
METODOLOGÍA COOPERATIVA, INTELIGENCIA EMOCIONAL Y DILEMA MORAL; CONSTRUYENDO UNA EDUCACIÓN FÍSICA DIFERENTE

Óliver García Martín
victimizerio@hotmail.com



RESUMEN

Este trabajo, propone una propuesta práctica a través de una batería de actividades que combine metodologías cooperativas, inteligencia emocional y dilema moral. El objetivo de la creación de actividades derivadas de estos elementos va destinado a mostrar a los escolares problemáticas de índole personal y social y que a su vez busquen despertar el análisis crítico de una realidad en continuo cambio. Por otro lado, este trabajo también pretende reivindicar el potencial de la educación física como elemento de transformación social a través de la construcción de actividades con altos niveles de significación para los escolares.

Palabras clave: Metodología cooperativa, inteligencia emocional, dilema moral, educación física.

COOPERATIVE METHODOLOGY, EMOTIONAL INTELLIGENCE AND MORAL DILEMMA; BUILDING A DIFFERENT PHYSICAL EDUCATION

ABSTRACT

This work proposes a practical proposal through a set of activities that combine cooperative methodologies, emotional intelligence and moral dilemma. The objective of the creation of activities derived from these elements is intended to show school children of personal and social problems and which in turn seek to awaken the critical analysis of a reality in constant change. On the other hand, this work also seeks to vindicate the potential of physical education as an element of social transformation through the construction of activities with high levels of significance for schoolchildren.

Keywords: Cooperative methodology, emotional intelligence, moral dilemma, sporting physical education.

BREVES REFLEXIONES SOBRE LA EDUCACIÓN FÍSICA DE HOY

¿Cuál es el papel que juega hoy en día la educación física en el curriculum escolar? ¿Qué nivel de importancia se le da en aras de otras asignaturas? ¿Tiene futuro la educación física en una sociedad en la que cada vez hay más tendencia hacia un aprendizaje de carácter técnico orientado a un mercado laboral cada vez más competitivo? Muchas son las cuestiones que podríamos plantearnos de cara a una reflexión acerca de la educación física y cuyas respuestas resultan obvias si analizamos el actual contexto escolar.

Actualmente, podríamos considerar que hay dos discursos altamente diferenciados dentro del área de educación física, el discurso del rendimiento y el discurso participativo (Tinning 1996) Siendo el primer discurso el predominante en la actualidad. A día de hoy, una amplia mayoría de docentes centra sus contenidos en torno a la práctica y a la iniciación deportiva, todo ello enfocado desde un prisma positivista que se centra más en la tecnificación que en la recreación y donde irónicamente se pretende una evaluación de carácter criterial y formativa pero que finalmente acaba supeditada a la realización de test y, por lo tanto, a una evaluación sumativa.

Por otro lado, la educación física deportivizada tiende a centrarse en la competitividad, supuesto valor social asociado a la superación personal pero cuyos efectos en los escolares produce un efecto completamente antipedagógico, ya que solo aquellos alumnos/as que tengan mayor desarrollo físico serán los que se beneficien de este modelo, dejando al resto en una perpetua condición de

inferioridad. Bajo estas coordenadas de actuación, resulta paradójico que una asignatura que asegura promover el respeto a la diversidad trate la diferencia como carencia, retraso, inadaptación o torpeza (Pedraz 2013).

Así pues, una educación física centrada en la competitividad y en la iniciación deportiva, acaba dando lugar a que muchos escolares se alejen de la práctica habitual de actividad física llegadas ciertas edades bajo la ya conocida frase de “esto no es lo mío”.

En comparación con otras asignaturas, la educación física se considera menos que relevante. Actualmente, parte de la sociedad la sigue considerando “gimnasia”. Tal vez esto se deba a que la educación física aun parte de un planteamiento conservador anclado en una concepción higienista (Pedraz 2013). Desligarse de los tópicos sociales que lastran su planteamiento no es una tarea fácil, ya que eso supondría darle al área de educación física nuevos enfoques que chocarían frontalmente con la concepción deportivizada que se tiene de ella y a su vez transformar la propia visión y convicciones de los docentes que la ejercitan.

Ante el predominio y necesidad del conocimiento técnico y cualificado, la sociedad exige a la escuela una mayor implicación en el refuerzo de contenidos de carácter instrumental ¿Pero qué le pide a la educación física?... ¿Prevención del sedentarismo? ¿Desarrollo de hábitos saludables? Y cuál es la respuesta del área de educación física ¿Iniciación deportiva precoz? ¿Juegos motores basados en la competitividad?...

La verdadera pregunta que deberíamos plantearnos es ¿Cuál es el verdadero potencial de la educación física y qué

puede hacer realmente por los alumnos/as en una sociedad sometida a cambios cada vez más vertiginosos?

LA EDUCACIÓN FÍSICA COMO MOTOR DE TRANSFORMACIÓN SOCIAL

A pesar de estar intrínsecamente asociada al deporte y, por ende, a la competitividad, la educación física tiene mucho más que ofrecer. Dado los recursos, contenidos y metodologías con los que cuenta así como su poder de socialización, la educación física tiene un potencial muy superior al de otras áreas para tratar contenidos actitudinales de forma mucho más concisa. Obviamente, dicho potencial se verá diluido si el enfoque que se le da al área se centra en lo que supuestamente se espera de ella, como la iniciación deportiva, motricidad tecnificada, test, juegos competitivos, etc. ¿Pero cómo puede una asignatura como la educación física aspirar a cambiar la mentalidad de los escolares?

Pongamos como muestra tres ejemplos prácticos:

Ejemplo 1. El objetivo de la sesión es trabajar la velocidad de reacción y para ello el docente coloca a todos los alumnos/as en fila. A la señal del docente, el primer alumno/a de la fila deberá llegar hasta una baliza lo más rápidamente posible. Hecho esto, el docente anotará el tiempo para su posterior evaluación.

Ejemplo 2. El objetivo de la sesión sigue siendo trabajar la velocidad de reacción, pero esta vez todos los alumnos/as se colocarán en hilera en vez de en fila y cuando el docente dé la señal, correrán todos a la vez hasta el punto designado. Cuando el último

llegue al lugar estipulado el docente parará el cronómetro (tiempo grupal) dando la oportunidad a los alumnos/as de repetir el ejercicio para intentar bajar el tiempo.

Ejemplo 3. En esta sesión la velocidad de reacción seguirá presente, pero enfocada de otra manera. Para esta sesión los alumnos/as se colocarán de cara a la pared con al menos unos cuantos compañeros con los ojos vendados, se les dirá que están en un ficticio cine imaginario viendo una película y cuando menos se lo esperen el docente gritará ¡Fuego! De modo que ante esa orden los alumnos/as reaccionen escapando del lugar pero con la particularidad de poder observar si en dicha huida ayudarán a los que tienen los ojos vendados o les dejarán a su suerte.

Como es de esperar, las diferencias entre los tres ejemplos son más que evidentes. Los tres muestran cómo dar un mismo contenido desde ópticas muy diferentes, en este caso la velocidad de reacción. El ejemplo número 1 hace referencia a una clase formal de educación física haciendo lo que se espera de ella bajo una metodología de carácter directivo donde los alumnos/as sólo podrán aspirar a hacer la actividad de la forma más efectiva posible de cara a sumar nota en su expediente.

