



Arigatou International

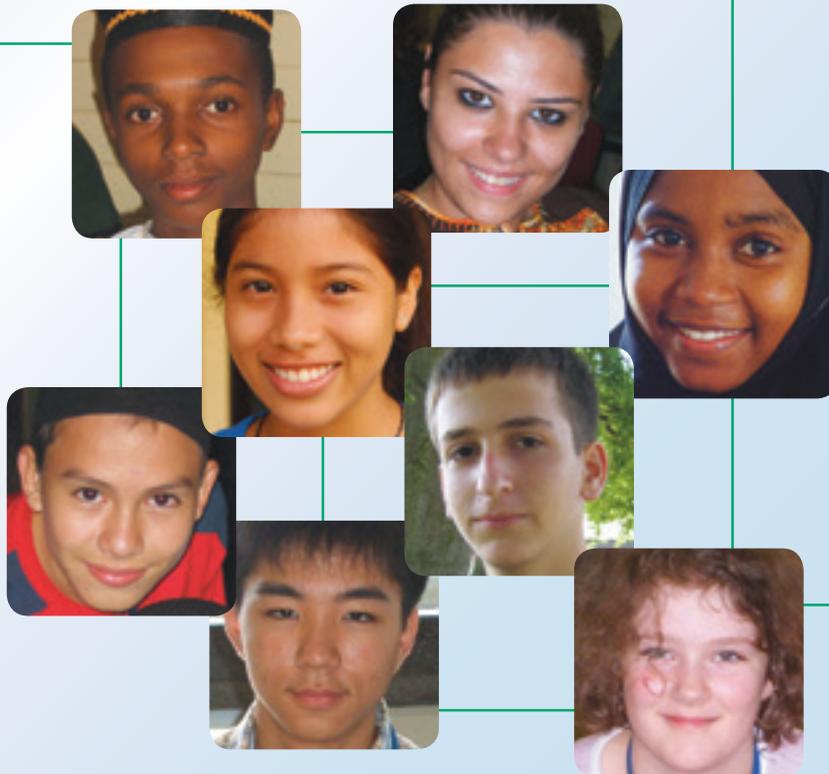


Interfaith Council  
on Ethics Education  
for Children

# Aprender a vivir juntos

Un programa intercultural e interreligioso  
para la educación ética

Series de Buenas Prácticas N° 2 | Aprender a jugar juntos



*Aprender a vivir juntos* fue desarrollado  
en colaboración y con el aval de la UNESCO y UNICEF



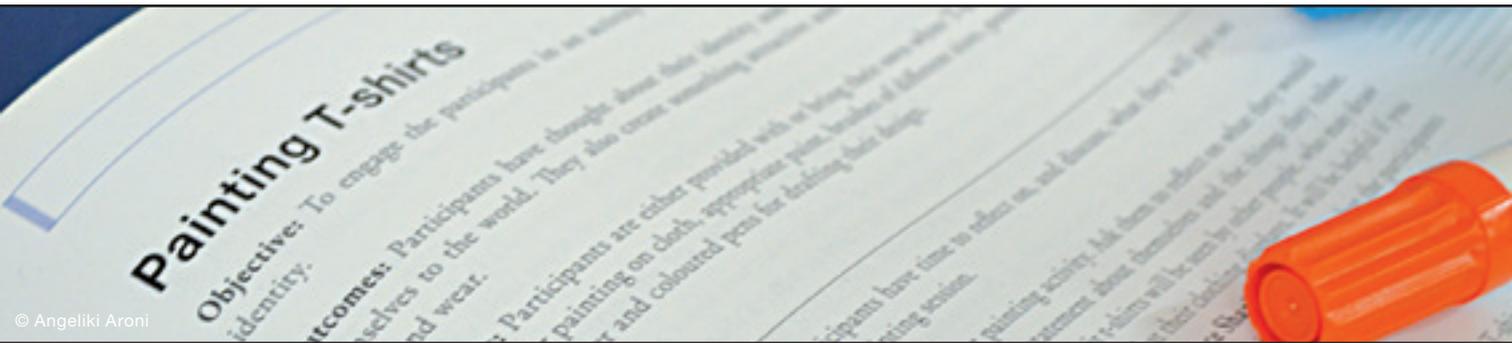
En la serie de buenas prácticas se presentan ejemplos concretos de la puesta en práctica de *Aprender a vivir juntos: Un Programa Intercultural e Interreligioso para educación ética*.

Este folleto ha sido escrito por la Dra. Angeliki Aroni, Capacitadora Internacional del Programa Aprender a vivir juntos y experta en Educación Intercultural.

Concepción, diseño e ilustraciones realizados por services-concept.ch y Arigatou International.

Impreso en Ginebra, Suiza por Multicolor, 2014.

Esta publicación puede asimismo consultarse en línea y descargarse del sitio Web de Arigatou International (véase la contraportada).



## Aprender a vivir juntos

Un programa intercultural e interreligioso para la educación ética

Serie de Buenas Prácticas N° 2 | Aprender a jugar juntos



# Índice

<b>Prefacio</b> .....	<b>6</b>
<b>Introducción: El Contexto Multicultural en Grecia</b> .....	<b>7</b>
La Educación Intercultural en Grecia.....	8
<b>1. ¿Qué es <i>Aprender a jugar juntos</i>?</b> .....	<b>9</b>
Objetivos de <i>Aprender a jugar juntos</i> .....	10
¿Cómo se desarrolló <i>Aprender a jugar juntos</i> ?.....	11
¿Por qué utilizar <i>Aprender a vivir juntos</i> en la educación física?.....	12
¿Qué hace único al programa <i>Aprender a jugar juntos</i> ?.....	14
Metodologías y técnicas.....	15
Aprendizaje basado en la cooperación y la resolución de problemas.....	15
Aprendizaje basado en el diálogo.....	15
Aprendizaje basado en la experiencia.....	16
Evaluación del progreso.....	16
<b>2. ¿Cómo se utilizan los módulos de <i>Aprender a vivir juntos</i> en <i>Aprender a jugar juntos</i>?</b> .....	<b>17</b>
Juegos multiculturales, juegos de cooperación y actividades de <i>Aprender a vivir juntos</i> adaptadas a la educación física.....	18
Módulo 1 – Comprensión de uno mismo y de los demás.....	21
Módulo 2 – Transformar el Mundo Juntos.....	28
Desarrollo de proyectos escolares e inter-escolares dirigidos por los estudiantes.....	34
<b>3. Desafíos</b> .....	<b>36</b>
<b>4. Evaluación de impacto</b> .....	<b>37</b>
<b>5. Lecciones aprendidas – Recomendaciones para el futuro</b> .....	<b>39</b>
<b>6. Referencias</b> .....	<b>40</b>

## Prefacio

La Convención Internacional sobre los Derechos del Niño, en el Artículo 31, reconoce el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. El juego y la recreación ayudan a los niños y a las niñas a crecer con confianza, así como a promover su creatividad e imaginación, y a fomentar su desarrollo físico, social, emocional y cognitivo. Cuando las actividades de juego y recreativas están intencionalmente diseñadas para nutrir valores positivos y promover el aprendizaje intercultural, también pueden contribuir a la cohesión social y a fomentar sociedades más pacíficas.

La educación física y otros espacios de juego y recreación pueden proporcionarle a los niños, niñas y jóvenes oportunidades para aprender sobre sí mismos en relación con los demás, practicar la resolución no-violenta de conflictos, comprender con empatía a los otros y reconciliar sus diferencias de una manera pacífica.

*Aprender a jugar juntos*, la iniciativa destacada en este folleto, tuvo como objeto introducir el aprendizaje ético e intercultural en la educación física utilizando como base el programa de Arigatou International *Aprender a vivir juntos*. Fue lanzado en Grecia en 2011 por la profesora de educación física, Dra. Angeliki Aroni, con estudiantes de quinto grado de la Escuela Elemental de Educación Intercultural en Faliro, Atenas. *Aprender a jugar juntos* ofrece alternativas al frecuente uso de juegos y deportes competitivos en la educación física, y ayuda a promover el entendimiento mutuo y respeto entre jóvenes que viven en sociedades multiculturales.

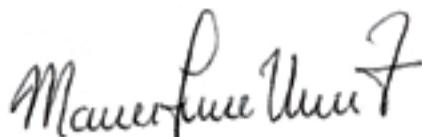
En contextos de exclusión y discriminación que afectan a muchos niños y niñas inmigrantes y refugiados alrededor del mundo, iniciativas como *Aprender a jugar juntos* pueden proveer educación de calidad, inclusiva, relevante y segura para todos y todas.

Este folleto es el segundo en nuestra Serie de 'Buenas Prácticas', una documentación que tiene por objetivo informar acerca de la forma en que se ha puesto en práctica el programa de educación ética en diversos contextos y marcos educativos. *Aprender a vivir juntos* es el resultado de la iniciativa sobre educación ética para niños y niñas de Arigatou International y la Red Global de Religiones a Favor de la Niñez (GNRC por sus siglas en inglés). El manual didáctico se elaboró con el aval y en estrecha colaboración con la UNESCO y UNICEF.

Esperamos que este folleto inspire a más educadores alrededor del mundo para incorporar la ética y los valores en la educación física y en otras actividades recreacionales, para el mejoramiento del aprendizaje intercultural e interreligioso.



Keishi Miyamoto  
 Presidente  
 Arigatou International



Maria Lucía Uribe Torres  
 Directora  
 Arigatou International – Ginebra

# Aprender a vivir juntos

## Aprender a jugar juntos

### Introducción: El Contexto Multicultural en Grecia



© UNOCHA

descendientes de la etnia helena y de la religión cristiana ortodoxa – contaba con aproximadamente el 98% de la población. La definición dominante de la nación era étnico-cultural y religiosa, mientras que los elementos cívicos y territoriales tenían una importancia secundaria a la hora de definir lo que era griego.<sup>1</sup> La entrada sin precedentes de inmigrantes tomó por sorpresa tanto al gobierno como a la sociedad, planteando asuntos que iban desde la redefinición de la identidad nacional y cultural, para hacer frente a la xenofobia y al racismo, a la necesidad de adoptar una política de inmigración adecuada. Como en muchos otros países europeos en los que el miedo y la desconfianza hacia los inmigrantes dieron lugar a la creación de partidos políticos anti-inmigrantes, en Grecia también aparecieron este tipo de partidos con actitud agresiva anti-inmigración, culpando a la inmigración de males de la sociedad tales como la delincuencia y el desempleo.

En su intento por abordar la diversidad cultural, étnica y religiosa, ‘el concepto y perspectiva principal adoptada por Grecia es la integración, mientras que nociones como tolerancia, aceptación, respeto o reconocimiento están más o menos ausentes en los debates. Además, la mayoría de las veces la integración se utiliza de manera más bien vaga para referirse a asimilación y, raramente, a un compromiso mutuo de los diferentes grupos para formar una sociedad cohesionada.’<sup>2</sup>

1 Triandafyllidou, 2011-2012.

2 Triandafyllidou, 2011-2012.

## La Educación Intercultural en Grecia

Con frecuencia se observan en el entorno escolar comportamientos similares de intolerancia, falta de respeto y desconfianza hacia los inmigrantes. Las medidas tomadas en educación, especialmente en las últimas décadas (cuando los sistemas institucionales y legislativos incorporaron en la educación griega una dimensión de interculturalidad) formaban parte de un implícito enfoque asimilacionista.<sup>3</sup> Esto sucedió en parte porque el primer objetivo de la educación intercultural desarrollada en los años 70 y 80 fue integrar a los niños y niñas de repatriados estableciendo clases transitorias de reincorporación, tutoría y apoyo. Esto último se incorporó más tarde en el sistema general de escuela pública y se centró en cursos de idiomas, cultura e historia griegas para estudiantes que no tenían el griego como lengua materna.

