



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 2 – ENERO DE 2008

GYMKHANA SOBRE LA UNIÓN EUROPEA “APRENDE LA UNIÓN EUROPEA JUGANDO”

AUTORÍA MARÍA JOSÉ GARCÍA NOTARIO
TEMÁTICA CIENCIAS SOCIALES: LA UNIÓN EUROPEA
ETAPA 3º ESO

RESUMEN

Esta experiencia didáctica consiste en la realización de un juego, una gymkhana más concretamente que trata sobre la Unión Europea. La aplicación didáctica va dirigida tanto al primer como al segundo ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria.

PALABRAS CLAVE

Juego; Gymkhana; Unión Europea; Europa; Cooperación; Educación Intercultural; Educación para la Paz; Educar jugando; Ciencias Sociales; Participación activa.

1.- FUNDAMENTO TEÓRICO: EL JUEGO COMO VEHÍCULO ACTIVO EN LA EDUCACIÓN

La educación actual no debe ser una serie de aprendizajes definitivos, sino una búsqueda permanente sobre temas que se encadenan espontáneamente unos a otros, una escuela que continúa formando el pensamiento crítico. Hay que dotar a los individuos de capacidades y no de conocimientos estereotipados y puntuales.

Entonces, a la pedagogía actual no le queda otra salida que preocuparse por:

- a) la democracia cultural,
- b) la unión de todos los tipos de educación,
- c) el educar en la cooperación y participación,
- d) el educar para el futuro,
- e) los elementos procesuales,
- f) el signo de la creatividad,
- g) partir del propio individuo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 2 – ENERO DE 2008

Dentro de esta estructura pedagógica consideramos al juego en las tareas educativas ya que el aprender de manera lúdica es la forma mejor y más acertada de aprendizaje.

El juego puede ser considerado de varias formas diferentes pero las resumimos en dos:

- a) como instrumento y
- b) como fin en sí mismo.

En el primer supuesto el juego es utilizado como medio para conseguir otros fines, educativos, instructivos, etc..., es la adaptación que utilizan las asignaturas cuando queremos que el aprendizaje sea divertido; pero también está el juego como valor educativo en sí mismo, éste es formativo y se convierte en objetivo dentro de una óptica de cooperación. Cuando el "me aburro" no tenga cabida en nuestro mundo es que habremos aprendido a jugar utilizando cualquier elemento a nuestro alcance.

El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otro motivo, supone un acto de libertad.

El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden.

El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta. Estamos seguros que éste se convertirá en el gran instrumento socializador.

Entender el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia. Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos. Huizinga, afirma: *"El juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural. Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea inmediatamente después de terminado - como un juego infantil, una partida de bolos, una carrera- o transcurrido un largo tiempo"*.

La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características. Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil. En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por el juego y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al juego. Para obtener un máximo rendimiento del potencial educativo será necesaria una intervención didáctica consciente y reflexiva encaminada a:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 2 – ENERO DE 2008

- Permitir el crecimiento y desarrollo global de los adolescentes mientras viven situaciones de placer y diversión.
- Construir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás.
- Propiciar situaciones que supongan un reto, pero un reto superable.
- Evitar que en los juegos siempre destaquen, por su habilidad, las mismas personas
- Diversificando los juegos dando más importancia al proceso que al resultado final.
- Favorecer la máxima participación y, sobre todo, evitar la eliminación de personas durante el desarrollo del juego, buscando alternativas a esta situación.

¿Qué tipo de juego?

Juegos cooperativos: Los juegos en la sociedad actual han dejado de ser participativos y recreativos para convertirse en ejercicios meramente competitivos y sumamente reglados e institucionalizados. Una sociedad renovada, con hombres y mujeres nuevos, necesita de creatividad y participación y de enseñar a jugar desde la óptica de la cooperación.

Juegos creativos: La creatividad debe estar presente en todo proceso educativo. Ciertamente, los juegos no pueden ser excesivamente rígidos ni determinados porque un juego rígido, reglado excesivamente y muy determinado no ofrece margen a la imaginación de los participantes.

La educación, según hemos visto, no debe caer en la utilización de métodos repetitivos y debemos tener en cuenta que por encima del juego está la persona, el individuo, el ser integral.

Recordemos que nosotros debemos, como educadores, fomentar la alegría, la espontaneidad, adecuar las clases a los intereses y necesidades de nuestros alumnos promoviendo la participación activa y creadora; de ahí que los contenidos y las actividades deben ser variados y amplios, que ofrezcan la mayor riqueza de posibilidades, sin repeticiones mecánicas. Las actividades deben fomentar descubrimientos nuevos y estimulantes acerca de las posibilidades de los adolescentes, quienes deben encontrar la oportunidad de desarrollar sus capacidades para ser originales y creativos.