En el ejemplo número 2 podemos apreciar una evolución mucho más significativa sobre el mismo contenido, ya que lejos de una metodología directiva, la clase está enfocada bajo la óptica de la metodología cooperativa, en este caso la clase estaría trabajando relevos de marcador colectivo (Velázquez, 2012). Mientras que en el anterior ejemplo los alumnos/as más aventajados en tiempo podrían jactarse de ello en pro de aquellos con tiempos inferiores, en este

caso es al revés dado que es muy posible que los alumnos/as menos rápidos sean alentados y apoyados por todo el grupo para bajar la marca, dándose así una sesión en la que además de la velocidad de reacción se trabajan valores solidarios que en el supuesto anterior no se dejan entrever.

El ejemplo número 3 es sin duda el más atípico de todos y además choca frontalmente con la concepción del ejemplo número 1, pero no por ello deja de ser altamente interesante el enfoque que propone ya que éste se centra primordialmente en la inteligencia emocional. En este supuesto la velocidad de reacción sigue presente como contenido, pero no como un objetivo determinante de la actividad, aquí se utiliza como un medio para llegar a un fin. En este caso, mostrar al alumno/a parcelas de su personalidad.

Si en el ejemplo que nos ocupa el docente no ha condicionado a los alumnos/as alentándoles a ayudar a sus compañeros ciegos, aquellos que lo hayan hecho sin la mediación del docente estarán exteriorizando un valor que si se refuerza adecuadamente, dará lugar a un aprendizaje significativo que el alumno/a difícilmente olvidará y que además servirá para predisponer a aquellos alumnos/as que no se percatarán de que tal vez, el objetivo real de la actividad no era correr más rápido que los demás, sino ayudar. Así mismo, este juego tiene una lectura crítica que va mucho más allá de la propia actividad.

El hecho de experimentar con una actividad de este carácter, muestra a los alumnos/as un fenómeno psicológico denominado difusión de la responsabilidad (Darley y Latane, 1968), el cual tiende a inhibir ciertos comportamientos cuando se está en

grupo. O lo que es lo mismo, nadie ayuda a una persona en apuros cuando se está en grupos numerosos.

A través de una actividad de estas características, el docente tiene el poder de concienciar al alumno/a de forma significativa acerca de unos hechos que perfectamente podrían experimentar el día de mañana, con la diferencia de que estos alumnos/as tendrían las herramientas, ya que lo han experimentado, para actuar de la mejor manera posible.

Como podemos comprobar, la educación física puede trabajar contenidos que van más allá de lo que se considera propio del área. Capacidades físicas básicas, habilidades motrices, coordinación dinámica general, no tienen por qué centrarse alrededor del eje deportivo solo porque es lo que social y culturalmente se espera de ellas, también pueden ponerse al servicio de objetivos superiores que busquen desarrollar aspectos de la personalidad del alumno/a como la autoestima, la autonomía, la educación en valores y que a su vez rompan la frontera del convencionalismo y busquen desarrollar un pensamiento crítico que aborde temas sociales como la discriminación, la desigualdad, la injusticia, el desempleo, la alineación social, etc.

Para contribuir de forma positiva a la educación de futuras generaciones, conviene anticipar respuestas apropiadas y empezar ya a imaginar lo que ahora nos parece todavía impensable (Balboa 2001)

HERRAMIENTAS PARA CONSTRUIR UNA EDUCACIÓN FÍSICA DIFERENTE

Existen muchas estrategias y elementos que podemos utilizar para darle diferentes enfoques al área de educación física. Pero de cara a construir actividades de alto poder significativo que permitan crecer personalmente a todos los niveles a los alumnos/as, optaremos por la metodología cooperativa, la inteligencia emocional y el dilema moral.

Metodología cooperativa, la metodología del futuro.

La metodología cooperativa tiene como eje el aprendizaje cooperativo. Por lo tanto, esta es una metodología que se basa en el trabajo de pequeños grupos, generalmente heterogéneos, en la que los alumnos/as trabajan juntos para mejorar su propio aprendizaje y el de los demás (Velázquez, 2007). Sin embargo, para que esto se dé, es necesario una serie de elementos siendo uno de ellos la interdependencia positiva (Johnson y Johnson, 1999) por la cual yo dependo del grupo y el grupo depende de mí. Este tipo de metodología resulta altamente eficaz de cara a múltiples aprendizajes de diversa índole dentro del marco de la educación física y que trascienden ampliamente los horizontes de la educación física deportivizada. Autores como Orlick (1990), Brown (1992) y Omeñaca y Ruiz, (1999) destacan que las actividades de carácter cooperativo son liberadoras ya que:

- 1- Liberan de la competición. Todos participan de cara a alcanzar una meta común.
- 2- Liberan de la eliminación. Se busca la inclusión no la exclusión.
- 3- Liberan para crear. Flexibilizando las reglas.

- 4- Liberan la posibilidad de elegir. Cambiar normas, regular conflictos.
- 5- Liberan de la agresión. El resultado se alcanza por la unión de esfuerzos.

Como se puede observar, este tipo de metodología elimina pilares básicos como la competitividad y la eliminación de la ecuación educativa de la educación física transformando literalmente la realización de las distintas sesiones.

Las actividades derivadas del aprendizaje cooperativo en educación física tienen muchas clasificaciones que aquí no se abordarán pero que van desde el más simple juego cooperativo hasta los grandes desafíos cooperativos que implican a la práctica totalidad de la clase. Desde el juego más pequeño hasta el desafío más colectivo, todas las actividades cooperativas comparten las mismas ventajas siendo solo algunas de estas las siguientes:

- 1- Favorecen la participación de todos, así como sentimientos de protagonismo colectivo en la que todos y cada uno de los participantes tiene un papel destacado (Guitart, 1990).
- 2- Favorecen la capacidad para resolver problemas, desarrollan la empatía y la capacidad para expresar sentimientos y emociones (Pérez, 1998).
- 3- Posibilita el aprendizaje de valores morales y habilidades para la convivencia social, así como el fomento de las conductas de ayuda y de comunicación (Omeñaca y Ruiz, 1999).

Esto es solo un pequeño ejemplo del enorme potencial de las metodologías cooperativas, de hecho, múltiples

estudios demuestran que el aprendizaje cooperativo es altamente superior al modelo competitivo (Ovejero, 1990; Slavin, 1990; Springer, Stanne y Donovan, 1999)

Si tal y como se pregonaba actualmente la sociedad demanda a la escuela más educación en valores, las metodologías cooperativas son por lógica la respuesta más contundente a esa demanda. Así pues, no es extraño afirmar a día de hoy y dado el potencial del que hace gala esta metodología, que lo más probable es que sea ésta la que sustituya al actual modelo deportivizado en un futuro no muy lejano.

Inteligencia emocional, ese gran desconocido

La inteligencia emocional es la habilidad para manejar los sentimientos y emociones, discriminar entre ellos y utilizar estos conocimientos para dirigir los propios pensamientos y acciones (Salovey y Mayer, 1990). Posteriormente, Goleman la definiría como el conjunto de competencias cognitivas y no cognitivas que facilita al sujeto el manejo de las emociones propias y de los demás.