La siempre creciente diversidad étnico-cultural y religiosa de las aulas griegas supone un desafío pedagógico y social para los educadores, aumentando la necesidad de una enseñanza intercultural e interreligiosa. La educación intercultural e interreligiosa necesita ser redefinida dentro del contexto de la realidad actual escolar. Su objetivo debería no sólo consistir en la integración de estudiantes extranjeros, sino también exponer de manera igualitaria a los estudiantes que forman parte de la 'mayoría' a otras culturas y creencias. Este es el prerrequisito para un diálogo y un intercambio intercultural e interreligioso fructífero, así como para el entendimiento de la diversidad y de la identidad personal. Se trata de un enfoque; no sólo del contenido de un curso, y debería impregnar el sistema educativo griego desde el pre-escolar hasta la educación secundaria, abarcando a todas las escuelas, currículos, programas escolares, disciplinas, estrategias y materiales.<sup>4</sup>

El enfoque óptimo de enseñanza intercultural e interreligioso se basa en el diálogo y en el compromiso auténtico con otras personas y culturas. En este contexto, el papel de la escuela es doble: es un escenario de práctica intercultural y una institución educativa que prepara a niños y niñas para vivir en una sociedad multicultural. Los estudiantes en sistemas interculturales aprenden a conocer la cultura y el modo de pensar del otro; intercambian puntos de vista y aprenden a respetar y apreciar la singularidad del otro. También aprenden a vivir en una sociedad basada en el entendimiento mutuo, el respeto y la comunicación entre los diferentes grupos y comunidades que la conforman.

El actual modelo de educación intercultural del Consejo de Europa proporciona un valor adicional al incorporar la dimensión religiosa en un esfuerzo por formar ciudadanos responsables y democráticos que respeten la diversidad de creencias y valores basados en afiliaciones religiosas. El enfoque óptimo y contemporáneo en educación intercultural busca promover el diálogo, el entendimiento mutuo y la coexistencia pacífica en un tiempo en el que el enfoque observado en el currículum de varios países europeos es todavía mono-religioso y mono-cultural.<sup>5</sup>

3 Triandafyllidou & Gropas, 2007.

4 Triandafyllidou & Gropas, 2007.

5 Consejo de Europa, 2006.

## 1. ¿Qué es Aprender a jugar juntos?

*Aprender a jugar juntos* es un programa que pretende promover el aprendizaje de valores éticos e interculturales a través de clases de educación física. Está basado en *Aprender a vivir juntos: Un programa intercultural e interreligioso para la educación ética*, desarrollado por Arigatou International, y se puso en marcha en 2011 con estudiantes de quinto grado de la Escuela Elemental de Educación Intercultural de Faliro, Atenas. Esta escuela se creó en 1996 con la Ley 2413/96 concerniente a la Organización y el Funcionamiento de las Escuelas Interculturales, y cuenta con 100 estudiantes provenientes de alrededor de treinta países y cuatro continentes.



Dada la diversidad étnica, cultural, religiosa y lingüística de la población estudiantil, se requieren medidas educativas y enfoques pedagógicos especiales para conseguir un ambiente de respeto; así como para promover la comunicación empática sin violencia, la responsabilidad tanto individual como colectiva, y la reconciliación. Por esta razón, se eligió *Aprender a vivir juntos* para ser puesto en práctica en las horas de la ‘Zona Flexible’ del currículum. ‘La Zona Flexible es una novedad curricular de dos horas introducida con la perspectiva inter-curricular en la que, estudiantes y profesores pueden diseñar, desarrollar y poner en práctica proyectos a través de metodologías sinérgicas, cooperativas y de resolución de problemas sobre temas, asuntos y dificultades de la vida diaria que les puedan interesar.’<sup>6</sup>

*Aprender a jugar juntos* ha sido dirigido por la profesora de educación física de la escuela, la Dra. Angeliki Aroni, desde septiembre de 2011, fecha en la que empezó a utilizar varias actividades y técnicas del manual *Aprender a vivir juntos*. Con el tiempo, se comprobó que el enfoque metodológico y los conceptos básicos del manual se podían adaptar y aplicar al currículum de educación física y, entonces, se puso en marcha un programa piloto para la implementación del programa. Basándose en la experiencia acumulada, la profesora utilizó *Aprender a jugar juntos* con dos clases de quinto grado durante siete meses consecutivos, entre noviembre de 2012 y mayo de 2013. Cada clase tiene dos horas de educación física a la semana, lo cual supuso para los estudiantes un total de cuatro horas por semana en el proyecto.

6 Spinthourakis, Karatzia-Stavlioti, & Lempesi, 2007.



18 estudiantes (5 niñas y 13 niños) de 10 países diferentes (Afganistán, Bangladesh, Egipto, Georgia, Rumania, Rusia, Sudáfrica, Siria, Ucrania y Estados Unidos de América) participaron en el programa.

### Objetivos de Aprender a jugar juntos

**Favorecer la autoestima y el empoderamiento** – A través de juegos y actividades inclusivas y cooperativas, los alumnos adquieren una sensación de satisfacción, dominan destrezas físicas, emocionales y sociales, y mejoran su autopercepción y la confianza en sí mismos. Esto es especialmente importante para niños y niñas cuyas habilidades lingüísticas limitadas les producen a menudo sentimientos de insuficiencia y de inferioridad en otras materias escolares.

**Promover la cohesión social y el contacto inter-étnico** – A través de la participación en tareas físicas comunes en el contexto de juegos cooperativos, los niños y niñas procedentes de diferentes orígenes étnicos y culturales desarrollan un mejor entendimiento intergrupal y son capaces de construir relaciones y amistades más allá de las barreras sociales, económicas y culturales. Adquieren un sentido de pertenencia, de identidad compartida. De acuerdo con Schulenkorf (2010), los proyectos deportivos tienen el potencial de crear un ‘estatus de identidad dual’. Los niños son capaces de expresar sus identidades de forma complementaria sin que se imponga una sobre otra.

**Promover el respeto desafiando los estereotipos étnicos y de género** – El deporte es a veces visto como una coartada para seguir perpetuando los sesgos raciales y de género y supone un vector de discriminación en forma de sexismo y de racismo. La influencia tácita del determinismo biológico persiste con fuerza, evitando la participación de ciertas etnias y de las niñas en la educación física y el deporte. Entre otras cosas, el determinismo biológico presupone que las mujeres son físicas y fisiológicamente inferiores a los hombres y que, por tanto, son incapaces de participar en ciertas actividades físicas (por ejemplo, la carrera de larga distancia y los deportes de contacto como el fútbol) (Kirk, 2012). Las clases inclusivas de educación física, cuidadosamente diseñadas, pueden poner en cuestión tales estereotipos raciales y de género, y crear un espacio para un mejor entendimiento que permita a los estudiantes cambiar sus propias percepciones y las de los demás sobre su papel social y sus capacidades.

**Promover una cultura de paz y coexistencia** – La investigación muestra que las actividades físicas bien diseñadas que incorporan los mejores valores del deporte (respeto por el oponente, juego limpio, trabajo de equipo, responsabilidades colectivas e individuales, adhesión a normas mutuamente acordadas y reconciliación) pueden ayudar a las personas a desarrollar los valores y habilidades necesarios para prevenir y resolver conflictos en sus vidas fuera del deporte. Además, pueden aliviar tensiones entre grupos étnicos opuestos ayudándoles a adoptar un punto de vista más crítico sobre su participación en los conflictos, y permitiéndoles vislumbrar maneras más pacíficas de jugar un valioso papel en la sociedad.<sup>7</sup>

### ¿Cómo se desarrolló Aprender a jugar juntos?

La Dra. Angeliki Aroni tuvo conocimiento del manual *Aprender a vivir juntos* en la Conferencia Anual de la Asociación Internacional para la Educación Intercultural de 2009 en Atenas. Su enfoque y metodologías eran claramente apropiados para sus estudiantes, en línea con sus trabajos realizados para promover el entendimiento mutuo y el respeto, y se ajustaba bien a las necesidades y desafíos de una escuela intercultural. Después de utilizar algunas de las actividades del manual con sus estudiantes, la Dra. Aroni participó en el Curso Internacional de Formación de Formadores organizado por Arigatou International en Suiza en diciembre de 2010, el cual le llevó a la idea de utilizar el programa de forma más sistemática con estudiantes durante la sección ‘Zona Flexible’ del currículum semanal.



En la Escuela Elemental de Educación Intercultural de Faliro, los estudiantes están distribuidos en clases en función de su dominio de la lengua griega. Habían dos clases de quinto grado: E1 y E2. El primero estaba compuesto por estudiantes que habían estado en la escuela durante varios años y

hablaban griego correctamente, mientras que el segundo tenía estudiantes que habían llegado recientemente a Grecia y hablaban poco o nada de griego. Habían existido conflictos entre ambas clases. Después de discutir sobre el asunto con los dos profesores de quinto curso, la Dra. Aroni propuso la utilización de *Aprender a vivir juntos* en sesiones conjuntas para promover el respeto y la cohesión entre los estudiantes. Los profesores estuvieron de acuerdo de forma unánime con la implementación del programa.

Fue entonces cuando surgió la idea de combinar *Aprender a vivir juntos* con la educación física, y empezó a ser claro que para que los niños aprendan a *vivir* juntos, primero tienen que *Aprender a jugar* juntos.

<sup>7</sup> Grupo de trabajo Deporte para el Desarrollo y la Paz Internacional, 2008.

## ¿Por qué utilizar *Aprender a vivir juntos* en la educación física?

Los objetivos de la educación física están directamente conectados con los objetivos generales de los sistemas educativos de la mayoría de los países, y también están influenciados por el contexto social y cultural. En Grecia, de acuerdo con la Ley 1566/85, la finalidad de la educación primaria y secundaria es contribuir al desarrollo integral y armonioso del potencial mental y psicomotor de los niños y niñas, de manera que todos ellos, sin importar su género o su origen étnico, puedan desarrollar una personalidad sólida y vivir pacíficamente los unos con los otros. Por consiguiente, la educación física en Grecia aborda los tres principales aspectos de la personalidad del estudiante (el psicomotor, el emocional y el cognitivo) en un esfuerzo por desarrollar los conocimientos, las habilidades y las actitudes del estudiante.

Este objetivo está en concordancia con la perspectiva de *Aprender a vivir juntos*, el cual concuerda con la Convención sobre los Derechos del Niño en general y, más específicamente, con el artículo 29, que afirma que la educación del niño debería estar dirigida al desarrollo de la personalidad del niño, sus talentos y sus habilidades mentales y físicas en su máximo potencial.

En el currículum de educación física en Grecia, los objetivos específicos de cada aspecto están disponibles en la siguiente tabla.<sup>8</sup>

### Aspecto psicomotor y físico

- > Desarrollo de las habilidades perceptivas a través de los órganos sensoriales (cinestesia, visto, oído, tacto, equilibrio, ...)
- > Desarrollo de la coordinación
- > Desarrollo de las habilidades motoras
- > Desarrollo del movimiento expresivo y creativo
- > Desarrollo del sentido del ritmo
- > Desarrollo de destrezas físicas (fuerza, velocidad, resistencia, flexibilidad)
- > Promoción de la salud y del bienestar

### Aspecto emocional

- > Desarrollo de habilidades sociales y emocionales (habilidades comunicativas, cooperación, espíritu de equipo, participación igualitaria, auto-disciplina, responsabilidad, auto-percepción positiva, etc.)
- > Cultivar y desarrollar principios éticos (sinceridad, juego justo, aceptación de la diversidad, respeto a las normas, respeto a los oponentes, reacciones positivas tanto en la victoria como en la derrota, etc.)

8 Ntάνης, 2011.

### Aspecto cognitivo

- > Comprensión de los conceptos básicos de la educación física
- > Conocimiento sobre la educación física y el deporte
- > Conocimiento sobre las regulaciones de diferentes eventos atléticos y deportivos
- > Conocimiento de los ideales olímpicos
- > Conocimiento sobre la danza tradicional, la música y la canción a nivel local y nacional
- > Conocimiento sobre reglas básicas de higiene y primeros auxilios
- > Desarrollo de la imaginación y la creatividad
- > Adquisición de hábitos de ejercicio
- > Desarrollo de una actitud positiva hacia un estilo de vida durable de ejercicio a través de la comprensión de sus beneficios para la salud

Obviamente, no es tarea fácil para los educadores el poder alcanzar estos objetivos en las dos horas por semana que pasan con los estudiantes de cada clase. Por tanto, los Principios Rectores del Currículo Nacional establecen que la prioridad de la educación física en la escuela reside en el desarrollo de las habilidades físicas de los estudiantes y en la mejora de su salud. Es criterio del educador el desarrollar cuidadosamente un programa de clases que permitan alcanzar varios objetivos a través de actividades motoras si lo considera conveniente. La Política Escolar de Deportes institucionalizada también da respuesta a este asunto acordando más tiempo al final de cada año escolar para que los distritos escolares organicen torneos y eventos deportivos.

