo cama india, y el de adelante le tomaba los pies al de atrás y así avanzaron tocando el piso con sus pies sol el primero.

Y por último juguemos a

#### CARRERA DE ANIMALES

Organización del juego:

Todos los jugadores se paran sobre una línea y el conductor del juego le asigna a cada uno un nombre de alguno de los cuatro animales seleccionados, dividiendo así a todo el grupo en cuatro subgrupos, por ejemplo, leones, tigres, monos y elefantes.

Cuando el conductor del juego nombra a un animal, los nombrados deben salir corriendo hasta una línea o dar la vuelta alrededor de la cubierta, y regresar a su casa, el último sale del juego y espera afuera hasta el final.

Vuelve a decir ahora a otro animal y así va nombrando hasta ver que queden uno de cada especie de animales.

Corren entre estos cuatro últimos y el que llega primero es el ganador del juego.

También se puede introducir la variante de que cuando el conductor del juego dice la palabra zoológico corran todos los animales y salga el último o los dos últimos.

En fin, podríamos nombrar varios juegos más. Pero tal vez sea motivo de otro trabajo, solo les damos ALGUNAS OTRAS IDEAS PARA TRABAJAR LA COOPERACIÓN.

Construcción de pirámides humanas,

Formar letras ó figuras, escribir palabras con sus cuerpos,

Fabricar una "MAQUINA" que funcione,

Transportar a un compañero sobre una colchoneta,

El mismo tipo de organización para torneos por puntos para saltos, pero utilizando lanzamientos, (lanzo desde donde cayó la pelota o similar).

Conclusiones:

Indudablemente los planteos formulados no son originales ni novedosos pero, se siguen encontrando en los patios de las escuelas, gimnasios y campos de deportes, actividades que

colocan al alumno en situaciones no buscadas ni deseadas, sentado y mirando cuando fueron a sus clases para jugar y participar

Tal vez haya llegado el momento de que esta forma de mirar, ocupe un lugar preponderante con su consiguiente multiplicación en las aulas y las escuelas. Una mirada que podríamos llamar clínica no desde la medicina ni desde el psicoanálisis sino desde el planteo educativo, que permita ver lo que el común de la gente no percibe.

En las escenas antes descritas, hemos podido utilizar una mirada diferente sobre las mismas, pudiendo decodificarlas y leerlas desde otros ángulos y niveles, es por eso, que consideré valioso este espacio de reflexión, permitiéndome la licencia de utilizar textos, teorías y autores para consolidar ideas que hasta ahora daban vuelta y que pudieron plasmarse en el papel.

#### BIBLIOGRAFIA DE CONSULTA:

- Arnold Peter J., Educación Física, movimiento y curriculum, Ed. Morata
- Buscaglia Leo; Vivir amar y aprender, Ed. Emece
- Gomez Jorge; educación física en la escuela primaria, Ed. Stadium
- Guinguis Hugo; juegos para contar o cuentos para jugar, del juego individual al deporte colectivo, disponible en la cooperadora del ISEF Romero Brest
- Le Boulch Jean; educación por el movimiento en la edad escolar, Ed. Paidós
- Le Boulch Jean; hacia una ciencia del movimiento humano, Ed. Paidós
- Perkins David; la escuela inteligente, Ed. Gedisa
- Seybold Anmarie; principios pedagógicos en la educación física, Ed. Kapeluz
- ABERASTURI, Arminda, El niño y sus juegos, Argentina, Editorial Paidós, 1977.
- ARNOLD, Peter, Educación física, movimiento y currículo, Ministerio de Cultura y Educación, Argentina, Editorial Morata, 1997.
- BUSCAGLIA, Leo, Vivir , amar y aprender, Editorial Emece, Argentina, 1998.
- DOBLER, y DOBLER, - Manual de juegos menores - Editorial Stadium. 1987
- EDITORIAL VILLAMALA, Colección de Juegos, España, 1986.
- GOMEZ, Jorge e INCARBONE, Oscar – Colonia de vacaciones – Editorial Stadium
- GÓMEZ, Jorge, González Lady, La educación física en la primera infancia, Argentina, Editorial Stadium, 1994.
- GÓMEZ, Jorge, INCARBONE, Oscar, Juego y movimiento en el jardín infantes, Argentina, Editorial Novelibro, 1992.
- GONZALEZ de ÁLVAREZ, M. y RADA de REY, B. - La educación física infantil y su didáctica - Editorial AZ - Buenos Aires., 1997.
- GUINGUIS, Hugo actividades con padres en el jardín de infantes, Editorial Stadium 2002
- GUINGUIS, Hugo juegos para contar o cuentos para jugar, Editorial Stadium 2003
- HANEBUTH, Otto, El ritmo en la educación física, Argentina, Editorial Paidós, 1989.
- INCARBONE, Oscar, Juego y motricidad, Argentina, Editorial Novelibro, 2000.
- INCARBONE, Oscar, juegos en el jardín de infantes, Editorial Stadium 2002
- INCARBONE, Oscar, juegos y actividades para niños y jóvenes de 6 a 14 años, Editorial Stadium 2003
- MINISTERIO DE CULTURA Y EDUCACIÓN DE LA NACIÓN, Consejo Federal de Cultura y Educación, Contenidos Básicos Comunes para el Nivel Inicial y E.G.B.
- MINISTERIO DE CULTURA Y EDUCACIÓN DE LA NACIÓN, Consejo Federal de Cultura y Educación, Contenidos Básicos Comunes para la Formación Docente de Grado.
- MINISTERIO DE CULTURA Y EDUCACIÓN DE LA NACIÓN, Contenidos básicos comunes para el nivel inicial, Argentina, 2000.
- MINISTERIO DE CULTURA Y EDUCACIÓN, Fuentes para la transformación curricular, Gómez Raúl, Argentina, 1997.
- PIAGET, Jean - El criterio moral del niño España, Editorial Fontanella, 1987
- PIAGET, Jean - La formación del símbolo México, Editorial Fondo de Cultura Económico, 1995.
- PIKLER, Emmi – Moverse en libertad – Editorial Narcea.

- RIGAL, PAOLETTI, PORTMANN – Motricidad, aproximación psicofisiológica – Editorial Pila Teleña
- SCHNABEL, Meinel - El desarrollo perceptivo motor del niño - Editorial Paidós.
- SCHNABEL, Meinel - Teoría del movimiento - Editorial Stadium. 1988
- VAYER, Pierre - El diálogo corporal - Editorial Científica. 1972.
- VAYER, Pierre - El niño frente al mundo - Editorial Científica. 1985.