La inteligencia emocional como tal, es una herramienta que permite a los sujetos adaptarse al medio social a través del uso inteligente de las propias emociones y la de los demás, y dado que actualmente vivimos en una época de cambios vertiginosos en los que la adaptabilidad es más que necesaria, la inteligencia emocional es una potencial herramienta educativa de cuyo uso se pueden obtener experiencias más que significativas. El problema radica en ¿Cómo aplicarlas en el entorno educativo de manera eficaz? Y lo que es más importante ¿Cómo llevar esa supuesta aplicación efectiva al área de

educación física? Para profundizar más en estas cuestiones se hace necesario irnos a los pilares que sustentan la inteligencia emocional. (Goleman, 1995)

- 1- Autoconciencia. La cual hace referencia al reconocimiento de los propios estados de ánimo
- 2- Autorregulación. La cual hace referencia al manejo de los propios estados de ánimo.
- 3- Motivación. La cual hace referencia al control y dirección de las emociones que permiten cumplir los objetivos establecidos.
- 4- Empatía. La cual hace referencia a la conciencia de los sentimientos y vicisitudes e inquietudes de los demás.
- 5- Habilidades sociales. Las cuales hacen referencia a promover respuestas deseadas en los otros.

La autoconciencia, la autorregulación y la motivación estarían enmarcadas dentro de la inteligencia intrapersonal mientras que la empatía y las habilidades sociales lo harían dentro de la inteligencia interpersonal. Volviendo a las metodologías cooperativas, recordemos que entre sus múltiples particularidades estaba el tratamiento de las habilidades sociales y la empatía (Oliveras, 1998; Omeñaca y Ruiz, 1999) Por lo tanto, la metodología cooperativa aplicada al área de educación física ya está trabajando aspectos esenciales de la inteligencia emocional dentro del área de la inteligencia interpersonal. Así mismo, la motivación también va implícitamente unida a las metodologías cooperativas por lo que una de las mejores aproximaciones al tratamiento de la inteligencia emocional desde el área de educación física vendría servido por las actividades físicas cooperativas.

Pero aun nos quedan dos pilares relacionados con la inteligencia intrapersonal, la autoconciencia y la autorregulación. Si volvemos al ejemplo número 3 del apartado anterior en el que se hacía referencia a los distintos enfoques de una sesión de educación física, en ella el docente gritaba ¡fuego! mientras esperaba a ver si los alumnos/as huían o se percataban de que había compañeros a los que se les habían vendado los ojos. En este caso la autoconciencia hace acto de presencia en el momento que un alumno/a se percata de que hay compañeros que no pueden huir porque no ven. Seguida a la autoconciencia viene la autorregulación que permite el control emocional haciendo que el alumno/a se detenga para volverse a ayudar a sus compañeros, exteriorizando de ese modo un valor.

Por lo tanto, para trabajar estas dos áreas de la inteligencia intrapersonal y, por ende, la inteligencia emocional es necesario diseñar actividades en las que:

- 1- Se den situaciones simbólicas y fácilmente extrapolables a la realidad en las que sea necesario en un momento dado de la actividad exteriorizar un valor u otro tipo de comportamiento deseado.
- 2- El alumno/a no debe saber en ningún momento el objetivo real de la actividad dado que de saberlo su respuesta quedaría condicionada y la actividad perdería todo su valor significativo.
- 3- Todo alumno/a que exteriorice un valor o comportamiento deseado, debe ser reforzado de inmediato para dotar de significatividad su comportamiento y que de esa

manera pueda interiorizarlo de manera permanente.

- 4- Tras la realización de una sesión de estas características es necesario realizar una puesta en común donde se hagan patentes los verdaderos objetivos de la actividad y el papel que ha desempeñado cada alumno/a dentro de ella.

La combinación de las metodologías cooperativas con actividades diseñadas específicamente para trabajar la autoconciencia personal y la autorregulación dan como resultado actividades altamente atípicas bajo el prisma de una educación física convencional pero que, sin embargo, no tienen rival a la hora de dotar de significatividad ciertos aprendizajes sociales que difícilmente alcanzarán a través de otras áreas de corte más instrumental, que aunque altamente necesarias, no disponen de las herramientas de las que dispone la educación física para desarrollar las habilidades sociales al nivel que actualmente se demanda.

Y aun así, todavía se puede ir un paso más allá...

El dilema moral. La última frontera

Un dilema moral consiste en presentar una situación moral conflictiva en donde normalmente se suelen plantear dos alternativas enfrentadas entre sí, respecto de las cuales hay que posicionarse. La solución al dilema suele ser compleja y difícil, y no siempre tiene una solución única, ni completamente clara e indiscutible, sino que obliga a la persona a reflexionar entre dos o más alternativas (Pat Grau y Soler Prat, 2003).

El planteamiento de dilemas morales tiene como objeto inducir la evolución

del razonamiento moral (Alonso, 2004). Por lo tanto, el dilema moral es una herramienta muy útil para trabajar aspectos relacionados con la educación en valores entre los escolares. Pero si la inteligencia emocional y las actividades cooperativas ya de por sí son herramientas altamente efectivas para educar en valores ¿Qué papel juega la inclusión a mayores de dilemas morales en la ecuación educativa?

Supongamos que un pasajero anónimo viaja en un autobús lleno de gente y no hay sitios libres, y en ese momento sube al autobús una persona mayor. Como es bien sabido lo lógico sería dejarla sentar, así que nuestro ficticio pasajero haciendo gala de sus valores se levanta cediendo su sitio al anciano. ¿Una buena acción? Indudablemente. Pero tengamos en cuenta una cosa. Partiendo de una base moral previamente establecida cualquier persona tiene la capacidad de exteriorizar un valor. ¿Pero qué ocurriría si la exteriorización de un valor estuviera condicionada por consecuencias que pudieran ser potencialmente perjudiciales para el que decidiera exteriorizarlo? ¿Lo haría a pesar de todo? ¿Se arriesgaría a afrontar las consecuencias a pesar de saber que está haciendo lo correcto?

Las actividades derivadas de la inteligencia emocional y de las metodologías cooperativas inducen de manera ineludible a la exteriorización de valores y de conductas pro sociales, pero dicha exteriorización de valores aunque muy loable y significativa, aún puede llevarse un paso más allá gracias al dilema moral.

El dilema moral es una herramienta que independientemente de promocionar el razonamiento moral tiene dos fines más concretos en este

caso, los cuales son perfilar, limar y pulir la exteriorización de valores reforzadas por las actividades derivadas de la inteligencia emocional y las metodologías cooperativas y además evaluar la profundidad moral de dichas exteriorizaciones. Si un alumno/a exterioriza un valor, como asistir a un compañero sin mediación o condicionamiento del docente, ese alumno/a es de notable. Pero si un alumno/a asiste o ayuda a un compañero en las mismas condiciones anteriormente citadas y además añadiéndole unas consecuencias potencialmente “perjudiciales” para él derivadas de un dilema moral. Ese alumno/a es de **¡Matrícula de honor!** Cualquier alumno/a que tenga la capacidad de exteriorizar un valor bajo el férreo condicionamiento de un dilema moral, demostrará tener una profundidad de valores fuertemente enraizada que será necesario cultivar de cara a educar su personalidad moral de manera ampliamente significativa.

La aplicación de un dilema moral de carácter práctico en educación física no es una tarea fácil. Todo dilema moral debe de tener la suficiente intensidad como para producir un conflicto cognitivo en el que lo experimenta, conflicto que posteriormente llevará al razonamiento moral. Pero para crear dicho conflicto es necesario incorporar al dilema elementos tangibles que produzcan en el alumno/a una sensación realista de consecuencia en función de la decisión que tome. Para que dichas consecuencias produzcan ese efecto deseado es necesario que el alumno/a en un principio las considere reales, sin embargo, dichas consecuencias jamás se harán realidad ya que solo son una ilusión cuyo objetivo es condicionar las posibles respuestas del alumno/a ante el dilema. Por lo tanto, a estas consecuencias que aplicaremos en los

dilemas las denominaremos consecuencias ficticias. Las consecuencias ficticias girarán en torno a elementos curriculares asociados a las notas y siempre se asociarán en el polo opuesto del valor que queremos que exteriorice el alumno/a. Por ejemplo, ofrecer dar más nota a los alumnos/as si entre dos posibles opciones deciden elegir la que no supone exteriorizar ningún valor o, por el contrario, penalizar con mala nota aquella elección en la que supuestamente hay que hacer lo moralmente correcto.