Esta política ayuda a incrementar el número de horas en las que los niños practican actividades físicas, pero sólo para aquellos que tienen las habilidades necesarias para clasificarse y participar en los equipos. Esto también puede aumentar la competitividad entre escuelas y estudiantes e impone como carga a los educadores el practicar deportes específicos durante el tiempo de clase para mejorar el rendimiento de la escuela en dichos eventos. Existe, por tanto, una necesidad de proporcionar espacios para superar este enfoque, permitiendo a los profesores utilizar las clases de educación física para promover no sólo el aspecto físico y psicomotor sino también, en paralelo y de manera intrínseca, los aspectos emocionales y cognitivos.

Una respuesta vino de la introducción nacional de un ‘enfoque interdisciplinario’ de enseñanza que permitió a los profesores de educación física incorporar en sus clases varios temas que promueven el interés general o individual en la persona, el medio ambiente, y las relaciones sociales. Tales temas incluyen una toma de consciencia de los derechos humanos, los asuntos relacionados con la inmigración, la injusticia, así como reflexiones sobre situaciones problemáticas tales como las consecuencias de un estilo de vida sedentario, la drogadicción, etc. Este ‘enfoque interdisciplinario’ supuso un marco legal para la idea de combinar *Aprender a vivir juntos* y la educación física.

## ¿Qué hace único al programa *Aprender a jugar juntos*?

Tanto estudiantes como profesores manifiestan que diseñar y trabajar con *Aprender a jugar juntos* ha sido una experiencia pedagógica única que transformó la manera en la que percibían la educación física en la escuela. Aunque el potencial del deporte para la construcción de la paz no era un concepto nuevo, la mayoría de los proyectos de esta naturaleza en Grecia han sido implementados en entornos educativos no-formales e informales. Esto hace de *Aprender a jugar juntos* un programa pionero, uno de los primeros de su tipo. Los siguientes componentes hacen de éste un programa de educación física único.

**La educación física es combinada con la educación ética para promover el entendimiento intercultural** – A la educación física en un entorno educativo formal le fue dado un enfoque pedagógico y metodológico más amplio para incorporar la educación ética. La educación ética contribuye al desarrollo del pensamiento crítico, la reflexión y la acción, y anima a ver al ‘otro’ no como un competidor sino como alguien de quien aprender. Al enfatizar la reflexión sobre valores y actividades que promueven la colaboración y la resolución pacífica de conflictos, la educación física se convierte en una herramienta poderosa para *Aprender a vivir juntos* con otros.



© Angeliki Aroni

**El colectivo estudiantil es muy diverso** – Los estudiantes, provenientes de diez países diferentes, no tenían un idioma común escrito y hablado ni un origen socio-económico similar. Entre ellos, habían niños de regiones afectadas por el conflicto cuyos padres habían fallecido o estaban desempleados, niños que vivían en orfanatos o campamentos y eran víctimas de discriminación en la sociedad, y niños para los que la inmigración no fue una opción personal sino una decisión impuesta. La mayoría se mostraban recelosos y reacios a abrirse y a formar relaciones cercanas tanto con los profesores como con los compañeros. En algunos casos, Grecia no era el primer país de acogida y tampoco esperaban que fuera el último.

**Jugar es usado para crear lazos con otros y facilitar el proceso de curación** – El programa dio la posibilidad a estos niños de jugar como una forma de relacionarse con

los demás. Alejado de los deportes competitivos y utilizando el enfoque de *Aprender a vivir juntos*, el programa les proporcionó espacio y tiempo para jugar, ya que es el juego lo que conecta a los niños con la alegría de vivir. Especialmente con niños que llevan consigo el trauma del conflicto armado y de la guerra, jugar es una necesidad más que un lujo (lo necesitan para alcanzar un sano desarrollo cognitivo, social, emocional y físico).

## Metodologías y técnicas

El manual *Aprender a vivir juntos* recomienda cinco metodologías principales basadas en los enfoques pedagógicos de Janusz Korczak y permite al formador la selección del método mejor adaptado a las necesidades de su grupo. Estos son: experiencia, introspección, discusión, resolución de problemas y cooperación.

Todos ellos promueven la participación activa, el involucramiento y la conexión con otros y pueden emplear diversas técnicas de aprendizaje – juegos, deportes, hablar sobre experiencias personales, juegos de rol, resolución de problemas, casos de estudio, dilemas y debates. Incluso en este programa educativo, el aprendizaje basado en la introspección fue incluido cuando, después de juegos y ciertas actividades, se pidió a los estudiantes que reflexionaran en silencio antes de compartir sus sentimientos y pensamientos.

### Aprendizaje basado en la cooperación y la resolución de problemas

El aprendizaje cooperativo fue la metodología principal utilizada para la puesta en marcha de este programa, ya que las clases de educación física se basaban en juegos y actividades físicas de cooperación en las que los estudiantes trabajaban y jugaban juntos en pequeños equipos. Las actividades físicas cooperativas fueron incluyentes y centradas en los estudiantes, tratándolos como los principales tomadores de decisiones. Añadiendo un elemento de resolución de problemas, la profesora también provocaba un desafío físico, un problema que requería que los equipos trabajaran juntos en la mejor estrategia. Tenían que interactuar verbal y físicamente, utilizando su creatividad y pensamiento crítico para resolver el problema. En el proceso, los juegos cooperativos promovían la formación de equipos que, a su vez, ponía el foco en las relaciones entre compañeros de equipo – lo que cuenta no es si el equipo supera el desafío, sino cómo el equipo trabaja junto.



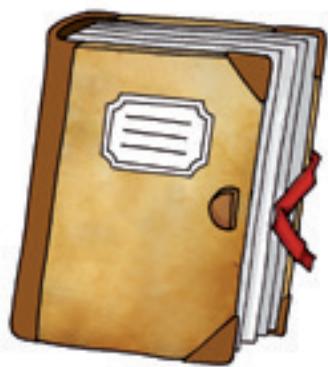
### Aprendizaje basado en el diálogo

Algunas de las actividades basadas en el diálogo en *Aprender a vivir juntos* fueron adaptadas al contexto de la educación física para crear diálogos significativos entre los estudiantes que les permitieran discutir sobre temas relacionados con los derechos de niños y niñas, deportes y género. La falta de instalaciones para deportes de interior en la escuela hizo de los días lluviosos el momento ideal para esta actividad. Después de una resistencia inicial, los estudiantes se vieron profundamente inmersos en las discusiones que se iniciaron. Muchos de los fuertes prejuicios y suposiciones fueron desafiados y analizados aprovechando la diversidad de orígenes étnico-culturales de los estudiantes, que suponía una gran riqueza de visiones del mundo.

## Aprendizaje basado en la experiencia

El aprendizaje basado en la experiencia se utilizó principalmente cuando los estudiantes de la escuela intercultural visitaron escuelas vecinas con poblaciones de estudiantes no-inmigrantes para jugar y socializar, pero también al final del curso académico cuando tenían que planificar y poner en marcha un proyecto. La implementación de este proyecto les ayudó a incorporar e interiorizar los conceptos y valores que habían estado trabajando durante el año, así como a contribuir activamente a una cultura de paz en su comunidad. El proyecto que diseñaron ayudó a niños y niñas de diferentes países a jugar juntos, no con el objetivo de ganar, sino por la pura diversión y alegría de participar en el juego.

## Evaluación del progreso



*Aprender a jugar juntos* utiliza cinco modelos de evaluación diseñados para ayudar a los participantes a evaluar su propio aprendizaje y los cambios que experimentan gracias al programa. El método utilizado en *Aprender a jugar juntos* fue el modelo ‘Compartir con el Grupo’. El resto de modelos propuestos no fueron aplicables, principalmente debido a la inadecuación de las habilidades lingüísticas de los estudiantes.

Otro de los modelos, ‘la bitácora de aprendizaje’, fue adaptado como ‘bitácora de observación’ para ser completada por la profesora. Mientras que la bitácora de aprendizaje es un diario privado que debe completar cada participante después de cada sesión para interactuar consigo mismo y dar cuenta de lo que saben, aprenden, observan y experimentan, la bitácora de observación era un diario guardado por la profesora que dirigía el proyecto. La profesora lo rellenaba después de cada sesión con observaciones, comentarios y reflexiones; también registraba contribuciones de los estudiantes durante la puesta en común con el grupo que tenía lugar una vez a la semana. En vez de escribir, era más fácil para los estudiantes debatir oralmente y profundizar en las preguntas propuestas (tales como ‘¿qué parte de las sesiones de esta semana crees que fue la más valiosa?’ y ‘¿qué importancia crees que tuvo?’) ya que siempre había al menos un estudiante más que hablaba su idioma para servir como intérprete. Como los estudiantes no podían conservar fácilmente sus bitácoras de aprendizaje, la profesora registró sus pensamientos en su bitácora de observación.

La bitácora de observación demostró ser una valiosa herramienta durante la implementación del programa, ya que sirvió tanto para objetivos formativos como de evaluación sumarial. Las anotaciones cotidianas de la profesora proporcionaban información sobre el proceso y las actividades llevadas a cabo y servía como una herramienta de evaluación en curso que le permitía hacer adaptaciones y cambios sobre la marcha para alcanzar los objetivos del programa. Al mismo tiempo, servía como evaluación sumarial al final del programa al suponer una descripción general de la implementación y su efectividad.

Las notas y observaciones de la bitácora daban una clara imagen de los cambios graduales en el comportamiento y el sentido compartido de pertenencia del grupo. Las pequeñas cosas que podrían haber pasado desapercibidas encontraron su lugar y su valor: los estudiantes que no aceptaban jugar con algunos de sus compañeros al principio del programa, se vieron más tarde haciéndolo con menos objeciones, los niños que nunca querían formar pareja con niñas acabaron eligiéndolas antes que sus compañeros del sexo masculino, los conflictos se redujeron en frecuencia y severidad, el lenguaje se hizo menos duro y ofensivo. Se trataba de cambios significativos que dan testimonio del impacto del programa.

## 2. ¿Cómo se utilizan los módulos de *Aprender a vivir juntos* en *Aprender a Jugar Juntos*?

Los módulos y quiscos de *Aprender a vivir juntos* fueron adaptados a las características y necesidades específicas del programa en Grecia, seleccionando cuidadosamente las actividades más apropiadas para el contexto de la educación física y su naturaleza dinámica. La finalidad principal fue diseñar e implementar actividades físicas y juegos inclusivos que ayudaran a promover los cuatro valores de *Aprender a vivir juntos* (respeto, responsabilidad, empatía y reconciliación), para así poder construir una base común para la coexistencia pacífica. *Aprender a jugar juntos* también busca proporcionar oportunidades de socialización para los estudiantes de la escuela intercultural con los grupos de estudiantes más homogéneos de las escuelas vecinas, y mejorar las relaciones transculturales con el fin crear conciencia y entendimiento de otras culturas haciendo que el respeto, la responsabilidad, la empatía y la reconciliación se practiquen más a menudo.

Del **Módulo 1: Comprensión de Uno Mismo y de los Demás**, se seleccionaron los siguientes quiscos: ‘Reconocerse a sí mismo en relación con los demás’, ‘¿Podemos llevarnos bien?’ y ‘Ponerse en los zapatos de los demás’. Durante esta fase del programa, se exploraron las reflexiones sobre la identidad, especialmente sobre la identidad bicultural de los estudiantes inmigrantes, para que los niños y niñas pudieran tomar conciencia e identificarse tanto con su propia identidad étnica como con la identidad étnica dominante de la mayoría social de la que formaban parte. Del **Módulo 2: Transformar el Mundo Juntos**, se eligieron los siguientes quiscos: ‘Los conflictos, la violencia y las injusticias que me rodean’, ‘Construir puentes de confianza’ y ‘Trabajar juntos para transformar el mundo’. Esta parte del programa invitó a los niños y niñas a discutir y reflexionar sobre asuntos relacionados con el conflicto y la violencia que les rodea y a desarrollar estrategias de reconciliación para promover la coexistencia y la colaboración, y para tomar en mano su propia responsabilidad individual y colectiva. Tuvieron que tomar conciencia de los prejuicios y estereotipos de su propia cultura y la de los demás, y trabajaron juntos para modificar las percepciones distorsionadas de los demás.