El juego es un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, un medio de socialización, un regulador y compensador de la afectividad y un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del pensamiento; en una palabra, resulta un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 2 – ENERO DE 2008

2.- INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD: LA GYMKHANA

En las Ciencias Sociales no es muy usual utilizar el tipo de actividades físicas para fijar conocimientos concretos. Sin embargo, nos hemos dado cuenta que es una actividad motivadora, activa y atractiva para los/as alumnos/as.

La palabra *gymkhana* proviene del término hindi y persa *khana*, que significa *lugar de reunión*, y de *gym*, abreviatura de la palabra inglesa *gymnastics*, que indica una competición de atletismo.

Historia de la gymkhana: En sus orígenes, en las gymkhanas se competía a caballo, pero hoy se celebran a pie o en todo tipo de vehículos, incluidas las bicicletas, coches o patines, siendo muy populares como actividades al aire libre.

En la época medieval se celebraban torneos por diversión y también porque los ejercicios a caballo eran un buen entrenamiento para la guerra. En el siglo XIX, estas actividades a caballo empezaron a conocerse como gymkhanas.

El ejército británico las organizaba en la India para mantener en forma a la caballería y mejorar sus destrezas como jinetes. Una gymkhana típica es llevar a cabo una carrera a caballo en un circuito serpenteante, durante la cual los participantes deben sortear una serie de obstáculos, consistentes en hileras de postes situados a diversas alturas, siendo penalizados si omiten saltar algún obstáculo o voltean algún poste.

En las gymkhanas modernas se incluyen actividades y entretenimientos para los espectadores como las carreras de sacos. Actualmente también se la utiliza para hacer mención a diversas reuniones de tipo empresarial, fotográficas, culturales, etc, cuyo objetivo es ofertar una alternativa lúdico-cultural al ocio juvenil, fortalecer los procesos de participación juvenil, etc

Nuestra gymkhana va a tener pruebas de movimiento, habilidad y consulta.

La gymkhana va a ser el resultado de haber trabajado en el aula la unidad didáctica de la Unión Europea, desde su construcción y evolución, pasando por las instituciones que la componen. Con esta actividad se evaluará la unidad didáctica puesto que para superar las pruebas, los/as alumnos/as tendrán que contestar a preguntas referidas con la Unión Europea y vistas en clase. El juego será por equipos por lo que se fomenta el trabajo en grupo, la solidaridad y el compañerismo.

DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD

“Aprende la Unión Europea jugando”



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 2 – ENERO DE 2008

JUSTIFICACIÓN

Como ya se ha comentado en la introducción de esta experiencia educativa, una gymkhana puede convertirse en un juego cooperativo que ayuda a fijar los conocimientos sobre temáticas relacionadas con las Ciencias Sociales.

La gymkhana no es un fin en sí mismo, sino un medio para poder realizar actividades de refuerzo de conocimientos concretos que sean amenas, divertidas y motivadoras para el alumnado.

En nuestro caso, esta actividad se pondrá en marcha una vez que se han visto los contenidos más importantes acerca de la Unión Europea en el aula con sesiones basadas en las explicaciones del profesor, la resolución de dudas, las actividades de la unidad didáctica y para la prueba de la gymkhana, la investigación en Internet (se trata de un centro educativo TIC) acerca de las cuestiones que se van a manejar en la prueba práctica. Para ello, se elaborará una “ficha” (se expone al final de este punto) y a partir de ella, deberán buscar por equipos las respuestas para que no les resulte demasiado difícil durante la realización misma de la gymkhana.

En este caso, la gymkhana se convertirá en una parte de la evaluación de la unidad didáctica siendo por ello esta actividad de dos tipos distintos: de refuerzo y de evaluación.

FICHA SOBRE CUESTIONES QUE SE DEBERÁN CONOCER EN LA PRUEBA “Aprende la Unión Europea jugando”

- Evolución histórica de la Unión Europea
- Nuevos países de Europa del Este: Principales datos de cada uno de ellos
- Símbolos de la Unión Europea
- Principales instituciones de la Unión Europea y sus representantes.

El trabajo y su investigación se dividirá entre los participantes de cada uno de los equipos puesto que la información a manejar es amplia y diversa.