Para desarrollar actividades en las que haga acto de presencia un dilema moral de carácter práctico es necesario hacerlo bajo unos parámetros altamente similares a los de la inteligencia emocional y de los que destacamos los siguientes:

- 1- El alumno/a jamás deberá saber de antemano que está experimentando un dilema moral o su respuesta se condicionará.
- 2- Las consecuencias ficticias jamás se harán realidad y se dejará bien patente al alumno/a su verdadera finalidad después de acabar la actividad, cuando los verdaderos objetivos de la misma se pongan de relieve en una puesta en común.
- 3- La aplicación de consecuencias ficticias asociadas a un dilema moral deben de ser profundamente meditadas por el docente, así como proporcionadas para los alumnos/as antes de su puesta en práctica en el marco de una actividad.
- 4- Hace falta mucho coraje por parte de un alumno/a para desvincularse de un posible premio/castigo y optar por hacer lo correcto a pesar de todo, así

que aquí los refuerzos son fundamentales.

DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA. PROPUESTA DE ACTIVIDADES

Las siguientes actividades combinan los elementos anteriormente citados con el objetivo de inducir a la reflexión crítica a los alumnos/as con respecto a aspectos sociales actualmente en boga. Dicho de otra manera, vamos a orientar la educación física a través de las metodologías cooperativas, inteligencia emocional y el dilema moral hacia el paradigma crítico. Dada la complejidad de los contenidos que se van a trabajar, estas actividades van dirigidas exclusivamente a alumnos/as que cursen tercer ciclo de primaria.

El sabotador

Para esta actividad propondremos a los alumnos/as un sencillo planteamiento, deben descubrir a un sabotador, cuya misión será la de torpedear las actividades que realizará conjuntamente el grupo. El sabotador será un alumno/a elegido secretamente por el docente, pero con algunas puntualizaciones:

- 1- Por cada mini reto que se consiga superar, todos los alumnos/as obtendrán un positivo (consecuencia ficticia).
- 2- Por cada prueba que consiga arruinar el supuesto sabotador, éste obtendrá un punto en la nota (consecuencia ficticia).

Ante esta perspectiva, los alumnos/as tendrán que enfrentarse a la duda y a la incertidumbre y confiar en sus instintos para sacar adelante las baterías de actividades que se les propondrán.

Para la realización de esta actividad, se seguirán los siguientes pasos:

- 1- Los alumnos/as se colocarán de cara a la pared con los ojos tapados, de modo que el docente pueda seleccionar secretamente a un alumno/a de manera aleatoria. Para seleccionar al saboteador, se les explicará que será aquel alumno/a que reciba tres toques en la espalda.
- 2- Una vez elegido al supuesto saboteador, se propondrá a los alumnos/as diferentes actividades cooperativas que compartirán una misma particularidad. Deben ser extremadamente dificultosas. Algunos de estas actividades pueden ser:
 - Cruzar hileras de bancos suecos al revés en un tiempo determinado sin que ningún alumno/a toque suelo.
 - Por equipos de seis, tratar de darle la vuelta a una colchoneta con todo el equipo encima sin tocar el suelo.
 - Tratar de girar 360° un quitamiedos con toda la clase encima.
 - Secuencias de pases con varios balones en zigzag sin que ninguno de ellos choque en el aire.
- 3- Entre reto y reto, el docente dejará unos minutos de discusión al grupo para que decidan si quieren expulsar a algún miembro del equipo en caso de sospecha de saboteador. Para expulsar a un compañero es necesario que haya una votación con mayoría absoluta (esto no suele suceder, así que normalmente nadie es expulsado)
- 4- Y por último y más importante.
¡El docente no habrá elegido a

ningún saboteador en el paso 1!

Como podemos comprobar, el verdadero saboteador será el docente lo cual dejará atónitos a los alumnos/as cuando éste se descubra en la puesta en común ¿Pero cuál es la razón para esto? El objetivo de esta actividad es demostrar a los alumnos/as la importancia de aprender a contrastar todas las informaciones recibidas, lo que incluiría los propios medios de comunicación, la publicidad engañosa, etc. Así mismo, este discurso se puede dirigir hacia la discriminación de rumores o los prejuicios derivados de estos. Todo esto centrado en inducir la creación de un juicio crítico que permita a los alumnos/as tamizar la realidad. En este sentido, por eso el docente ha de hacer de saboteador ya que representa el poder en el aula y como tal, es el mejor ejemplo para demostrar esa capacidad que tiene el poder para ocultar o tergiversar la realidad.

¿Civilización?

El objetivo de esta actividad es ver algunas facetas del ser humano como especie y determinar hasta qué punto estamos condicionados cultural y socialmente.

La explicación que se les dará a los alumnos/as es simple, el objetivo es crear una civilización y para ello hay que reunir 50 aros. Dicho esto, pasaremos a dividir a la clase en tres grupos y los colocaremos en tres zonas diferentes del gimnasio que representarán su incipiente nación. Una vez hecho esto repartiremos múltiples conos por el espacio y se les comentará las mecánicas necesarias para construir una civilización. Esta actividad se juega en rondas y cada una de ellas se divide en tres fases siendo estas las siguientes:

Fase nº 1: los conos representan recursos que podrán intercambiarse por infraestructuras que fomentarán el desarrollo tecnológico de cada equipo. A la señal del docente, cada equipo de alumnos/as podrá salir de sus respectivos espacios asignados para tratar de coger el mayor número de recursos (conos) para su equipo. La forma de recolectar los recursos puede variar, ya que pueden hacerlo a pie, montados sobre colchonetas, cogiéndolos con picas, etc.

Fase nº 2: una vez que todos los alumnos/as hayan recogido todos los recursos (conos) y teniendo en cuenta los que hayan recogido por equipo, un representante/es de cada nación deberá canjearlos al docente por los siguientes artículos a su elección:

- **Aros:** los aros representan las infraestructuras tecnológicas que darán prosperidad a la nación, su precio es de tres recursos (conos).
- **Contaminación:** a medida que la civilización vaya creciendo también lo hace la contaminación.

Por cada tres aros que un equipo consiga construir generará una barra de contaminación, o lo que es lo mismo, por cada tres aros colocados el docente colocará en el territorio del equipo una pica que simbolizará la contaminación. Esta contaminación es perjudicial para el equipo ya que cuanto más contaminación haya en su territorio más caro será para éste comprar aros. Si un aro cuesta tres recursos (conos), con una barra de contaminación costará cuatro. Por ejemplo, si un equipo tuviera seis aros, eso equivaldría a dos picas de contaminación y, por lo tanto, el siguiente aro les costaría cinco recursos (conos). No obstante, los alumnos/as tienen la opción de

eliminarla si invierten dos recursos (conos) para hacerlo. Es decir, por cada dos recursos podrán eliminar una pica de contaminación.