### Módulo 1 – Comprensión de Uno Mismo y de los Demás

Reconocerse a sí mismo en relación con los demás

¿Podemos llevarnos bien?

Ponerse en los zapatos de los demás

### Módulo 2 – Transformar el Mundo Juntos

Los conflictos, la violencia y las injusticias que me rodean

Construir puentes de confianza

Trabajar juntos para transformar el mundo

El material presentado a continuación describe cómo cada módulo fue rediseñado para el programa, cómo se adaptaron los kioscos y qué actividades concretas se utilizaron en cada módulo y kiosco. Los objetivos de los kioscos se adaptaron a la naturaleza de la educación física manteniendo el enfoque básico de *Aprender a vivir juntos*.

### Juegos multiculturales, juegos de cooperación y actividades de *Aprender a vivir juntos* adaptadas a la educación física

Se utilizaron tres categorías principales de juegos y actividades:

1. Juegos multiculturales que, después de jugarse como se acostumbra en su cultura de origen, en algunos casos se jugaron de forma cooperativa;
2. Juegos de cooperación; y
3. Actividades del manual *Aprender a vivir juntos* adaptadas a la educación física.

Todos estos tipos de juegos y actividades se ajustaron y se utilizaron en conformidad con los módulos y kioscos seleccionados de *Aprender a vivir juntos*, como se detalla al principio de la [página 21](#) más adelante.

Para que una sociedad pueda ganar en conocimiento y ser testigo de cambios en las actitudes respecto a la cultura, es necesario que ocurran cambios en los enfoques pedagógicos. Las escuelas necesitan especialmente hacer una reflexión sobre la riqueza que supone la diversidad étnica y cultural y hacer referencia al origen de cada estudiante a lo largo del trabajo docente y de las actividades de clase. Los niños necesitan aprender, experimentar y apreciar su propia cultura y la de los demás para ser capaces de coexistir en las sociedades modernas y multiculturales. Una buena manera de conseguir este objetivo es mediante el juego. Los **juegos multiculturales** proporcionan a los estudiantes una herramienta útil en la búsqueda de sí mismos y de su identidad étnica, pero también un mayor entendimiento de cómo esta identidad individual encaja y se complementa con el mosaico de la sociedad de la que forman parte.<sup>9</sup> Los estudiantes que participaron en *Aprender a jugar juntos* aportaron juegos tradicionales y actividades de sus países de origen, y la profesora les enseñó algunos de los juegos tradicionales griegos.



© Angeliki Aroni

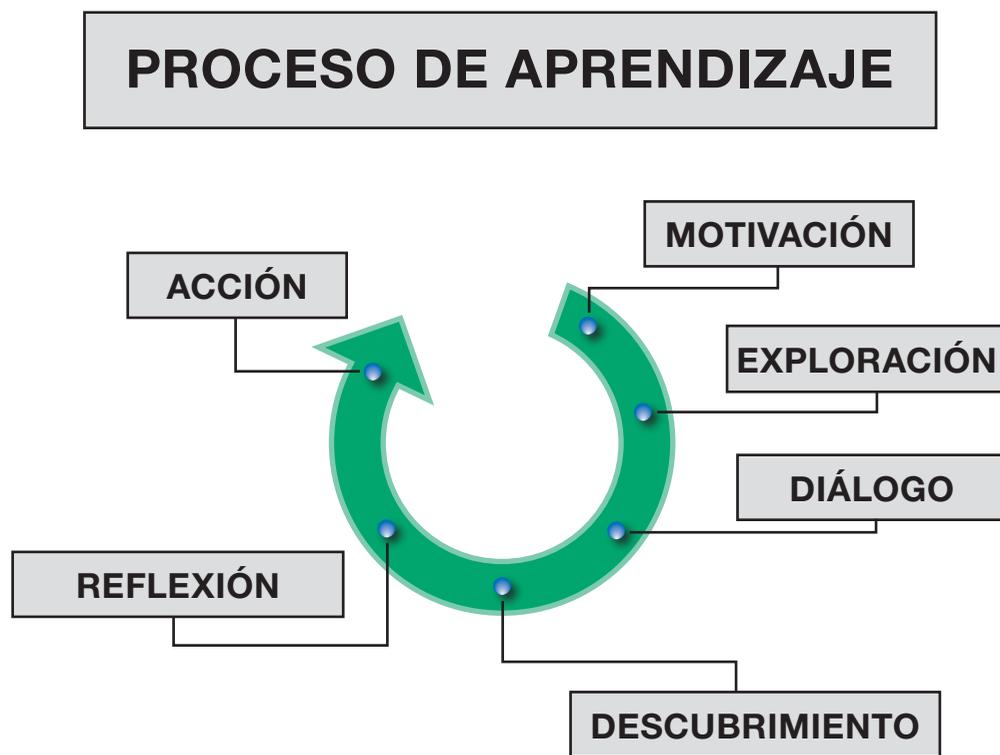
El segundo tipo de juegos utilizados fueron los **juegos de cooperación** especialmente diseñados para presentar un desafío a los estudiantes que tenían que decidir juntos cómo resolverlo, promoviendo así la interacción y la comunicación del grupo, las habilidades de resolución de problemas y trabajo en equipo. Los juegos de cooperación se centran en la participación, el desafío y el entretenimiento, más que en derrotar a otros. También ponen de relieve un proceso de reflexión sobre experiencias que ayudan a los estudiantes a aprender y a practicar la responsabilidad. Puede haber un elemento de competitividad en algunos juegos, pero el resultado no es quedar a un lado o perder. En cambio, podría implicar un intercambio de equipos para que todo el mundo termine en el equipo ganador.

9 Barbarash, 1997.

Los juegos de cooperación también ayudan a marcar el rumbo para la acción. Como el cambio social es a menudo intenso y extenuante, muchas personas consideran que estos juegos cooperativos ofrecen dinamismo y son una manera amistosa de unirse de manera pasional dirigidos hacia una meta centrada en la tarea formando equipos con sentido de grupo. En otras palabras, la diversión y los juegos ayudan a impulsar el cambio social. Otro objetivo de los juegos cooperativos es animar a los estudiantes a pensar de manera colectiva, como un equipo, para que cada uno en el grupo haga su contribución y comparta ideas. Cuando los estudiantes hacen contribuciones, se sienten con apropiación, y cuanto más apropiación, más éxito.<sup>10</sup>

La tercera clase de actividades fueron las **actividades del manual *Aprender a vivir juntos* adaptadas a la educación física**, en concreto: ‘Mi árbol de la vida’, ‘Comparar’, ‘Las ideas que defiendo’, ‘Que la pelota no toque el suelo’, ‘Tu silueta es mía’, ‘Tiempo de cine’ y ‘Resolución de problemas en seis pasos’.

Utilizando el proceso de aprendizaje de *Aprender a vivir juntos* en la educación física



El proceso de aprendizaje descrito en *Aprender a vivir juntos* se utilizó para diseñar y preparar todas las actividades, juegos o deportes jugados durante las clases. Este proceso de aprendizaje involucró totalmente a los estudiantes en la experiencia, les ayudó a hacer las sesiones más interesantes y llenas de significado, les planteó desafíos y tareas de exploración, les ofreció oportunidades de diálogo y descubrimiento y les proporcionó tiempo para la reflexión y la acción.

10 Fletcher & Kunst, 2006.



© Angeliki Aroni

La fase de *reflexión* del proceso de aprendizaje fue probablemente la más difícil de incorporar y de poner en práctica, ya que representa un elemento innovador para una clase de educación física. La reflexión es una parte esencial del proceso de aprendizaje, puesto que da la oportunidad a los estudiantes de pensar sobre lo que han hecho, por qué lo han hecho y cómo los juegos y las actividades sirven para objetivos relacionados con su realidad cotidiana. Proporciona tiempo y espacio para que los estudiantes vean que lo que podría haber sido simplemente un juego de diversión y entretenimiento es, en realidad, una actividad dirigida al estudiante y que promueve el diálogo dándoles la oportunidad de trabajar juntos, luchar, afrontar el fracaso y dominar los desafíos, al mismo tiempo que construyen mejores relaciones y cohesión de grupo. Por ejemplo, mientras reflexionaban sobre los juegos, los niños tenían la oportunidad de explorar más en profundidad sus sentimientos de enfado, frustración o vergüenza resultantes de una derrota o ser más conscientes del valor de los juegos de cooperación.

Se utilizaron varios tipos de preguntas para invitar a la reflexión:

- > **Preguntas abiertas:** ¿cuál crees que es el objetivo de este juego? ¿qué has aprendido de ti mismo? ¿qué has aprendido sobre alguno de tus compañeros?
- > **Preguntas sobre sentimientos:** ¿Cómo te sentiste al perder la partida? ¿Y cuándo ganaste? ¿Cuándo no fuiste capaz de decidir de qué manera realizar la tarea?
- > **Preguntas de evaluación:** ¿Cuál fue la mejor parte de la clase para ti? ¿Qué parte no fue tan buena? ¿Por qué?
- > **Preguntas de resumen:** ¿Qué es lo que has aprendido hoy? ¿Ha habido algo que habrías hecho de otra forma? ¿Cómo?

## Módulo 1 – Comprensión de uno mismo y de los demás

### **Kiosco: Reconocerse a sí mismo en relación con los demás**

En este kiosco se explora el asunto de la identidad. Especialmente para aquellos estudiantes que han estado expuestos a varias culturas, la identidad cultural y personal puede ser un concepto difuso y sensible. A través de actividades de este kiosco, los estudiantes tienen la oportunidad de reconocer su propia identidad, aprender a respetar la identidad de los demás y comprender la interconexión existente entre ellas.



### Actividades

#### ‘Mi árbol de la vida’<sup>11</sup>



Esta actividad del manual se utilizó como sesión introductoria al principio del año escolar para dar a los niños la oportunidad de reflexionar sobre sus vidas y sus identidades y también de reconocer la singularidad de la identidad de los demás. La actividad utilizó las indicaciones del manual y dos más:

- > Idiomas que hablo
- > Deporte/juego favorito

Los niños consideraron la actividad no sólo muy interesante sino también una manera excelente de conocerse un poco los unos a los otros antes de empezar el año escolar juntos. Les dio espacio para hablar de sí mismo y descubrir parecidos con sus compañeros de clase: incluso si hablaban diferentes idiomas y venían de diferentes países, les gustaban los mismos juegos y deportes. Sirvió para romper el hielo pero también como motivación para las sesiones siguientes – varios estudiantes escribieron sobre sus juegos tradicionales favoritos, despertando la curiosidad de los demás por saber más sobre cómo jugarlos.

11 *Aprender a vivir juntos*, p. 65.

**‘Comparar’<sup>12</sup>**

‘Comparar’ se adaptó y se ajustó a partir de la versión del manual para permitir que los estudiantes exploraran las diferencias y parecidos entre los juegos o deportes tradicionales practicados en sus respectivas culturas.

En lugar de centrarse en aprender sobre creencias y prácticas religiosas en el mundo, se pidió a los estudiantes que preparasen una presentación sobre un juego o deporte tradicional de su país de origen. Se les dijo que podían utilizar material de internet, libros o revistas pero también podían basarse en su propia experiencia o la de sus familias. El objetivo central aquí era que los niños exploraran, descubrieran, identificaran y apreciaran su propia cultura centrándose en las prácticas deportivas y los juegos de su cultura. El hecho de reconocer sus propias prácticas culturales distintivas llevó a los estudiantes a comprender y aceptar mejor las diferencias y similitudes con otras culturas.

