

Gymkhana por la paz

Los niños y niñas van a hacerse una idea de lo que representa desplazarse por un campo de minas antipersona. Colocados a cuatro patas y cogiendo los pies del compañero de delante, se mueven por el suelo sorteando todo tipo de obstáculos. Es uno de los juegos de la gymkhana por la paz, que pretende familiarizarlos con el vocabulario de los conflictos armados.

Enrique Sánchez Rivas*



Educación para la paz / Juego didáctico y educativo / Transversales (ejes y temas) / Organismos no gubernamentales / Educación física / Juego de simulación



Empar Badia.

Se propone una reflexión colectiva a partir del deporte

El arranque del nuevo milenio quedará inexorablemente vinculado a un preocupante incremento del número y la intensidad de los conflictos armados en el panorama internacional. La Organización de las Naciones Unidas (ONU), en un sensato intento de frenar dicha espiral bélica, adoptó (Resolución 55/282), entre otras medidas, la reformulación del Día Internacional de la Paz, que se había convertido en una jornada un tanto intrascendente.

Desde el año 2002, el Día Internacional de la Paz se celebra cada 21 de septiembre. Esta decisión la toma la Asamblea General el 7 de septiembre de 2001. En la fructífera reunión que tuvo lugar aquel día se consensúa también un cese mundial de las hostilidades durante tan señalada conmemoración, así como la realización de actividades educativas y de sensibilización de la opinión pública. Para su organización se reclama la implicación de los estados miembro, de organismos supranacionales y de organizaciones no gubernamentales.

En respuesta a esta demanda de la ONU, la ONG Movimiento por la Paz, el Desarme y la Libertad (MPDL) organiza en el año 2003 la Primera Gymkhana por la Paz en la céntrica plaza mala-gueña de La Merced, donde niños y ni-

ñas de entre 6 y 14 años participan en diversas actividades educativas de carácter lúdico-cooperativas.

Diseño y organización

La gymkhana consta de ocho juegos de Educación Física diseñados con un propósito educativo que supera el ámbito motriz. La vertiente pedagógica de las actividades tiene como principal objetivo dar a conocer los conceptos relacionados con el vocabulario que se emplea al hacer referencia a un conflicto armado, para ahondar así en la comprensión de éste y en la construcción de opiniones propias a partir de la peculiar cobertura mediática propia de las guerras de hoy.

Cada juego posee una estructura común. Todos arrancan con lo que hemos llamado "contextualización", es decir, con el relato de una situación en la que aparece el concepto que se trata de aclarar con el juego. Después comienza la "escenificación", que es la puesta en práctica del juego o, dicho de otro modo, la representación lúdica por parte del grupo de la situación en la que el término quedó contextualizado anteriormente. Cada actividad acaba con una reunión del grupo con el monitor para intercam-

biar impresiones (pequeño debate), aclarar posibles dudas, ahondar en la “concienciación” y dar a conocer situaciones reales en las que sucede lo que han vivido, aunque sin el componente lúdico. De este modo, la transposición didáctica garantiza que en cada juego se trabajen contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

La gymkhana empieza con un juego para formar los grupos. Cada participante debe reproducir el sonido característico del animal doméstico que se le ha asignado y, al tiempo, localizar con los ojos cerrados a los animales de la misma especie por los sonidos que emiten. Esto nos permite controlar la composición de los grupos (de ocho a diez miembros, mixtos y de edad homogénea), ya que son los organizadores quienes asignan los roles: gatos para los más pequeños y perros y canarios para los mayores.

Los equipos ya están formados y empiezan a recorrer el circuito de la gymkhana para participar en el segundo juego. El concepto que introduce es la alambrada. Se explica a los participantes que los territorios en los que se han librado batallas se rodean de alambradas para repeler al enemigo, pero que éstas también cercan a la población civil, impiden una movilidad normal y dificultan la adquisición de productos de primera necesidad.

Para escenificarlo, el grupo se coloca en fila india con las piernas abiertas, simulando una alambrada. La última persona de la fila pasa por debajo de las piernas de los demás hasta colocarse en el primer lugar, y así sucesivamente.

El siguiente juego gira en torno a la ayuda internacional. Los niños y niñas escuchan al monitor: “La guerra provoca la escasez de productos de primera nece-

sidad y el encarecimiento de los recursos existentes. Ante esto, los estados y las ong tienen que coordinarse para hacer llegar al lugar del conflicto la ayuda internacional, producto de la solidaridad de otras personas.”

