

Cooperar é unha forma positiva de resolver conflitos

Láminas 1 e 2

Nun conflito de intereses, a solución cooperativa é a que procura responder ao máximo de expectativas de cadaquén. Non se trata de pensar que o xogo é de suma cero (ou para ti, ou para min), senón de comprometerse mutuamente na busca dunha solución que nos satisfaga plenamente a todos; o que se chama xogo de gañar-gañar.

Obxectivos

Potenciar as habilidades para resolver conflitos desenvolvendo estratexias cooperativas.

Vivir o conflito como oportunidade para se comprometer cos intereses dos demais e conseguir o máximo beneficio para todas as partes. Ver, xa que logo, a potencialidade de entendelo como xogo de suma positiva (gañar-gañar).

Proposta de dinámica: as cadeiras cooperativas

Trátase dunha adaptación do tradicional xogo das cadeiras, na que se elimina o factor excluínente e competitivo.

- *Materiais*: un círculo de cadeiras, colocadas co respaldo cara ao interior do círculo, e en cantidade unha unidade inferior ao número de participantes; música.
- *Desenvolvemento*: os participantes van camiñando ao ritmo da música arredor do círculo de cadeiras. Cando a música para, teñen que sentar nas cadeiras, de xeito que ninguén quede sen sentar (poden compartir cadeira e desenvolver outras estratexias). Compróbase que todos estean sentados vendo que non haxa pé ningún pouzado no chan. Unha vez conseguido, retírase unha cadeira e teñen que lograr, igualmente, sentar todos en canto remate a música. Así sucesivamente ata que só queden dúas cadeiras.

Traballo de reflexión e avaliación

Que diferenzas hai entre este xogo e o tradicional?

Como logramos sentar nas cadeiras á medida que ían sendo poucas?

Que foi o que máis nos gustou do xogo?

Que relación hai entre o xogo e o que pasa nas láminas?

Fonte: Vargas, Bustillos e Marfán. "Técnicas participativas para la educación popular" Ed. Popular, Madrid, 1993.



Os tres quieren xogar co mesmo coche de xoguete (Lámina 1)

Tres personaxes: dúas nenas e un neno (son os protagonistas da serie).

Os tres quieren xogar co mesmo coche de xoguete. A escena é, xa que logo, de conflito. Cada un dos rapaces ten un conflito cos demais: quere o xoguete (coche) para si mesmo ou para si mesma. O coche está no medio, caído no chan, cada neno ou nena ten os puños e os dentes apertados, ou a cara de poucos amigos, e entre eles míranse de esguello en competencia polo coche.



Constrúen un circuito e xogan os tres (Lámina 2)

Os tres comparten xogo de xeito cooperativo, cadaquén nun recanto, e mándanse o cochiño dun a outro lado. Previamente construíron un circuío, polo que o coche debe ir sorteando obstáculos ou subindo ramplas.