En la siguiente tabla aparecen algunas de las preguntas que se les hizo a los estudiantes mientras escribían sobre su deporte o juego:

**Analizando el Juego o Deporte**

- > ¿Tiene algún significado el nombre del juego/deporte?
- > ¿Requiere algún tipo de equipamiento? En caso afirmativo, ¿qué tipo? ¿se puede conseguir fácilmente?
- > ¿El deporte o juego promueve la cooperación o la competición?
- > ¿Promueve el juego/deporte algún otro valor que no esté directamente relacionado?
- > ¿Qué habilidades físicas se requerían, tales como la coordinación ojo-mano u ojo-pie, agilidad, fuerza, etc.?
- > ¿La habilidad motora es un elemento crítico para poder participar de forma exitosa en este deporte o juego?
- > ¿El enfoque del juego o deporte es mantener a los jugadores físicamente activos o se trata más bien de una interacción social y de entretenimiento?
- > ¿El juego o deporte estaba/está abierto a ambos sexos? (¿Se permitía/permite a los niños y niñas jugar juntos?)

Después de las presentaciones individuales de los juegos, los estudiantes fueron divididos en pequeños equipos y se les pidió que buscaran parecidos y diferencias entre los diferentes juegos y deportes. Tenían que descubrir si su propio juego o deporte se jugaba en alguno de los países de origen de los demás, y si así era, si se trataba de un deporte parecido o igual y si tenía el mismo significado. Se le prestó especial atención a valores tales como la competitividad y la cooperación (pero también al juego justo y al respeto) que podían formar parte de la naturaleza de los juegos o deportes populares de una cultura determinada.

Estando de vuelta en un solo grupo, los estudiantes reflexionaron sobre la riqueza y la diversidad del mundo y la importancia de aprender y respetar las prácticas de los demás para poder así entenderse mejor. Se realizó una lista de los juegos y se colocó en la pared; luego, con la ayuda de internet y libros sobre juegos del mundo se les pudo poner a la mayoría de ellos el nombre del país de origen del juego. Otros, cuyos nombres fueron olvidados o no pudieron encontrarse, recibieron nombres elegidos por los estudiantes que los presentaron. Se jugó a todos los juegos de la lista durante el año,

12 Ibid, p. 82.

y el estudiante que originalmente presentó el juego era el responsable de enseñar al resto de la clase con la ayuda del profesor. De esta manera se desarrolló la categoría de juegos multiculturales.

### **‘Sillas musicales’**

Uno de los juegos que era bien conocido en casi todos los países de origen de los niños, era las ‘sillas musicales’. Primero se jugó a la manera tradicional, en la que los participantes tenían que correr alrededor de un círculo de sillas mientras sonaba la música y encontrar una silla para sentarse cuando la música paraba. Como era tradición, el profesor quitaba una de las sillas en cada ronda, de manera que los estudiantes que no encontraban una silla lo suficientemente rápido iban siendo descalificados hasta que sólo quedara uno, el ganador. Inmediatamente después del primer juego, se introdujo una versión inclusiva del juego de las sillas musicales. Esta vez, mientras las sillas se retiraban, los estudiantes tenían que encontrar una silla y compartirla con alguien, hasta tener que encontrar una manera de cooperar para poder encontrar la manera de sentarse todos en sólo dos sillas.

Justo después de las dos partidas, el profesor implicó a los estudiantes en una reflexión guiada sobre la experiencia, analizando las ventajas de los juegos cooperativos. Los estudiantes apreciaron cómo los juegos cooperativos son más divertidos para todos los jugadores (no sólo para el más rápido y para aquellos que consiguen quedarse hasta el final) y cómo estos juegos se centran en el desafío colectivo, la participación y la construcción de equipo.

### **‘Pelota infinita – voleibol’<sup>13</sup>**

Este juego se plantea como un juego estándar de voleibol. Se puede utilizar para practicar cualquier habilidad asociada con el voleibol. Los estudiantes se dividieron en cuatro equipos para cada partida de pelota infinita. Dos partidas se jugaron al mismo tiempo para que todos los estudiantes participaran. Se jugó al juego con balones de voleibol (también se pueden utilizar pelotas inflables o pelotas de playa) pero el objetivo de este juego es el contrario del voleibol. En el voleibol convencional, el objetivo es hacer que el equipo contrario pierda la pelota, pero en este juego, los dos equipos trabajan juntos para conseguir más puntos.

La finalidad del juego es ver cuántas veces los equipos pueden pasarse la pelota por encima de la red sin dejarla tocar el suelo. Cada pase se contabiliza empezando por uno. Una vez que la pelota toca el suelo, la cuenta se para y los equipos intentan de nuevo superar el récord máximo. Con dos partidas al mismo tiempo, puede aparecer una competitividad amistosa entre los dos pares de equipos, pero la finalidad principal de jugar dos partidas a la vez no es ver quién gana sino permitir participar a todos los estudiantes al mismo tiempo.

13 Disponible en: <http://www.mrgym.com/Cooperatives/InfinityBall.htm> Fecha de consulta: 2 de Septiembre de 2013

**Kiosco: ¿Podemos llevarnos bien?**

El objetivo de las actividades de este taller es ayudar a los estudiantes a aprender y valorar lo que significa el respeto a los demás. Desafían sus actitudes, percepciones y eventuales estereotipos, y se les anima a mirar más allá de ellos.

**Actividades****‘Las ideas que defiendo’<sup>14</sup>**

La actividad ‘Las ideas que defiendo’ del manual *Aprender a vivir juntos* se utilizó con las siguientes afirmaciones relacionadas con el deporte:

1. Los niños son mejores que las niñas en el deporte
2. Niños y niñas deberían aprender deportes diferentes
3. Los atletas negros están más dotados para ciertos deportes
4. El objetivo del deporte es ganar
5. Respetar las reglas del juego es más importante que ganar
6. Sólo respeto a aquellos que me respetan a mí



© Angeliki Aroni

14 *Aprender a vivir juntos*, p. 78.

El grupo realizó la actividad con todas estas afirmaciones y los estudiantes se divirtieron y afrontaron discusiones que incitaban a pensar, reflexionando y argumentando sobre las ideas que defendían. Cuando se presentaban argumentos convincentes, los estudiantes los tomaban atentamente en consideración y, en varias ocasiones, se cambiaban de sitio en la sala para mostrar que habían cambiado de opinión, ofreciendo una muestra visible del cambio respecto a previos preconceptos y estereotipos. Las últimas afirmaciones trataban del respeto sirviendo como introducción al juego físico que seguiría a esta actividad.

### ‘RESPECTO’ juego de relevos<sup>15</sup>

Los estudiantes fueron divididos en seis grupos de tres para darles un tiempo máximo de participación. Para este juego, se necesitaban seis cartas de seis frutas diferentes, por ejemplo: seis manzanas, seis bananas, seis naranjas, seis melocotones, seis sandías y seis fresas. Detrás de cada carta hay una letra de la palabra **respeto**. Por ejemplo, una manzana tiene una R, dos tienen Es (hay dos E en respeto) y así consecutivamente. Cada carta también tiene una frase describiendo la letra de la siguiente manera:

- R – Reglas: Aprender las reglas y respetarlas
- E – Entusiasmo: Traer siempre una buena actitud a clase
- S – Seguridad: Mantenerse siempre dentro de las líneas negras del gimnasio, sin joyas y con zapatillas de deporte
- P – Propósito: Cada clase tiene un objetivo
- E – Esfuerzo: Siempre intenta dar lo mejor de ti mismo
- T – Trabajo en Equipo: Juntos, todo el mundo consigue más
- O – Desafío: establece metas y alcánzalas

Las cartas se ponen boca abajo a un extremo del gimnasio. Los estudiantes, divididos en seis frutas diferentes a su llegada, se sitúan en seis líneas que están marcadas con conos al otro extremo del campo. Se les dice a los estudiantes que se trata de un juego relajado y divertido y que tendrán que buscar sus seis manzanas, o la fruta correspondiente, y luego deletrear una palabra como equipo y ponerla enfrente de su grupo. El juego es también un juego de memoria, puesto que necesitan mirar atentamente para evitar, en su turno, darle la vuelta a la misma carta que ya había volteado uno de sus compañeros.

A la señal del profesor, la primera persona de cada equipo corre hacia una carta y le da la vuelta. Si se trata de su fruta, la traen a su equipo y tocan la mano del siguiente estudiante. Si no se trata de su fruta, le vuelven a dar la vuelta y vuelven para tocar la mano del siguiente estudiante. Sólo pueden voltear una carta en cada turno. Cuando encuentran las seis frutas, se sientan con su equipo para intentar formar una palabra y entonces animan a los otros equipos. Al final del relevo, los estudiantes leen cada letra y la clase discute sobre lo que cada una significa.

Los estudiantes pueden ser preguntados verbalmente durante el curso sobre las frases que van con cada letra. Por ejemplo: ‘¿Qué significa la S en la palabra respeto?’ Esto es algo excelente para hacer cuando forman filas, al final de la clase o cuando calientan o hacen estiramientos.

15 Disponible en: <http://www.pcentral.org/lessonideas/ViewLesson.asp?ID=4686#.Uf0ay9KxXR4> Fecha de consulta: 2 de Septiembre de 2013

### Etiqueta con cumplido<sup>16</sup>

Se eligen dos estudiantes para ser los ‘etiquetadores’. Cada etiquetado debe quedarse congelado en el mismo sitio. Otro estudiante tiene que acercarse al jugador congelado y hacerle un cumplido. Cuando escuchan el cumplido, el jugador congelado se descongela y puede volver al juego. Este juego permite a los estudiantes jugar mientras se reconocen y expresan verbalmente lo que admiran y respetan en los demás. Una regla extra se añadió para evitar que el mismo cumplido fuera utilizado dos veces.

#### Kiosco: Ponerse en los zapatos de otro

Las actividades de este taller ayudan a los estudiantes a conectar con las necesidades y los sentimientos de los demás, ayudándoles a desarrollar su capacidad de empatía.



### Actividades

#### ‘Tu silueta es mía’<sup>17</sup>

Adaptado del manual *Aprender a vivir juntos*, esta actividad se utilizó con dos modificaciones principales. Primero, se utilizó tiza para el suelo en lugar de papel de pared y rotuladores de colores dentro de la sala. Segundo, la siguiente información en la silueta tenía que estar relacionada con la clase de educación física:

En la cabeza: un pensamiento (sobre las clases)

En el corazón: un sentimiento (sobre las clases)

En el estómago: una necesidad (de las clases)

En las manos: un deseo de hacer algo (entrenamiento físico, un juego o actividad)

En las piernas: una actividad que te gusta o te divierte (un juego o un deporte)



16 Disponible en: [http://www.aaps.k12.mi.us/northside.dekeon/northside.dekeon\\_skills/tag\\_games](http://www.aaps.k12.mi.us/northside.dekeon/northside.dekeon_skills/tag_games) Fecha de consulta: 2 de Septiembre de 2013

17 *Aprender a vivir juntos*, p. 69.

La reflexión fue de nuevo interesante, ya que al ponerse en las siluetas de otros los estudiantes empatizaron con sus compañeros y empezaron a entender que no todos tenían los mismos sentimientos respecto de las clases (por ejemplo, el menos habilidoso tenía un sentimiento negativo hacia algunos juegos y diferentes necesidades y deseos de los más habilidosos o deportivos). Lo mismo sucedió con niños y niñas: en varias ocasiones, sus impresiones eran completamente diferentes.

*'Pensaba que a todos los niños les divertía el juego. Ahora entiendo que cuando no eres tan bueno en ello, a veces puedes sentirte avergonzado e incómodo'.*

*'Pensaba que todos mis compañeros preferían jugar en lugar de las lecciones. Después de todo, ¿cómo podría alguien no querer jugar? Ahora sé que no es verdad y que la gente a veces quiere hacer lo que se les da mejor. Para algunos, esto es gimnasia, pero para otros, puede ser matemáticas. Esto no significa que uno es más inteligente que otro, sino diferente'.*

### **Baloncesto con la mano fuerte/dominante atada a la espalda**

Se jugó una partida de baloncesto en la que los estudiantes tenían la mano dominante (de escritura) atada a la espalda. Les pareció extremadamente difícil jugar la partida, pero les sirvió como un buen comienzo de una discusión sobre diferentes habilidades, puntos fuertes y débiles y también discapacidades.