La misión de los participantes es hacer llegar el máximo número posible de globos (o pelotas) a una caja que simboliza el país necesitado. El transporte debe efectuarse al unísono y en colaboración para salvar las muchas trabas que surgen en los envíos humanitarios. Tales impedimentos son, en el caso del juego, la imposibilidad de usar las manos o la obligación de sostener la “ayuda” con la cabeza, el pecho, los hombros, etc.

El eufemismo es el concepto que se trabaja en el cuarto juego. Se explica al grupo que el lenguaje empleado por los medios de comunicación para describir lo que sucede en una guerra puede ser confuso y dar lugar a interpretaciones erróneas del conflicto, de sus causas o de sus consecuencias. Se ponen varios ejemplos, como *daño colateral*, y se aclaran sus significados con ejemplificaciones contundentes y, en la medida de lo posible, cercanas. Luego, el grupo se coloca en el suelo y forma con sus cuerpos las letras de las palabras comentadas.

“Evacuación” es el término que da pie al siguiente juego. Antes de escenificarlo se intenta que los niños y niñas comprendan qué significa: “Las autoridades de las regiones en guerra se ven obligadas a trasladar apresuradamente a las personas de un lugar a otro para tratar de garantizar su seguridad. Este tipo de traslado lo sufre la población civil, que pierde, en muchas ocasiones, todas las pertenencias que no puede llevar consigo.”

Para ponerlo en práctica de una forma lúdica, el grupo se coloca en uno de los extremos del espacio disponible. Dos miembros actúan como “evacuadores” y llevan a un compañero al extremo opuesto (a unos treinta metros de distancia). Después, el “evacuado” se suma a los “evacuadores” para ir a rescatar a una cuarta persona, y así sucesivamente hasta que todo el grupo aúna sus esfuerzos para evacuar al último compañero o compañera.

El sexto juego pretende que los participantes comprendan qué es la ONU. Se les explica que está compuesta por una representación de todos los países del mundo y que, en las guerras, adquiere una especial relevancia por su papel de

Orientaciones complementarias

ORGANIZACIÓN DEL ALUMNADO	<ul style="list-style-type: none"> • Grupos de ocho en los que cada miembro conocerá un juego (contextualización y escenificación) del que será monitor o monitora.
PAPEL DEL DOCENTE (durante la actividad)	<ul style="list-style-type: none"> • Marcar mediante señales acústicas los cambios de estación. • Supervisar el papel de los monitores. • Proporcionar a los grupos un feed-back de tipo socio-afectivo.
ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • La duración total de la experiencia fue de dos horas, aunque puede variar en función de la profundidad y extensión de los debates. • Cada juego se vivencia durante siete minutos.
ORGANIZACIÓN EN EL ESPACIO	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Para delimitar las estaciones: carteles y conos. • Para los murales: papel continuo y colores. • Para los juegos: pintura facial (juego ONU), globos, pelotas y caja.

Una paloma, punto de partida y de llegada

La gymkhana se organiza en torno a una paloma que los niños y niñas dibujan en un papel continuo antes de participar en los juegos. Esta figura es el punto de partida y también el punto de llegada. Los participantes vuelven a ella cuando han completado el circuito para entablar una reflexión colectiva sobre los juegos desarrollados.

Se trata de una reflexión guiada que consiste en escribir un "manifiesto por la paz" a partir de una serie de ideas (adaptadas al nivel de cada grupo) que los participantes han ido recopilando en tarjetas entregadas por los monitores al término de cada juego. Una vez elaborado el manifiesto, se lee y se pega en la paloma, junto con los "mensajes de paz" de las tarjetas recogidas durante toda la gymkhana.

mediadora y por la capacidad que posee para resolver los conflictos entre países mediante el diálogo.

En la escenificación, los miembros del grupo representan a países susceptibles de ser agredidos y se colocan en fila tras uno de sus compañeros, que asume el rol de la ONU y que los protege, con los brazos extendidos, de otro participante, un país más militarizado, que intenta tocarles.

El siguiente juego también entraña peligro, pues se centra en las minas antipersona. El monitor lo contextualiza: "Los campos minados son un vestigio de las guerras que siguen matando y mutilando a personas durante años. Las personas que viven en sus cercanías no pueden desplazarse con normalidad, deben ir por zonas de seguridad y atendiendo al lugar donde colocan cada pie al caminar."