- **Material de diversión:** Los equipos tienen la opción de canjear los recursos (conos) por material de diversión. Por ejemplo, una canasta de baloncesto o una portería de fútbol se pueden comprar con su correspondiente balón por el módico precio de 25 recursos (conos) y también se puede comprar un quitamiedos por 30 recursos (conos)
- **Ralentizadores:** son balones que los equipos podrán canjear a cambio de cinco recursos (conos). Si un alumno/a es alcanzado por un balón ralentizador en la fase en la que se están recolectando recursos, este alumno/a quedará eliminado parcialmente de la misma durante esa ronda debiendo volver a su territorio a esperar a que su equipo regrese (un alumno/a menos en un equipo supone menos competitividad para los otros equipos a la hora de recoger recursos). Una vez que un balón ralentizador ha sido usado, éste ya no podrá volver a ser utilizado a menos que se vuelva a comprar.
- **P.E.M:** el PEM o pulso electromagnético es un balón que cuesta 15 recursos (conos). Un equipo que se haga con él tiene la posibilidad de lanzarlo en cualquier momento sobre otra nación, si éste cae dentro del territorio objetivo eliminará toda la tecnología (aros) que ese equipo haya conseguido hasta ese momento obligándoles a empezar de cero.
- **Borrador:** el balón borrador es el más peligroso de todos, su precio es de 20 recursos (conos) si un

equipo se hace con él y decide lanzarlo sobre el territorio de otro equipo, eliminará toda la tecnología (aros) que ese equipo haya logrado y a los alumnos/as que estén en un radio de cinco metros durante al menos cinco rondas. Para lanzar un balón borrador sobre el territorio de otro equipo, todos los miembros del equipo deberán darse la mano y hacer una cuenta atrás en voz alta de diez segundos, una vez hecho esto podrán lanzar el balón borrador sobre el objetivo deseado. No obstante si el equipo al que va dirigido cuenta con un P.E.M pueden intentar interceptar en el aire con este al balón borrador. Si consiguen acertarle en el aire el balón borrador quedará fuera de juego.

Fase nº 3: Una vez que los alumnos/as han canjeado los recursos (conos) por diferentes objetos a su elección, se les dejará unos minutos para organizar y gestionar sus territorios. En esta fase es donde los alumnos/as podrán decidir si quieren usar los PEM o los borradores o entablar alianzas con otros equipos. La duración de esta fase será de unos cinco minutos aproximadamente y una vez finalizada, el docente procederá a repartir nuevos conos por el espacio para iniciar una nueva ronda.

¿Qué harán los alumnos/as? Serán capaces de compartir en un entorno de convivencia o por el contrario comenzarán una carrera armamentística?

Dado que lo más probable es que los alumnos/as hayan invertido la mayoría de recursos en armamento ficticio lo primero que el docente debe hacer antes de iniciar la puesta en común es recordarles el objetivo de la actividad **¡Reunir 50 aros!** Lo que quiere decir

que en ningún momento se les dijo que había obligación de atacarse mutuamente. Es más, la única forma de ganar esta actividad pasaba por que todos los equipos se aliasen para conseguir todos los aros formando una única y próspera civilización. Por lo tanto, la puesta en común debe ir orientada hacia las siguientes cuestiones: ¿El hecho de que se tenga acceso a potenciales armas nos da el derecho a usarlas? ¿Por qué iniciar una carrera armamentística como primera opción cuando existía la posibilidad de unirse y ganar todos? ¿Si la guerra es un hecho lamentable para la humanidad y la condenamos, que es lo que nos ha impulsado a iniciar en esta actividad una carrera armamentística? Estas preguntas buscan la reflexión del alumno/a acerca de ciertos comportamientos aprendidos culturalmente en los que la competitividad juega un papel clave y a la vez tratar de entender la irracionalidad de la que puede llegar hacer gala el ser humano como especie.

Bomberos

En esta actividad los alumnos/as asumirán el rol de unos bomberos que deben salvar a ciudadanos imaginarios de un incendio. Algo que a priori puede resultar obvio de un gremio comprometido con la seguridad ciudadana puede ser puesto en duda a través de esta actividad.

Esta actividad se divide en tres partes:

- 1- Tras declararse un incendio los alumnos/as deberán tratar de rescatar al mayor número de ciudadanos posible. Para simular el rescate, usaremos la estructura de juego del lago contaminado. En este caso se delimitará con cuerdas un círculo y se colocarán dentro

tantos conos como alumnos/as haya en la clase más cinco balones medicinales. Los conos representarán a los ciudadanos y los balones medicinales a ciudadanos millonarios dentro de un bunker. Para salvar a los ciudadanos, los alumnos/as contarán con un balón cada uno y mediante éste, deberán sacar fuera del círculo a todos los ciudadanos golpeando con el balón a los objetos que hay dentro del círculo sin pisar dentro de él. Para esta fase se dejará el tiempo suficiente para que puedan sacar todo el material del círculo.

- 2- Una vez que los alumnos/as hayan conseguido sacar todos los conos (ciudadanos) y balones medicinales (millonarios) el docente les informará que el incendio se está extendiendo y de que deberán ir a un punto de rescate secundario donde les aguarda un helicóptero para la evacuación. Como es obvio, cada alumno/a deberá coger un cono (ciudadano) y encargarse de su seguridad en el largo trayecto que deberán realizar hasta el punto de extracción, el problema es que hay un cono (ciudadano) por alumno/a lo que deja fuera de juego a los balones medicinales (millonarios). Llegados a este punto es cuando se introducirán las denominadas consecuencias ficticias. Dado que los balones medicinales no tienen hueco para ser transportados, los millonarios (a través del docente) ofrecerán por su rescate a los alumnos/as un positivo en la nota por cada uno de ellos que sea rescatado. Dado que hay cinco balones

medicinales eso equivaldría a cinco positivos y, por lo tanto, un punto más en la nota para toda la clase. Antes de que los alumnos/as decidan se les puntualizará una serie de detalles esenciales. Los balones medicinales simbolizan millonarios que están dentro de un bunker y que si se les deja allí en ese momento no les pasará absolutamente nada. No obstante, transportar estos balones supone que debe hacerse entre dos alumnos/as mínimo y aquí es donde se plantea el dilema. Transportar balones medicinales supone dejar varados a ciudadanos normales (conos) que no tienen protección de ningún tipo, o lo que es lo mismo, dejarles a su suerte. Así pues, si dos alumnos/as se hacen cargo de un balón medicinal, deberán dejar varados sus respectivos conos (ciudadanos). Explicado esto se les dejará debatir qué van hacer sin interferencia de ningún tipo.

- 3- Una vez tomadas las decisiones pertinentes sobre el destino de los ciudadanos comienza el viaje hacia el punto de extracción. El primer obstáculo con el que se encontrarán los alumnos/as será un puente formado por bancos suecos en hileras. Dado que el puente es altamente inestable los alumnos/as deberán pasar de uno en uno, y para ello lo harán tumbados boca abajo sobre él desliziéndose ayudados por los brazos (hay otras opciones como darle la vuelta a los bancos para que los pasen en equilibrio) Dado que tienen que cuidar del cono (ciudadano) los alumnos/as deberán colocárselo en la cabeza o en la

espalda y pasar por el puente intentando que éste no se les caiga. Si a un alumno/a se le cae el cono, habrá perdido a su ciudadano y ya no lo podrá recuperar. En el caso de que el grupo haya decidido llevar balones medicinales, los dos alumnos/as necesarios para llevarlo deberán cruzar el puente de pies llevando el balón en alto, ya que el millonario es algo asustadizo. Si el balón medicinal se les cae de las manos y dado que simbólicamente es un bunker, los alumnos/as podrán recuperarlo sin mayores problemas.