En la vida cotidiana, cada uno realiza tareas utilizando su mano dominante sin prestarle atención consciente. La gente escribe, dibuja, recorta, cose, cocina, sirve, carga, etc., utilizando principalmente (si no exclusivamente) la mano dominante. En las clases de educación física también, los niños hacen ejercicios, entrenamientos y tareas con su mano dominante, teniendo rara vez la ocasión de fortalecer y utilizar la otra mano. Es por esto que jugar al baloncesto con la mano 'débil' supuso un desafío para los estudiantes, que reconocieron sentirse raros, incómodos y con dificultades. No podían ejercer un buen control del balón ni apuntar correctamente a la canasta. Al final de la actividad, varios se dieron cuenta de que nunca habían pensado en que algo tan simple como jugar al baloncesto por el simple hecho de cambiar la mano utilizada. Para muchos, era la primera vez que se daban cuenta de cómo las personas con dificultades o discapacidades se podrían sentir realmente al no poder realizar una tarea física considerada fácil por la mayoría de la gente.

## Módulo 2 – Transformar el Mundo Juntos

### Kiosco: Los conflictos, la violencia y las injusticias que me rodean

Los estudiantes exploraron en este kiosco asuntos relacionados con el conflicto, las injusticias y la violencia que muchas veces los acompaña. Es importante para ellos tomar conciencia y darse cuenta de la capacidad humana para crear y transformar pero también para destruir, para que sean capaces de tomar decisiones conscientes y éticas sobre sus acciones.



**Tiempo de cine**<sup>18</sup>: ‘Quiero ser como Beckham,’ una película de tragicomedia británica de 2002.



© Angeliki Aroni

La historia habla de Jess Bhamra, la hija de 18 años de Punjabi Sikhs del oeste de Londres y su infatuación por el fútbol que se convierte en una fuente de conflicto con sus tradicionales padres. Aunque no le permiten jugar debido a su género y su etnia, Jess no sólo se une en secreto a un equipo sino que se siente atraída románticamente por su entrenador, Joe, un *gora* (un adjetivo sud-asiático para designar una persona de piel amarilla o ligeramente morena, ya sea de India, Pakistán u otras regiones; la palabra significa literalmente ‘blanco’ o ‘de piel clara’ en lenguas indo-arias como el hindi y el punjabi).

De forma distendida y humorística, la película aborda el tema de la discriminación en forma de sexismo y de racismo. El padre de Jess no acepta dejar a su hija jugar porque quiere protegerla del sufrimiento que él había sufrido al ser expulsado de un club de cricket durante su juventud debido a su raza. Los conflictos entre Jess y sus padres, Jess y su hermana y el entrenador, así como la injusticia que siente cuando se le niega acceso a algo que le encanta y que se le da bien, simplemente por su género y su raza, suponían una excelente oportunidad para que los estudiantes en el programa discutieran y exploraran las acciones individuales de los personajes al mismo tiempo que pensaban en la forma que tendrían de reaccionar en una situación similar.

18 Ibid, p. 71.

*'¡Wow!!! No sabía que las chicas podían jugar al fútbol tan bien. Nunca más me reiré de ellas'*

*'Cuando algo te encanta y pones todo tu corazón en ello, podrías hacerlo a pesar de las adversidades'*

*'¿Podríamos mostrarle esta película a mis padres también?'*

### Partida con arbitraje y juego injusto



Para reforzar la empatía por gente víctimas de la injusticia, se jugó un partido de voleibol en el que la profesora, de árbitro, pitaba faltas deliberadas, tratando únicamente a uno de los equipos de forma injusta. Los jugadores de ese equipo empezaron pronto a enfadarse, a quejarse por las decisiones erróneas y el juego injusto, entrando en conflicto tanto con la profesora como con sus contrincantes. Como resultado, su concentración cayó e, incluso cuando el árbitro empezó a arbitrar de forma justa, jugaron mal y perdieron la partida.

En la discusión que siguió a la partida, los estudiantes reflexionaron sobre la causa de su enfado y lo apropiado de su reacción. Vieron cómo perder su compostura y concentración debido a una situación injusta puede provocar mayores pérdidas. Se dieron cuenta de lo importante que es mantener la calma y la concentración en casos de injusticia y conflicto, y pusieron ideas en común sobre posibles reacciones a situaciones similares en el futuro.

Algunos estudiantes dijeron que habría sido mejor expresar antes sus sentimientos y quejas a la profesora (justo después de las dos primeras decisiones injustas) en caso de que no se hubiera dado cuenta. Pero, incluso si la situación hubiera continuado, pensaron que deberían haber intentado mantenerse concentrados en su meta, sin dejar que factores externos afectaran a su juego. Un estudiante apuntó que esto sería una habilidad útil para aprender ya que, en muchos casos de juegos deportivos, incluso si el árbitro es justo, los espectadores provocan distracciones deliberadas. Es importante resaltar que cuando una actividad similar se llevó a cabo meses después, los estudiantes – sin darse cuenta conscientemente – no se dejaron llevar por el mal arbitraje sino que lo utilizaron como incentivo para jugar incluso mejor para superar el obstáculo. Pusieron en práctica lo que habían aprendido reflexionando sobre la actividad anterior.

### ‘Etiqueta de intimidación’<sup>19</sup>

Antes de presentar este juego, el asunto del *bullying* o acoso escolar ya se había abordado anteriormente en discusiones con los estudiantes en el programa. El acoso escolar se había tratado con otros profesores y a través de eventos en el Día Griego contra el Acoso y la Violencia Escolar (el 6 de marzo). Con ocasión de este día, se utilizó la actividad de *Aprender a vivir juntos*, ‘Situaciones injustas’. Se pusieron en la pared fotos mostrando una variedad de situaciones de acoso y violencia escolar. Se le dio tiempo a los participantes para mirarlas atentamente, después se sentaron en círculo y *discutieron el tema*. Se les pidió que hablaran sobre la foto que más había llamado su atención, explicar por qué, describir el escenario que creían que habían detrás y compartir cómo se sintieron al mirarla y contemplarla.

Los profesores también utilizaron imágenes para hablar sobre los diferentes tipos de acoso, las consecuencias para las víctimas y los perfiles de los acosadores, pero se centraron principalmente en el papel de los ‘espectadores’. Siguiendo la sugerencia del manual, ‘no dejar que los estudiantes se sientan impotentes e indefensos’, el evento se clausuró con una discusión sobre las formas en las que los estudiantes pueden intervenir cuando suceden incidentes de acoso, mientras que previenen también el acoso en su propia comunidad. Los estudiantes se dieron cuenta de la importancia de cambiar su comportamiento de ‘observar’ a ‘apoyar’.



Al haber participado en la actividad anterior, los estudiantes estaban más familiarizados con el problema, por lo que fue más fácil para la profesora presentar el siguiente juego de etiquetas. Dos estudiantes fueron seleccionados para ser los ‘acosadores’. Su trabajo consistía en perseguir a los estudiantes por cualquier sitio en el patio. Cuando un estudiante es tocado, tiene que quedarse congelado y poner las manos alrededor de su cara como gritando ‘¡ayuda!’. Otro estudiante tiene que pararse enfrente de ellos y preguntarles si necesitan ayuda. El estudiante congelado asiente, y el auxiliador tiene que encontrar otros dos estudiantes para formar un círculo de ‘solidaridad’ tomándose de las manos alrededor de la ‘víctima’ congelada. La ‘víctima’ tiene que pasar por debajo de sus manos para ser rescatada y entonces correr por el patio de nuevo.

Varios asuntos aparecieron en el debate que siguió a la actividad, incluyendo el gran sentido de apoyo y seguridad que el círculo procuraba a los estudiantes tocados, así como el desafío de cooperación y comunicación constante que se necesitaba entre los ‘rescatadores’, quienes tuvieron que actuar en trío para liberar a una ‘víctima’. Los estudiantes ‘acosadores’ dijeron sentirse desesperados en algún punto, ya que aunque estaban haciendo un gran trabajo etiquetando, sus ‘víctimas’ permanecían escapándose porque habían muchos ‘rescatadores’. La profesora hizo comentarios sobre esta última reflexión, invitando a los estudiantes a pensar sobre el poder que surge cuando las personas deciden trabajar juntas y unirse contra un acosador. También llamó la atención sobre el hecho de que la mayoría de los estudiantes en algún momento del juego pasaron sobre uno de los tres roles (víctima, rescatador y acosador) y les pidió que reflexionaran sobre situaciones de sus vidas en las que los papeles cambian y la sensación que les causa este hecho.

<sup>19</sup> Disponible en: [http://www.aaps.k12.mi.us/northside.dekeon/northside.dekeon\\_skills/tag\\_games](http://www.aaps.k12.mi.us/northside.dekeon/northside.dekeon_skills/tag_games) Fecha de consulta: 2 de Septiembre de 2013

### Kiosco: Construyendo puentes de confianza

En este kiosco, los estudiantes trabajan para construir puentes de confianza y reconciliar las diferencias. Las actividades les ayudan a mejorar su comunicación, así como su capacidad de escucha y sus habilidades cooperativas. Necesitan encontrar maneras de trabajar juntos para alcanzar metas comunes.



### Actividades

#### ‘Que la pelota no toque el suelo’<sup>20</sup>

Esta actividad, adaptada del manual *Aprender a vivir juntos*, promueve la cooperación entre estudiantes y mejora las habilidades comunicativas. Tal y como se utilizó en el programa *Aprender a jugar juntos*, una vez que los estudiantes encuentran la manera de cooperar y manejar las dos pelotas en el aire, el profesor añade una tercera y una cuarta pelota para plantear un desafío físico de coordinación, concentración y colaboración a los estudiantes.

Esta actividad, a menudo utilizada por profesores de educación física para practicar habilidades de ‘lanzar y atrapar’, supone un gran desafío para casi todos los estudiantes. Para los más fuertes y habilidosos, el desafío es adaptar sus lanzamientos para que los otros puedan atrapar la pelota. Para aquellos que tienen miedo de una pelota caída, el desafío es simplemente ser capaces de atraparla y devolverla sin fallar y ‘arruinar’ la actividad. Sólo después de que todos los estudiantes han entendido que para que la actividad funcione necesitan comunicar y cooperar, consiguen adaptar sus respectivas



habilidades y empiezan a mantener la pelota en el aire. Exploran varias maneras posibles de lanzarla y estudiantes alternativos para lanzársela y descubrir poco a poco la manera más eficiente de hacerlo. No hay nada comparado a su sensación de satisfacción cuando consiguen manejar no solo la primera pelota, sino también la segunda y la tercera. Durante la fase de reflexión, se discutió sobre la adaptación a situaciones reales de la vida que requieren adaptar fortalezas individuales para aplicarlas a metas colectivas.

20 *Aprender a vivir juntos*, p. 115.

### ‘Alfabeto’

Esta actividad añade un desafío cognitivo al desafío físico al pedirle a los estudiantes que formen y deletreen correctamente palabras en inglés. Esto requiere de ellos que comuniquen y decidan sobre la mejor técnica para conseguir la meta, asignando diferentes papeles a los jugadores en función de sus habilidades (velocidad física, capacidad para deletrear, habilidad para formar palabras rápidamente, dominio del idioma, etc.).

Los estudiantes se ponen en fila unos detrás de otros en cuatro grupos al extremo de un área definida detrás de un tendedero de ropa para colgar letras en frente de ellos. A la señal del profesor, cada equipo envía a su primer jugador a la mesa para recoger una letra y volver a colgarla en su parte de la cuerda. El primer jugador toca al siguiente corredor de su equipo que se dirige a la mesa y recoge otra letra hasta que uno de los equipos consigue crear una palabra en inglés con sus letras. Este fue el primero de los cuatro desafíos planteados, ya que el profesor quería presentar el principio de *secuenciación*: incrementar gradualmente el nivel del desafío desde tareas fáciles y simples hasta tareas más difíciles y exigentes. El segundo desafío para los equipos fue crear una palabra de cuatro letras. El tercero fue crear una palabra de cinco letras y, por último, crear una palabra con el máximo de letras posible, con cada letra premiada con una cierta puntuación como en el juego de *Scrabble*.