A continuación se simula un supuesto campo de minas y, como si se tratara de una situación de peligro real, los grupos tienen que desplazarse por el suelo sorteando obstáculos (pelotas, por ejemplo). Primero se mueven formando una cadena (cada miembro coge los pies del compañero de delante) en cuadrupedia. Después realizan el recorrido inverso, pero sentados y manteniendo las consignas de no romper la cadena y no despejar los glúteos del suelo.

En el último juego se habla de los presos políticos, personas que son detenidas simplemente por pensar o expresarse de forma diferente al invasor. Un participante de cada grupo actúa de preso y es rodeado por el resto de los niños y niñas, que unen sus manos en forma de círculo y que tratan de evitar, juntando sus cuerpos pero sin usar las extremidades, que el preso escape por los huecos.

Adaptación a la oferta escolar

En nuestra opinión, el interés educativo de la gymkhana que se ha presentado es muy notorio. A pesar de que el diseño original de la propuesta educativa está orientado hacia una acción extraescolar de educación social, creemos que resulta interesante valorar la posibilidad de sumarla a la oferta pedagógica escolar.

El tratamiento curricular es factible desde la asignatura de Educación Física, aunque para esto será preciso incluir algunas modificaciones de tipo organizativo, como por ejemplo sustituir la figura del monitor por la de un alumno-docente. De este modo, siguiendo la conceptualización de Delgado Noguera (1991), se cubre la carencia de recursos humanos gracias a un estilo de enseñanza participativo, en concreto, la microenseñanza.

Por otra parte, la etapa educativa en la que se puede realizar la actividad dependerá del grado de profundidad con que se aborden los conceptos implícitos en cada juego.

En la práctica descrita, las edades de los participantes se correspondían mayoritariamente con las propias de la Educación Primaria. Pese a que terminó siendo una experiencia enriquecedora para todos y todas, fue entre los participantes de mayor edad donde los debates cumplieron los objetivos marcados en su totalidad. Esto nos lleva a proponer los primeros cursos de la ESO como el ámbito ideal de aplicación.

En el currículo de la asignatura de Educación Física para ESO, el juego se constituye en un elemento de una gran importancia. En el bloque de contenidos que hace referencia a él (Decreto 148/2002, de 14 de mayo, de la Junta de

Andalucía) se encuentra el sustrato de las justificaciones legal y pedagógica que avalan el tratamiento de la gymkhana como una actividad de enseñanza-aprendizaje que contribuye a la consecución de los objetivos específicos de la asignatura relacionados con la vivencia de situaciones lúdicas y la interacción afectiva entre todo el alumnado.

Además, es una excelente propuesta para trabajar el tema transversal de la Educación para la paz y la convivencia. Para enfatizar más la transversalidad de la actividad podemos hacerla coincidir, en la programación de aula, con la celebración del Día Escolar de la No-violencia y la Paz (30 de enero). Así, la gymkhana sería el gran juego cooperativo para culminar la unidad didáctica de juegos en la que se incluya.

Para saber más

Delgado Noguera, M.A. (1991): *Los estilos de enseñanza en la Educación Física*. Granada: ICE.

Posada Prieto, F. (2000): *Ideas prácticas para la enseñanza de la Educación Física*. Lleida: Agonós.

Torres Guerrero, J. (1999): *La actividad física para el ocio y el tiempo libre*. Granada: Proyecto Sur.

Páginas web:

<http://www.mpd1.org> (MPDL)

<http://www.a-i.es> (AI)

<http://es.geocities.com/ahimsadenip/>

(Día Escolar de la No-violencia y la Paz)

<http://www.pangea.org/org/sedupaz> (Seminario de Educación para la Paz)

<http://www.seipaz.org> (Seminario de Educación para la Paz)

<http://www.cip.fuhem.es> (Centro de investigación para la Paz)

<http://www.edualter.org> (recursos para la educación para la paz)

<http://manos-blancas.uam.es>

(Manos Blancas)

<http://www.intermonoxfam.org/educar/global> (Intermón-Óxfam)

<http://www.mpd1.org>

<http://www.a-i.es>

<http://es.geocities.com/ahimsadenip/>

<http://www.pangea.org/org/sedupaz>

<http://www.seipaz.org>

<http://www.cip.fuhem.es>

<http://www.edualter.org>

<http://manos-blancas.uam.es>

<http://www.intermonoxfam.org/educar/global>

• **Enrique Sánchez Rivas** es maestro de Educación Física, pedagogo y colaborador de la ong Movimiento por la Paz, el Desarme y la Libertad (MPDL).