OBJETIVOS

- Conocer las principales instituciones comunitarias
- Ubicar la Unión Europea y los 27 Estados que la conforman
- Trabajar transversalmente la Educación para la Paz y la Interculturalidad puesto que los/as alumnos/as deberán saber y conocer aspectos importantes de países que comparten con el nuestro instituciones y leyes y que, sin embargo, tienen costumbres, lengua y cultura distintas.
- Obtener información geográfica a partir de distintos tipos de documentos visuales (fotografías, mapas, gráficos, etc,..)
- Fomentar el trabajo en equipo y valores cooperativos entre el alumnado



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 2 – ENERO DE 2008

- Motivar hacia el aprendizaje de las Ciencias Sociales con una metodología activa, flexible, dinámica y participativa
- Reforzar la colaboración entre los distintos departamentos didácticos del centro educativo

APLICACIÓN DIDÁCTICA

Primer curso del segundo ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria, esto es, tercero de la E.S.O. para la asignatura de Geografía.

DEPARTAMENTOS DIDÁCTICOS IMPLICADOS

- Departamento de Geografía e Historia
- Departamento de Educación Física

PARTICIPANTES

60 alumnos/as (varios grupos de alumnos/as)

MATERIALES

- Cucharas de plástico
- Globos de agua
- Carrillo de mano
- Vasitos de plástico
- Botellas de agua vacías y embudo
- 2 cubos
- Harina
- Canicas
- Globos amarillos
- 7 botes de pintura de dedos
- 7 barreños
- Papel continuo
- 1 baraja de cartas
- Papel de magdalenas, caramelos y nata
- 8 puzzles de la Unión Europea de elaboración propia (tamaño A3). Estos puzzles se hacen después de imprimir los mapas de la Unión Europea y pegarlos sobre una lámina de cartón-pluma y recortarlos posteriormente para que deban ser recompuestos en las pruebas prácticas.

PRESUPUESTO

En torno a unos 20 Euros



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 2 – ENERO DE 2008

TEMPORIZACIÓN

Una sesión de una hora y media. Preferiblemente se realizará en el tercer trimestre puesto que la actividad tiene pruebas que cuentan con agua.

DESARROLLO

Todas las pruebas serán repartidas en lugares del instituto de manera que los puestos estén retirados unos de otros para facilitar el movimiento y permitir dar tiempo a los cambios de manera ordenada.

Existe un total de ocho pruebas que se repartirán en ocho equipos distintos: 4 equipos de 7 personas y 4 equipos de 8 personas (mixtos)

Los equipos van a quedar identificados con un lazo ancho que se pondrán en la cabeza de distintos colores. Los equipos por colores serían los siguientes:

1= Naranja; 2= Azul; 3= Verde; 4= Amarillo; 5= Blanco; 6= Rojo; 7= Rosa; 8= Violeta

El lugar de salida se dispondrá según la organización espacial del centro, pero se tendrá en cuenta que sea un espacio central, el sitio clave que marcará la salida y la llegada de los participantes.

Salida: Cada equipo saldrá por orden según la numeración establecida anteriormente (1,2,3,...) cada cinco minutos. A cada equipo se le facilitará un plano con unos símbolos clave para que sepan interpretar donde se encuentra cada prueba.

En cada prueba debe haber dos personas de control que pueden ser dos alumnos elegidos por el profesor.

Al superar cada prueba, les será entregada al equipo una pieza del puzzle de la Unión Europea que deberán completar al finalizar el juego. Si la prueba, no es superada, se penalizará al equipo.

La gymkhana es conveniente que se haga en el tercer trimestre, por asegurar el buen tiempo primaveral. También puede hacerse coincidiendo con el "Día Europeo en los Institutos" que establece la Consejería de Educación para cada curso escolar concreto.

PRUEBA 1:

Cucharas con globos de agua para pasarlos de uno al otro del equipo

Pregunta: ¿En qué año se funda la Comunidad Económica Europea? Solución: 1957

Entregar pieza de puzzle con pista del lugar al que se deben dirigir

Penalización: Manguerazo

PRUEBA 2:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 2 – ENERO DE 2008

Carrillo con vasitos para llenar una botella de agua vacía

Pregunta: ¿Cuántos habitantes tiene Eslovaquia? Solución: 5,000.000 millones aproximadamente

Entregar pieza de puzzle con pista del lugar al que se deben dirigir

Penalización: Se colocarán debajo de globos rellenos de harina y agua. Se explotarán para que les caiga encima de las cabezas.