### ‘Resolución de problemas en seis pasos’<sup>21</sup> (decidir qué juegos jugar)



En varias ocasiones de años anteriores, la profesora, con la idea de implicar a los estudiantes en el proceso de decisión, les había pedido que decidieran por sí mismos los juegos que querían jugar para una clase en particular. En la mayoría de los casos, les fue imposible ponerse de acuerdo y la profesora tuvo que intervenir como mediadora y poner una solución. Esta vez, durante el programa la profesora presentó la técnica de resolución de problemas en seis pasos de *Aprender a vivir juntos*. Le pidió a los

estudiantes que la utilizaran en cuatro pequeños grupos de cuatro/cinco participantes para encontrar una solución al problema. Cada grupo propuso un juego y los cuatro juegos fueron elegidos para la siguiente clase.

21 Ibid, p. 91.

### ‘El autobús’<sup>22</sup>

En este juego, se le dijo a los estudiantes que necesitarían cooperar para poder llevar a cabo la actividad. Su objetivo sería trabajar juntos para transportar una gran colchoneta alrededor del patio. Se les recuerda la importancia de los **riesgos de seguridad** que implica esta actividad. Necesitan recordar especialmente que tienen que moverse a la misma velocidad que el resto del grupo. Si van demasiado rápido, podrían hacer caer a otros compañeros (o la colchoneta) y alguien podría resultar herido. Necesitan pensar en los demás y no ‘jugar como burros’, ya que los demás podrían lastimarse. Además, se les recuerda que necesitan levantar y descender la colchoneta juntos. La profesora puede sugerir que cada grupo designe a una persona como ‘**capitán**’ que guiaría (contando) cuándo la colchoneta debería bajar o subir.

Los estudiantes son divididos en grupos de cuatro o cinco alrededor de una colchoneta. Los desafíos siguientes son explicados (las colchonetas estaban en el suelo mientras se explicaban los desafíos) y los estudiantes tratan de superarlos tras la explicación, pudiendo hacer preguntas si es necesario.



*Desafío 1) Levantar la colchoneta:* Los estudiantes levantan la colchoneta juntos y entonces la vuelven a bajar al suelo (suavemente) al mismo tiempo. La profesora puede decidir ‘contar’ verbalmente para guiar a los estudiantes en el levantamiento la primera vez, y entonces permitir al ‘capitán’ que cuente. Se les debería recordar que tienen que levantar la colchoneta sólo hasta una altura en la que puedan todavía ver por encima de ella.

*Desafío 2) La caída:* Los estudiantes levantan la colchoneta. A la señal de la profesora, la sueltan todos al mismo tiempo. La profesora les recuerda que se alejen al dejarla caer. Cuando todos lo hacen al mismo tiempo, hace un gran ruido, para su diversión. De nuevo, la profesora puede darles una primera pista y luego el capitán.

*Desafío 3) La vuelta alrededor:* Los estudiantes levantan la colchoneta y caminan alrededor del patio mientras la mantienen arriba (de nuevo, no más alto de lo que pueden ver por encima). Se les da instrucciones a los estudiantes: seguir derecho, girar a la derecha, a la izquierda, giro en forma de U, hacia atrás, etc.

*Desafío 4) La recogida:* Algunos estudiantes se dispersan por el patio. Un grupo con una colchoneta viene para ‘recoger’ a cada niño. El grupo deja caer la colchoneta, el estudiante se tumba en ella y el grupo tiene que levantar de nuevo la colchoneta. La profesora debería alertarles para que tengan cuidado. Es importante que el estudiante en la colchoneta se tumbe sin moverse y que el grupo la vuelva a poner en el suelo con cuidado sin dejarla caer. Hay que asegurarse de no recoger más de dos estudiantes al mismo tiempo.

22 Disponible en: <http://www.pcentral.org/lessonideas/searchresults.asp?subcategory=cooperative+learning> Fecha de consulta: 2 de Septiembre de 2013

*Desafío 5) El 360°:* Los estudiantes giran la colchoneta 360° en un solo intento y luego en la otra dirección.

*Desafío 6) La grúa:* Mientras que la mitad de la clase levanta la colchoneta, la otra mitad se pone debajo sobre manos y rodillas todos en la misma dirección. La colchoneta desciende suavemente y entonces transportan la colchoneta al ‘garaje’ (al margen) sin dejarla caer.

Para reflexionar sobre esta actividad se le pidió a los estudiantes que revisaran e identificaran comportamientos que fomentan la cooperación y comportamientos que obstaculizan el trabajo de equipo.

### Kiosco: Trabajar juntos para transformar el mundo

Después de haber realizado las actividades de los kioscos anteriores y éste otro, los estudiantes son motivados y equipados para empezar a pensar en maneras de tomar la iniciativa y empezar a transformar su mundo inmediato. Están preparados para trabajar con otros en el marco más amplio de la comunidad para traer paz a su entorno.



## Actividades

### Desarrollo de proyectos escolares e inter-escolares dirigidos por los estudiantes



© Angeliki Aroni

A final de curso, los estudiantes desarrollaron dos proyectos, uno en el marco de su escuela y otro con una escuela vecina. Para el primero, en 2012, diseñaron junto a su profesora de educación física un ‘Día de Juegos de Final de Curso’. Su tarea consistía en organizar y planificar un Día de Juegos para todos los cursos que incorporaría los valores y la filosofía de *Aprender a jugar juntos*, que habían estado poniendo en práctica a lo largo del año. Tuvieron que pensar en juegos y actividades que fueran divertidas para estudiantes de 6 a 12 años, pero al mismo tiempo contener el valor de respeto, cooperación y juego limpio. Hicieron un gran trabajo colaborando en tres grupos, cada uno centrado en planificar juegos y actividades para dos cursos: 1° y 2°, 3° y 4° y 5° y 6°. Trabajando en el grupo ampliado, tuvieron que asegurarse de que todas las actividades eran coherentes, que ninguna actividad estuviera repetida, que todas dieran el mismo tiempo de juego y que todos los niños y niñas tuvieran la oportunidad de divertirse participando.

Para el segundo proyecto, desarrollaron el 'Día de los Deportes' en el patio de una escuela elemental vecina en la que la mayoría de los estudiantes eran de la cultura griega predominante. Como el patio de la Escuela Intercultural no tiene instalaciones deportivas, los estudiantes pidieron organizar el Día de los Deportes en otra escuela para poder diseñar partidos de fútbol, baloncesto y voleibol utilizando el equipamiento de otro patio. Su objetivo para el Día de los Deportes era promover la aceptación de la diversidad, contribuir a la construcción de la paz dentro de su comunidad en un sentido más amplio y ofrecer una oportunidad a grupos predominantes y marginados de que socialicen. El día supuso una oportunidad para que, niños de la zona, inmigrantes y refugiados, jugaran por primera vez juntos con un espíritu de solidaridad y respeto. Los estudiantes formaron equipos mixtos de ambas escuelas y disfrutaron de una mañana de deportes haciendo amigos.

*'Antes de este día todos mis amigos eran griegos. ¡Ahora tengo amigos de todas partes del mundo!*

*'Hasta hoy pensaba que los estudiantes griegos no querían jugar con nosotros. Ahora creo que simplemente no nos conocían'*

*'Hasta hoy no quería jugar con los niños extranjeros que encontraba en el parque. Ahora los invitaré a jugar conmigo'*

*'No sabía que sería tan divertido tener chicas en mi equipo. Pensaba que no eran tan buenas como los chicos en los deportes'*

*'¿Podemos venir y jugar en su escuela todas la semanas?'*

*'¿Podemos invitarlos a nuestra escuela también? Quiero enseñarles más sobre nosotros. Ahora quieren saber más.'*

### 3. Desafíos

*Aprender a jugar juntos* afrontó tres desafíos principales en las fases de preparación e implementación.

**La falta de recursos adecuados para presentar la información y los ejemplos** – La mayoría de las iniciativas deportivas en el contexto de cohesión social y de paz se ponen en marcha en instalaciones y procesos no-formales e informales, utilizando deportes habituales como fútbol para sus objetivos. Como consecuencia, preparar y diseñar actividades y juegos para este programa fue no sólo un proceso largo y extenuante, pero también un viaje ‘inseguro’ y ‘arriesgado’, puesto que la mayoría de ellas no habían sido utilizados en la educación formal y, por tanto, su eficiencia no estaba demostrada. Tampoco fue fácil encontrar siempre maneras de integrar el programa en el currículum formal griego para educación física en escuelas de primaria.

**Idioma** – Los estudiantes provenían de diez países diferentes y hablaban siete idiomas distintos. Su nivel de griego y de inglés variaba de forma significativa, con algunos de ellos hablando fluidamente, algunos medianamente bien y otros nada en absoluto. El problema no era tan evidente durante las actividades físicas y juegos ya que todos ellos se explicaban físicamente, pero sí durante las partes teóricas (discusiones, reflexiones y la escritura de la bitácora de aprendizaje). La solución encontrada fue pedir a los estudiantes que hablaban griego e inglés que sirvieran de intérpretes de sus compañeros de la misma lengua materna. En varias ocasiones, la profesora también recurrió a una herramienta de traducción en línea para preparar los conceptos principales de la sesión en el idioma de todos los estudiantes, ya que muchas de las palabras eran desconocidas para la mayoría de ellos, por ejemplo, palabras como reconciliación y empatía. Claramente, el uso de la interpretación enlentecía el proceso y, la mayoría de las veces, se necesitaba más tiempo del previsto para cada actividad. Es importante remarcar que, en estas ocasiones, a los estudiantes no les importó emplear el tiempo de sus pausas para terminar la actividad, lo que les daba 20 minutos extra.

Con el tiempo, tanto su griego como su inglés mejoró gracias a las clases de la escuela y el esfuerzo de los profesores, con lo que la comunicación se hizo más fácil y directa. Los métodos participativos de *Aprender a vivir juntos* ofrecieron a los estudiantes un incentivo adicional para trabajar sus habilidades lingüísticas, ya que querían realmente ser capaces de contribuir con sus ideas, pensamientos y sentimientos.

**Reticencia y Resistencia iniciales de los estudiantes** – Los estudiantes que participaron en el proyecto eran muy reacios al principio, algunos de ellos fueron bastante negativos. La educación física (su asignatura preferida y la más divertida) era para ellos un tiempo en el que podían tomar realmente una pausa del ‘pensar demasiado’ y simplemente jugar y divertirse en juegos, actividades y deportes de competición. Al principio, no conseguían entender por qué tenían que cambiarlo por más ‘pensar’ y ‘reflexionar’ sobre las cosas. Los juegos eran simples juegos después de todo, ¿no? ¿Por qué tenemos que pensar sobre la derrota en el juego? ¿Por qué tenemos que prestar atención al enfado, la inferioridad, la impotencia que sentimos al perder? ¿Por qué ir más allá y explorar sobre la idea de juego limpio y de respetar las reglas del juego, así como al contrincante?

La resistencia inicial se superó con el tiempo y la persistencia del ‘nuevo’ enfoque de educación física que, progresivamente, les hizo reconsiderar sus actitudes y comportamientos. La exposición a este método único y diferente (no sólo jugar la partida sino también profundizar y explotar sus significados y sus valores escondidos), así como su experiencia de la satisfacción que produce la cooperación y la tolerancia les llevó a un nuevo entendimiento y aceptación. La resistencia inicial fue sustituida por entusiasmo y alegría, motivación intrínseca y satisfacción.

## 4. Evaluación de impacto



Hacia el final del primer año de programa, la Dra. Aroni pidió a los estudiantes que desarrollaran un proyecto relacionado con el deporte que contribuyera a la promoción de la paz y la justicia en su comunidad. Los estudiantes trabajaron juntos con ella para organizar un torneo de fútbol con la escuela primaria del vecindario. La figura prominente del torneo fue que los equipos eran mixtos y estaban constituidos por estudiantes de ambas escuelas y de ambos sexos. Los objetivos eran que los estudiantes de la cultura predominante se conocieran, socializaran y jugaran con estudiantes inmigrantes y refugiados (muchos de los cuales no hablaban su lengua), y que los niños y niñas jugaran en equipos mixtos en un deporte que había sido tradicionalmente de chicos.