- 4- Tras pasar el puente los alumnos/as deberán cruzar un lago, para ello contarán con cuatro colchonetas y un quitamiedos. El quitamiedos simbolizará un remolque al que se le atarán unas cuerdas para que los alumnos/as puedan arrastrarlo mientras se desplazan sobre las colchonetas. En el caso de que los alumnos/as no lleven balones medicinales (millonarios), podrán depositar sus respectivos conos (ciudadanos) sobre el quitamiedos de modo que el transporte sea más cómodo (no es nada fácil desplazarse sobre colchonetas llevando en las manos o precariamente en la cabeza un cono). Si, por el contrario, llevan balones medicinales (millonarios), éstos, dado su estatus económico, exigirán ser colocados en el remolque ellos solos. Por lo tanto, los alumnos/as, independientemente del número de balones medicinales que lleven, deberán colocarlos obligatoriamente sobre el

quitamiedos y además cargar con los conos (ciudadanos) en sus brazos mientras se desplazan sobre las colchonetas al otro extremo del gimnasio con el constante riesgo de que se les caigan al suelo en cualquier momento.

- 5- Finalmente, y tras alcanzar el otro extremo del gimnasio, los alumnos/as sólo tendrán que correr hasta el helicóptero, y además deberán hacerlo rápido, ya que la tormenta de fuego les acecha. Por lo tanto, y para acabar esta particular odisea los alumnos/as deberán aguantar una carrera continua de cinco minutos máximo. Para los que lleven un cono (ciudadano) la prueba no será especialmente difícil, pero para la pareja de alumnos/as que lleven el balón medicinal la cosa no será tan sencilla. Una vez superada esta carrera finalizará la actividad ¿Cuántos ciudadanos habrán sido salvados?

En la puesta en común, se pondrán en discusión valores derivados de la responsabilidad, tanto individual como colectiva, así como el sentido del deber, también se tratarán aspectos derivados del altruismo versus materialismo de cara a que hagamos reflexionar a los alumnos/as sobre la maleabilidad de los valores en función de interés externos.

El mundo laboral

Esta actividad es una simulación altamente realista del mundo laboral que no dejará indiferente a los alumnos/as. Fases de la actividad:

1. Como todo trabajo, la actividad comenzará con un proceso de selección, en la que cada puesto

dependerá del lugar que alcance el alumno/a. Para ello, se colocarán tantos aros como alumnos/as haya en el grupo, y se colocarán en forma piramidal. El cono de la cúspide será un aro de color rojo y el alumno/a que se coloque primero en el tendrá el rol de director general de la empresa. Los cinco aros que siguen a la cúspide, y que serán de color verde, otorgarán el puesto de altos ejecutivos a los cinco primeros alumnos/as que los alcancen. Finalmente, el resto de aros que conforman la pirámide, y que serán de color azul, otorgarán el puesto de obreros y serán mayoría. Una vez establecida esta pirámide, se colocará a los alumnos/as en el extremo opuesto del gimnasio en formación de hilera y cuando el docente diga ¡ya!, estos deberán correr hacia la pirámide de aros para tratar de ocupar un puesto. Tras esta operación y con los alumnos/as ya designados con su estatus pasaremos a la siguiente fase.

2. En esta segunda parte, el docente explicará las diferentes funciones y retribuciones que se pueden alcanzar. La ficticia empresa recién creada es una empresa energética, los obreros serán los que a través de diferentes pruebas de carácter físico obtendrán la energía y los consiguientes beneficios para la misma. Por lo tanto, hagan lo que hagan obtendrán un positivo en la nota (consecuencias ficticias) dicho positivo simbolizará su sueldo, y eso es lo que cobrarán independientemente de que la empresa consiga más o menos beneficios. Los cinco ejecutivos y el director general de la

empresa obtendrán su sueldo en calidad de los beneficios que se obtengan de la realización de actividades por parte de los alumnos/as con el rol de obreros, esto quiere decir que en función del trabajo que hagan los alumnos/as obreros los ejecutivos y el director general cobrarán más o menos. Esto se traduce de la siguiente manera, el docente en calidad de contable de la empresa, presentará al director general y a los ejecutivos diferentes tareas físicas que los obreros deberán realizar. Cada tarea presentada podrá realizarse de manera sencilla, de manera un poco más complicada y de manera extremadamente complicada. Serán pues el alumno/a director general y sus cinco ejecutivos quienes decidan el orden de las tareas propuestas así como su dificultad. Si el director y sus ejecutivos deciden que sus obreros realicen una de las múltiples tareas de manera sencilla obtendrán un cuarto de estrella si la actividad se realiza de manera correcta. Si deciden que la tarea se haga de manera un poco más complicada obtendrán media estrella y si deciden que la tarea se haga de manera extremadamente compleja recibirán una estrella completa por esa actividad, pero como ya se ha comentado, solo si la actividad se realiza de manera correcta. Por cada estrella que se consiga a través de las diferentes tareas los ejecutivos recibirán un punto en la nota media y el director general dos puntos (consecuencias ficticias)

3. Las diferentes tareas a presentar a los alumnos/as ejecutivos y

director general y que ellos posteriormente presentarán al resto de la clase serán a elección del docente, siendo algunas de estas:

- Cruzar de un lado a otro del gimnasio corriendo 10 veces (fácil). en cuadrupedia seis veces (medio). En reptación cuatro veces (difícil).
- Carrera continua cinco minutos (fácil). Carrera continua 10 minutos (medio) Carrera continua 15 minutos (difícil).
- Arrastrar un quitamiedos de un extremo a otro del gimnasio dos veces (fácil). Arrastrarlo cinco veces (medio). Arrastrarlo 10 veces (difícil).
- Encestar tres canastas por alumno/a en menos de diez minutos (fácil). Encestar cinco canastas por alumno/a en menos de siete minutos (medio). Encestar ocho canastas por alumno/a en menos de cinco minutos (difícil).
- Cruzar de un extremo a otro del gimnasio sobre colchonetas en menos de diez minutos (fácil) Hacer lo mismo pero con los alumnos/as sentados sobre ellas en menos de diez minutos (medio). Hacer lo mismo pero con los alumnos/as tumbados boca abajo sobre ellas en menos de diez minutos (difícil).

Durante el transcurso de las actividades e independientemente del nivel que se haya acordado para su realización por parte del director general y sus ejecutivos, el docente les informará del desarrollo de la misma indicando si van bien o no, esto es muy

importante porque si los alumnos/as con el rol de obreros no cumplen con su obligación o no consiguen superar las tareas asignadas por el director general y sus ejecutivos, estos no recibirán la parte proporcional de estrella necesaria para su desorbitado sueldo. Así pues, serán los ejecutivos los que deberán motivar o reñir a los empleados para que cumplan con sus tareas. En esta parte de la sesión el docente tendrá la oportunidad de observar y evaluar la capacidad de los alumnos/as con un rol de poder para administrarlo, con justicia o con tiranía. Por otro lado, los ejecutivos tendrán la oportunidad de despedir a aquellos alumnos/as obreros que consideren no cumplan con sus obligaciones. Aquel alumno/a obrero que sea mandado al paro, deberá dejar la actividad, pero a cambio deberá realizar un trabajo de diez folios sobre un tema a elegir por el docente bajo pena de suspenso si no lo entrega en un plazo determinado (consecuencia ficticia). Así mismo, el director general tendrá poder no solo para mandar al paro a sus empleados, también podrá mandar al paro a sus ejecutivos si estos no motivan adecuadamente a los alumnos/as obreros con las mismas consecuencias ficticias asociadas.