PRUEBA 3:

Cubo con agua y canicas en el fondo para cogerlas con el pie y llevar a otro cubo con harina

Pregunta: ¿Cuál es la capital de Malta? Solución: La Valeta

Entregar pieza de puzzle con pista del lugar al que se deben dirigir

Penalización: Cambiarse de camiseta entre los participantes del equipo

PRUEBA 4

Patata caliente: Esta prueba consiste en enganchar a un globo una manguera con aire para que se infle hasta que explote. Se pasará a la siguiente persona del equipo cuando se acierte la respuesta. Si explota el globo, se está eliminado por lo que el equipo tiene menos posibilidades de acertar. A las respuestas, la persona que esté en el control debe ir diciendo “más” o “menos” para que no sea tan complicado acercar ya que las preguntas son numéricas y difíciles. → Preguntas:

- ¿Qué superficie tiene Polonia? 313.000 km²
- ¿Cuántos habitantes tiene la República Checa? 10,200.000 habitantes
- ¿Cuántos manantiales tiene la República Checa? 900
- ¿Qué superficie tiene Hungría? 93.000 km²
- ¿Cuántos habitantes tiene Chipre? 800.000 habitantes
- En la capital de Eslovenia, Liubliana ¿cuántos estudiantes hay en la universidad? 20.000
- ¿En qué país están las cuevas de Postojna? Eslovenia
- ¿En qué año se fundó la Universidad de Cracovia? En 1364

Pregunta: ¿En qué país se sitúa la ciudad de Gentoftte? Solución: Dinamarca

Entregar pieza de puzzle con pista del lugar al que se deben dirigir

Penalización: Una vuelta corriendo al gimnasio del instituto cogidos de la mano

PRUEBA 5

7 barreños con tintes de los colores del arco iris. Mojar el trasero en cada barreño y hacer el arco iris en papel continuo con el trasero



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 2 – ENERO DE 2008

Pregunta: ¿Cuántas estrellas tiene la bandera de la Unión Europea? Solución: 12

Entregar pieza de puzzle con pista del lugar al que se deben dirigir

Penalización: Pintar la cara con pintura de dedos

PRUEBA 6:

Pasar entre el equipo una carta con la boca situados en fila

Pregunta: ¿Quién es el presidente del Parlamento Europeo? Solución: Hans-Gert Pöttering

Entregar pieza de puzzle con pista del lugar al que se deben dirigir

Penalización: Chupar un limón

PRUEBA 7

Recipientes de papel de magdalenas que hay que llenar con nata montada y buscar con la boca un caramelo que se ha ocultado en una de ellas.

Pregunta: ¿En qué país está la región de Zemgale? Solución: En Letonia

Entregar pieza de puzzle con pista del lugar al que se deben dirigir

Penalización: Coger a todos los miembros del grupo con gomillas de las manos

PRUEBA 8

Bailar cogidos de la mano “El patio de mi casa...”

Entregar al equipo la última pieza del puzzle y llevar al punto escogido de finalización del juego

FORMACIÓN DEL PUZZLE EUROPEO. FIN DEL JUEGO

Las personas que en este punto estén de control deberán tomar el tiempo que ha tardado cada equipo en realizar las pruebas, si tiene todas las piezas y si ha jugado sin hacer ningún tipo de irregularidad. Las pruebas van cambiando por tiempos de 5 minutos una vez que los equipos llegan a las postas con un silbato situado en el punto central para facilitar la igualdad de oportunidades entre los componentes de los equipos.

También se tendrá en cuenta los equipos que han contestado correctamente a las preguntas (trabajadas previamente en clase) puesto que serán contadas para la evaluación del tema dentro del bloque de contenidos correspondiente.

El juego terminará colocando una gran bandera de la Unión Europea en el balcón del instituto.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 2 – ENERO DE 2008

3.- CONCLUSIÓN

Como puede comprobarse, esta experiencia educativa se puede aplicar en cualquier centro educativo y también puede ser adaptada a otros contenidos que no sean la Unión Europea. Digamos que el principal objetivo que he querido transmitir es la importancia del juego en la educación, su utilidad, la creatividad que provocamos en el alumnado y la motivación misma sobre el tema.

4.- BIBLIOGRAFÍA

- Trigo Aza, Eugenia. "Juegos motores y creatividad". Edición Segunda. Paido Tribo. España, 1992.
- Otero Vollrath, Lourdes L . "El juego: una alternativa en la educación". Artículo de la revista "Correo del maestro", nº 43, Diciembre 1999
- Huizinga, Johan. "Homo Ludens". Alianza Editorial, 2000
- Enciclopedia on-line "Wikipedia". Datos referidos al término "Gymkhana".

Autoría

· MARÍA JOSE GARCIA NOTARIO.

· CENTRO: I.E.S MIGUEL ROMERO ESTEO. MÁLAGA

· E-MAIL: mjgarcianotario@hotmail.com