Lo interesante es que, a diferencia de los estudiantes que habían participado en *Aprender a jugar juntos* en la escuela intercultural, los estudiantes de la escuela de cultura predominante no estaban contentos con la composición de los equipos en el torneo. Acostumbrados a deportes competitivos, querían que su escuela jugara *contra* la escuela intercultural, puesto que su único objetivo era ganar, y que chicos y chicas jugaran en diferentes partidas. Sin embargo, las condiciones del torneo no eran negociables para los estudiantes de la escuela intercultural, cuya intención para el proyecto era incorporar los valores y la filosofía de *Aprender a vivir juntos*. Como consecuencia, el torneo tuvo lugar tal y como había sido originalmente diseñado. Al final, resultó ser una de las mejores experiencias para todos los estudiantes implicados. Incluso hicieron planes de futuro para poner en marcha partidas similares en diferentes deportes. Se observaron resultados similares en el Día de los Deportes que tuvo lugar más tarde.

Debido a los desafíos lingüísticos mencionados más arriba, así como a la edad de los niños participantes en el programa, el impacto sólo podía medirse directamente a través de una puesta en común grupal y de los registros contenidos en la bitácora de observación de la profesora. Revisando las observaciones, comentarios y reflexiones de la profesora, así como las contribuciones de los estudiantes en las sesiones de puesta en común, se observó un impacto en las siguientes áreas:

**Conocimiento** – Los estudiantes fueron capaces de adquirir un conocimiento más profundo sobre su propia cultura y herencia cuando se les pidió que trabajaran sobre juegos tradicionales de sus países de origen. Además, aprendieron sobre otros países no sólo jugando a esos juegos tradicionales, sino también escuchando a otros estudiantes explicar y comparar los elementos de sus culturas presentes en los juegos. Los asuntos de género y los valores de competitividad o cooperación estuvieron presentes en muchos juegos y actividades. Los estudiantes también exploraron temas relacionados con la injusticia y la violencia, adquiriendo un mejor entendimiento de estos problemas y sus causas.

**Habilidades** – Los estudiantes desarrollaron sus habilidades comunicativas, tanto verbales como no verbales, mientras explicaban y escuchaban instrucciones y también mientras cooperaban en juegos y actividades para poder afrontar la tarea que se les presentaba. Como no existía una base lingüística común, se prestó especial atención a cultivar el lenguaje corporal, las posturas, el contacto visual y las expresiones faciales.

Las habilidades de resolución de conflictos también se desarrollaron a lo largo de todo el programa y se observó un progreso no sólo durante las clases de educación física sino también en los tiempos de pausa. Los incidentes violentos disminuyeron y los estudiantes participantes del proyecto se erigieron mediadores de conflictos de niños menores. Los estudiantes también desarrollaron habilidades para resolver problemas y tomar decisiones conjuntas.

**Actitudes** – La resistencia inicial e inclusión la objeción a jugar y reflexionar, divertirse y pensar sobre el juego y la actividad, fueron sustituidas progresivamente por una actitud de apertura, de voluntad de explorar y de disposición a contribuir con comentarios, sentimientos y pensamientos. Los profesores informaron de que el proyecto suponía para los estudiantes un gran incentivo para trabajar en sus habilidades lingüísticas; en varias ocasiones, los niños pidieron a su profesor que preparara cosas que querían decir en las discusiones de grupo. Hacia el final del proyecto, la mayoría de los estudiantes estaban más dispuestos y mostraban voluntad de querer jugar con niños con los que no querían jugar inicialmente, ya fueran de grupos étnicos ‘contrincantes’ o del sexo opuesto.

*‘Solía pensar que pelear era la única manera de resolver un conflicto. Ahora creo que las palabras son una mejor manera de hacerlo. Puedes usarlas incluso si la otra persona es más fuerte y más alta que tú’*

*‘Pensaba que la educación física era sólo por diversión. Ahora creo que puedes aprender muchas cosas en esta clase. No sólo sobre juegos y deportes, sino también sobre tus compañeros’*

*‘Solía reírme de los niños que no son tan rápidos y tan fuertes como yo. Ahora sé que tiene otras ‘cosas buenas’ (cualidades) y siento lo que hice’*

## 5. Lecciones aprendidas – Recomendaciones para el futuro

***Aprender a vivir juntos puede ser utilizado en diferentes materias escolares*** – La primera lección aprendida a partir de la implementación del programa es que *Aprender a vivir juntos* puede ser un poderoso enfoque en varias materias del programa escolar. Su proceso de aprendizaje no se limita a la aplicación en clases de sociales, de ética o de religión, sino que puede aplicarse de una forma interdisciplinaria a varias materias escolares. Es importante que la adaptación tenga en cuenta los objetivos de la materia escolar y que introduzca cuidadosamente la perspectiva de *Aprender a vivir juntos* dentro de un contexto específico.

***El idioma importa, pero no nos divide*** – Una gran lección aprendida es que, aunque el idioma importa y la ausencia de una base lingüística común puede complicar a veces el proceso de aprendizaje, esto no nos divide. Hay otros muchos tipos de interacción (en este caso particular, se trataba de *jugar*) que pueden convertirse en un puente de comunicación y de cooperación. Jugar puede ser la *lingua franca* para todos los niños independientemente de sus orígenes étnicos y su lengua materna.

***Los niños y niñas afectados por la violencia y la guerra necesitan especial atención*** – Se debería prestar especial atención al llevar a cabo las actividades, puesto que los entornos multiculturales incluyen a menudo niños que han inmigrado desde circunstancias extremadamente difíciles; los traumas psicosociales que llevan consigo pueden ser severos. Los juegos y actividades deberían, en primer lugar y sobretodo, hacerlos sentir seguros, protegidos, reconfortados e incluidos.

***La creatividad es la clave*** – La creatividad es también de vital importancia. Dado que no existen ejemplos similares en la educación física formal, los profesores pueden usar su imaginación y habilidades creativas no sólo para el diseño de actividades adaptadas que sirvan al objetivo, sino también superar posibles deficiencias de recursos y materiales disponibles. La infraestructura pobre no debería ser un obstáculo para crear y proporcionar un programa de alta calidad, sólo es un desafío más que superar.

Hay que remarcar, sin embargo, que se recomienda fuertemente a los formadores que deseen replicar este programa en sus clases de educación física o en otra asignatura que estén familiarizados con *Aprender a vivir juntos* (idealmente, entrenados en su uso). En concreto, es fundamental que conozcan bien sus conceptos clave y sus principios, así como el proceso de aprendizaje, las metodologías propuestas, las técnicas y los modelos de evaluación.

## 6. Referencias

- Ντάνης, Α. (2011). Δομή και προγραμματισμός της σχολικής φυσικής αγωγής.
- Barbarash, L. (1997). *Multicultural Games*. Human Kinetics.
- British Council. (2003). *Ethnicity and Sport*. British Council.
- Fletcher, A., & Kunst, K. (2006). *Guide to Cooperative Games for Social Change*. (CommonAction, Επιμ.) Washington.
- Gasparini, W., & Cometti, A. (2010). *Sport facing the test of cultural diversity*. Council of Europe.
- Kirk, D. (2012). *Empowering Girls and Women through Physical Education and Sport*. Bangkok: UNESCO Asia and Pacific Regional Bureau for Education.
- Schulenkorf, N. (2010). Sport events and ethnic reconciliation: Attempting to create social change between Sinhalese, Tamil and Muslim sports people in war-torn Sri Lanka. *International Review for the Sociology of Sport*, 45 (3), 273-294.
- Spithourakis, J.-A., Karatzia-Stavlioti, E., & Lempesi, G.-E. P. (2007). *Educational Policies that Address Social Inequality Greece case study report 2 Flexible Zone Project: A curricular approach to social integration*. University of Patras, Elementary Education.
- Sport for Development and Peace International Working Group. (2008). *Harnessing the power of sports for development and peace*.
- Triandafyllidou, A. (2011-2012). *Addressing Cultural, Ethnic & Religious Diversity Challenges in Europe*. European University Institute, Florence Robert Schuman Centre for Advanced Studies. Accept Pluralism.
- Triandafyllidou, A., & Gropas, R. (2007). *Greek Education Policy and the Challenge of Migration: An Intercultural View of Assimilation*.
- <http://www.cwu.edu/~jefferis/unitplans/cooperativegames/index.html>

## ¿Cómo involucrarse en el programa?

Hay varias maneras de involucrarse en el programa *Aprender a vivir juntos*.

### Visite nuestro sitio Web

En el sitio web de educación ética para niños y niñas, se pueden leer las últimas noticias sobre cómo y dónde se está implementando el programa. También se encuentra información actualizada acerca de las nuevas traducciones y los talleres de capacitación. Las versiones electrónicas del manual *Aprender a vivir juntos* están disponibles gratuitamente para su descarga en nuestro sitio web.

### Suscríbase al boletín de noticias

Periódicamente se envía un boletín de noticias con información actualizada sobre los últimos talleres, capacitaciones, traducciones del manual, etc., al que usted puede suscribirse en el sitio web (véase la contraportada).

### Comience a utilizar el manual

¿Se siente inspirado por el programa *Aprender a vivir juntos* y por su enfoque de aprendizaje intercultural e interreligioso? Explore con sus amigos y colegas cómo se puede implementar en su contexto. No dude en ponerse en contacto con Arigatou International Ginebra para compartir y discutir sus ideas.

### Solicite una capacitación

Si piensa que su comunidad, escuela, institución o red podría beneficiarse de una capacitación acerca de cómo utilizar el manual *Aprender a vivir juntos*, puede ponerse en contacto con Arigatou International para solicitar la ayuda de eventuales formadores.

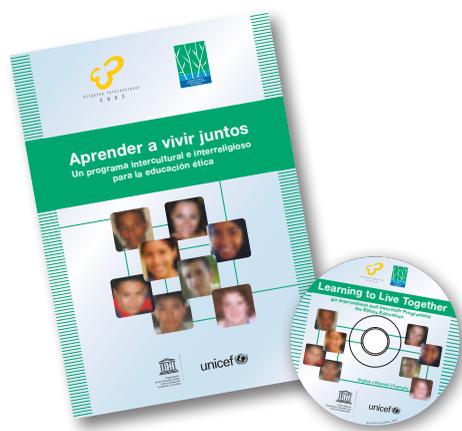
### Inscríbase en el Campus virtual

En calidad de facilitador o de formador, es posible acceder al Campus en la web, una comunidad de aprendizaje donde es posible compartir experiencias y aprender de otras personas que utilizan el manual *Aprender a vivir juntos*.

### Promocione el Programa

Arigatou International busca personas y organizaciones que estén interesados en la promoción y la implementación a largo plazo del programa *Aprender a vivir juntos* en sus respectivas instituciones o redes.

**Si usted está interesado en cualquiera de esas actividades o en obtener un ejemplar impreso o un CD-ROM del manual y de los materiales relacionados, por favor póngase en contacto con Arigatou International.**









Arigatou International

## Sobre nosotros

---

Arigatou International es una organización no gubernamental, interreligiosa e internacional, reconocida como entidad de carácter consultivo por el Consejo Económico y Social (ECOSOC), y que está comprometida con la construcción de un mundo mejor para los niños. Al promover iniciativas basadas en la colaboración para garantizar los derechos de los niños y las niñas y fomentar su bienestar, Arigatou International se esfuerza por optimizar el potencial de cooperación interreligiosa, así como por involucrar y desarrollar habilidades en los niños, niñas y jóvenes.

## Contactos e información

---

### Arigatou International Geneva

1, rue de Varembe  
1202 Ginebra  
Suiza

Teléfono: + 41 22 734 94 10

Fax: + 41 22 734 19 26

Correo electrónico: [mail@arigatouinternational.org](mailto:mail@arigatouinternational.org)

[www.arigatouinternational.org](http://www.arigatouinternational.org)

[www.ethicseducationforchildren.org](http://www.ethicseducationforchildren.org)