La puesta en común de una actividad de este calibre no tiene desperdicio. En esta parte los alumnos/as podrán poner en común sus impresiones tanto desde el lado del obrero como desde el alto ejecutivo. Una de las cuestiones que se tratarán será la de la responsabilidad ética que debería ejercitarse cuando alguien tiene un poder simbólico sobre los demás. Y, por otro lado, también se analizarán las desigualdades económicas que se pueden llegar a dar en las altas esferas y si eso es justo o no. Todo ello orientado a una cuestión fundamental que se le hará llegar al

alumno/a ¿Cómo podríamos cambiar esto?...

Invasión alienígena

Para la última actividad de este bloque, se les explicará a los alumnos/as que una avanzada civilización alienígena conquistó la tierra hace ya muchos años y que ahora los pocos humanos que quedan viven confinados en campos de trabajo donde los malvados alienígenas experimentan con ellos. Partiendo de esta fantástica premisa, situamos a los alumnos/as en uno de esos nefastos campos de experimentación (gimnasio) custodiados por un imaginario monolito alienígena.

La primera tarea que deberán realizar los alumnos/as es la de recolectar conos repartidos por el gimnasio en el menor tiempo posible ya que el monolito quiere saber en cuánto tiempo pueden hacerlo. Sin embargo, el docente esconderá bajo uno de esos conos un papel que será encontrado fortuitamente por cualquier alumno/a. Tras acabar la tarea, el docente seleccionará a dos alumnos/as al azar bajo el pretexto de que el monolito quiere probar la resistencia humana ante ciertas pruebas físicas. Los dos alumnos/as seleccionados serán apartados del grupo en un espacio aparte del gimnasio delimitado por cuatro bancos suecos. Esta estructura representará el campo de éxtasis y todo alumno/a que más adelante pueda acabar ahí ya no podrá salir. Los primeros alumnos/as que el docente coloque aquí deberán hacer una prueba de manera continua hasta que voluntariamente decidan rendirse, momento en el cual abandonarán la actividad. La prueba puede ser desde sentarse y levantarse continuamente hasta cualquier otra a elección del docente. (La intensidad de la prueba

será a elección del alumno/a, es decir, puede hacerlo al ritmo que quiera ya que no interesa que quede eliminado). Los alumnos/as condenados por el monolito al campo de estasis deberán resistir la prueba todo lo que puedan ya que si al final se rinden por agotamiento y quedan eliminados del juego deberán realizar un trabajo de diez folios bajo pena de negativo en la nota si no lo entregan en un plazo determinado (consecuencia ficticia). A pesar de lo que parece, los alumnos/as que vayan al campo de éxtasis aun podrán seguir jugando en segundo plano más adelante. En el momento que el docente aparte a los alumnos/as, el resto podrá leer lo que pone en la nota encontrada anteriormente. En ella se explica que hay una forma de derrotar a los alienígenas, para ello los alumnos/as deben de entrar dentro del monolito imaginario que les observa y desactivarlo desde dentro y dado que se cree que estos alienígenas son una inteligencia colectiva, desactivando uno se desactivarán todos liberando así a la raza humana. Por desgracia nadie que lo haya intentado ha logrado volver jamás.

Llegados a este punto el docente les dará las siguientes opciones a los alumnos/as:

- 1- Si los alumnos/as deciden rebelarse contra los alienígenas, tendrán la oportunidad de liberar a sus compañeros condenados en el campo de éxtasis y a su vez liberar a la raza humana. Pero si fracasan en el reto la penalización será un suspenso colectivo. (consecuencia ficticia).
- 2- Si los alumnos/as deciden no rebelarse, toda la clase recibirá un sobresaliente (consecuencia ficticia) excepto los compañeros que estén en el campo de estasis, a los cuales solo les

quedaría resistir hasta que se rindiesen. Pero a cambio tendrán que someterse a la esclavitud impuesta por los alienígenas en forma de duras pruebas físicas.

Para optar por una alternativa u otra, toda la clase deberá votar qué es lo que van a decidir hacer (Excepto los compañeros aislados en el campo de éxtasis que solo pueden observar). Tras la votación la sesión podrá ser de una manera u otra.

Si los alumnos/as deciden someterse a los alienígenas a cambio del ficticio sobresaliente. Realizarán baterías de pruebas físicas a elección del docente de una dificultad ascendente que se irán complicando cada vez más. Además aquellos alumnos/as que no puedan realizarlas de manera eficaz irán a parar al campo de éxtasis para realizar la prueba que allí hubiera estipulada hasta que se rindiese.

Si en cambio los alumnos/as renuncian al sobresaliente y deciden rebelarse contra la injusticia, les aguarda un reto cooperativo que deberán superar para salir airosos de la experiencia.

- 1- La primera parte de este reto es infiltrarse en el monolito, para ello deberán transportar entre todos un quitamiedos colocado en posición vertical junto a la pared (el quitamiedos representa una entrada oculta al monolito). Los alumnos/as deberán cogerlo entre todos y sin que éste toque suelo, llevarlo al otro lado del gimnasio. Si el quitamiedos toca suelo mientras es transportado, un alumno/a al azar irá a parar al campo de éxtasis
- 2- La segunda parte es entrar dentro del monolito a través de un túnel formado por vallas de competición

de atletismo (u otros materiales adaptados para tal efecto). Aquí se les explicará a los alumnos/as que el túnel de vallas (ya que hay que pasar por debajo) está programado con sensores que detectan la forma humana, esto quiere decir que si un alumno/a individualmente trata de pasar por debajo será detectado por el monolito y llevado directamente al campo de éxtasis. Las soluciones para este pequeño reto pueden ser múltiples, siendo algunas de ellas pasar en parejas por debajo de los travesaños de las vallas (recordar que detecta la forma humana y dos personas a la vez no es una forma humana) o bien, tapar dichos travesaños con partes del chándal. Eso sí, no se puede pasar por encima de las vallas.

- 3- Una vez pasada la prueba anterior, los alumnos/as estarán dentro del monolito, el cual, tal y como se les explicará, es una máquina orgánica y que, por lo tanto, cualquier ruido que hagan será detectado. Aquí el docente les explicará por qué nadie ha logrado vencer a las máquinas, hay que estar en silencio y comunicarse sólo por señas. A partir de este momento todo aquel alumno/a que hable, por mínimo que sea, será llevado al campo de éxtasis. Los alumnos/as que en ese momento estén en el campo de estasis tendrán la ventaja de hablar y, por lo tanto, pueden ayudar muchísimo a sus compañeros dándoles indicaciones desde su posición, eso sí, sin dejar de hacer a su ritmo el ejercicio que tuvieran que hacer dentro del campo. La tarea que tendrán que realizar los alumnos/as en esta parte es la de desbloquear un precinto

magnético que lleva al núcleo del monolito. Para ello deben montar una forma geométrica con bancos suecos, aros y conos, pero con la particularidad de no poder tocar nada con las manos, lo único que podrán hacer es manipular los materiales con unas picas que se les dejará coger y todo ello además en completo silencio. Por si no fuera poco, cada dos minutos aproximadamente un imaginario centinela drone pasará volando por el lugar así que, llegado ese momento, el docente advertirá a los alumnos/as levantando la mano. Esta señal indicará que el drone llegará en menos de treinta segundos, así que los alumnos/as deberán dejar todo lo que estuviesen haciendo para esconderse debajo de unas colchonetas que se dejarán cerca de ellos. Los alumnos/as prisioneros del campo de éxtasis podrán ayudar a sus compañeros a camuflarse advirtiéndoles si hay alguna parte de su cuerpo expuesta fuera de las colchonetas. Si algún alumno/a deja expuesto más de la cuenta alguna parte de su cuerpo fuera de la colchoneta será detectado por el drone y llevado posteriormente al campo de éxtasis. Cuando los alumnos/as consigan acabar la forma geométrica propuesta por el docente pasarán al siguiente nivel.

- 4- Una vez en el núcleo del monolito, lo único que deberán hacer los alumnos/as es recuperar un balón especial con el que podrán supuestamente desactivar al mismo. Por desgracia, el balón está en una especie de cámara acorazada. Dicha cámara acorazada estará formada por cuatro bancos suecos en forma

de cruz cuyo balón especial estará en el medio. Ésta solo podrá ser desbloqueada corriendo alrededor de ella en círculo mientras se hacen pases con un balón de gomaespuma. Para este ejercicio, los alumnos/as deberán correr el círculo alrededor de la cruz de bancos suecos mientras se pasan un balón de atrás hacia adelante y viceversa. Haciendo este ejercicio, tienen que aguantar por lo menos cinco balones que se irán incorporando entre los alumnos/as secuencialmente sin que se caiga ninguno. Cada vez que se caiga un balón deberán empezar la secuencia de nuevo con un solo balón y además un compañero irá a parar al campo de éxtasis. Si lo logran podrán coger el balón especial de la cruz de bancos.

- 5- Los alumnos/as que hayan conseguido sobrevivir hasta este momento, deberán pasar una última prueba de fuego. El balón especial es un balón de baloncesto y los alumnos/as deberán encestarlo en un aro colocado en el suelo a cuatro metros de distancia. Aparentemente es una prueba sencilla, sin embargo, el docente en el último momento y justo cuando alguno de los alumnos/as vaya a lanzar les detendrá para sustituir el balón de baloncesto por uno medicinal. La razón de esto es porque el monolito alienígena les ha pillado, de hecho les pilló desde el mismo momento que entraron en él. Sin embargo, y movido por la curiosidad, les dejó avanzar sin prever que los alumnos/as pudieran llegar tan lejos. Dado que por primera vez el monolito puede ser derrotado ofrecerá a los alumnos/as un

nuevo sobresaliente si se rinden (consecuencia ficticia) y la libertad para sus compañeros si abandonan su cometido. Pero si en cambio los alumnos/as persisten y deciden arriesgarse a lanzar el balón medicinal y fallan, todos suspenderán (consecuencia ficticia) Qué harán los alumnos/as ¿tratarán de salvar a sus compañeros y a la humanidad arriesgándose o aceptarán la rendición?

La orientación de la puesta en común irá dirigida hacia la injusticia como elemento represor, aunque esta actividad puede darse a múltiples lecturas e interpretaciones que el docente puede dirigir como mejor crea, hay una lectura de esta actividad cuya extrapolación a la realidad social actual podría ser muy acertada si el docente lo considera adecuado. Los alienígenas bien podrían representar la actual crisis económica. Los alumnos/as enviados al campo de éxtasis simbolizarían los gremios más desprotegidos ante la misma y el resto de alumnos/as las clases medias que aun pueden resistir. El sobresaliente ficticio simbolizaría el conformismo del que dichas clases suelen hacer gala y contra ese conformismo estaría la rebelión ante la injusticia de una crisis generada por terceros y que tienen que pagar los más desfavorecidos. El debate está servido...

CONCLUSIONES

¿Se puede construir una educación física diferente? La respuesta es sí.

Con las herramientas adecuadas y la convicción necesaria se pueden diseñar actividades que apunten a problemáticas sociales de toda índole. Hacer que los alumnos/as

experimenten actividades diseñadas con estos propósitos les ayuda a ampliar sus perspectivas además de prepararles ante situaciones que en un futuro no muy lejano vivirán de primera mano. No es fácil diseñar actividades de estas características y mucho menos sin las estrategias necesarias para hacerlo. Aun así, existen otros problemas derivados de las propias convicciones y creencias del docente. Pero si uno de los objetivos a los que aspira la educación es la formación integral del alumnado, el docente tiene la obligación moral de buscar nuevas alternativas que faciliten ese desarrollo. Resulta sencillo quedarse anclado en metodologías y recursos que tienden a perpetuarse en el tiempo y en las creencias, después de todo si algo funciona para qué se va a cambiar.

Pero ¿a qué funcionalidad aspiramos?, Test, exámenes, memorización de contenidos, educación física deportivizada. El potencial para cambiar las cosas está ahí, pero como dijo Balboa, solo tenemos que imaginar lo que ahora todavía nos parece impensable...

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alonso, J.M. (2004). *La educación en valores en la institución escolar: planeación - programación*. México. D. F: Plaza y Valdés. S.L.

Brown, G. (1992). *Qué tal si jugamos... otra vez. Nuevas experiencias de los juegos cooperativos en la educación popular*. Buenos Aires: Humanitas.

Darley, J. M. y Latane, B. (1968). Bystander intervention in emergencies: Diffusion of responsibility. *Journal of Personality and Social Psychology*, **8**, 377-383.

- Fernández-Balboa, J.M. (2001). La sociedad, la escuela y la educación física del futuro. En Devís, J. (Coord). *La educación física, el deporte y la salud en el siglo XXI*, (25-46). Alicante: Marfil.
- Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Paidós.
- Guitart, R. (1990). *101 juegos no competitivos*. Barcelona: Graó.
- Johnson, D.W., Johnson, R.T. (1999). *Aprender juntos y solos. Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista*. Buenos Aires: Aique.
- Omeñaca, R. Y Ruiz, J.V. (1999). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Paidotribo.
- Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo.
- Ovejero, A. (1990). *El aprendizaje cooperativo. Una alternativa eficaz a la enseñanza tradicional*. Barcelona: Promociones y Publicaciones Universitarias.
- Pedraz, M.V. (2013). Crítica de la educación física y educación física crítica en España. Estado (crítico) de la cuestión. *Movimiento*, 19(1), 309-329.
- Perez, E. (1998). Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. *Educación Física y deportes*, año 3, núm. 9, Marzo. www.efdeportes.com.
- Prat Grau, M Y Soler Prat, S. (2003). *Actitudes, valores y normas en la educación física y el deporte: reflexiones y propuestas didácticas*. Barcelona: Inde.
- Salovey, P. y Mayer, D. (1990). Emotional intelligence. *Imagination, cognition and personality*, (9), 185-211.
- Slavin, R. E. (1990). *Cooperative learning: Theory, research and practice*. Englewood Cliffs, N.J. Prentice-Hall.
- Springer, L.; Stanne, M.E. y Donovan, SS. (1999). Effects of small-group learning on undergraduates in science, mathematics, engineering and technology. A meta-analysis. *Review of educational research*, 69(1), 21-51.
- Tinning, R. (1996). Reflexionando sobre nuestra práctica; Enseñanza Reflexiva, Investigación-acción y Formación del Profesorado de E.F. *Perspectivas de la Actividad Física y el Deporte*, (2), 25-29
- Velazquez, C. (2004). *Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. México, D.F.: Secretaria de educación pública.
- Velázquez, C. (2007). El aprendizaje cooperativo en educación física: qué, para qué, por qué y cómo. *La peonza. Revista de educación física para la paz (nueva época)*, (2), 3-13.
- Velázquez, C. (2012). Relevos de marcador colectivo o tres vidas. Una estructura de aprendizaje cooperativo para las clases de Educación Física. *La peonza. Revista de educación física para la paz (nueva época)*, (7), 56-64.

