

Nombre de la actividad

GYMKANA DE LA DIVERSIDAD

Introducción y análisis de la realidad

A continuación, nos proponemos una gymkana para que las personas que la realicen (ya sean menores o adultas) empaticen con los colectivos socialmente más damnificados.

En concreto los colectivos que vamos a representar van a ser los de mujeres, discapacidad, inmigración/minorías étnicas, drogodependencia.

La gymkana se puede realizar completa, como un juego de bases, en los que cada grupo rota, o bien, si el grupo es menos numeroso podemos hacerlo como una batería de pruebas.

Es importante que los grupos sean lo más heterogéneos posibles, pues así fomentaremos diversos puntos de vista.

Objetivos

O.G.1. Concienciar a la población de las desventajas que sufren algunos de los colectivos de riesgo.

O.E.1. Empatizar con el colectivo de “mujeres”

O.E.2. Entender la perspectiva social que viven las personas con discapacidad.

O.E.3. Ponerse en el lugar de las personas con problemas de drogodependencia.

O.E.4. Entender las dificultades que sufren las personas inmigrantes o pertenecientes a minorías étnicas.

O.E.5. Percibir las sensaciones que tiene una persona mayor.

Destinatarios/as

20-25 participantes , de 6 a 12 años de edad.

Metodología

Se emplea una metodología activa, basada en la actividad física.

Durante las conclusiones se emplea una metodología activa y participativa, basada en la escucha y redirección de las opiniones de los NNAS participantes.

Localización

Un local con una sala en la que podamos realizar con holgura los juegos dinámicos.

Temporalización

Se emplearán 5 sesiones, de aproximadamente 1 hora cada una de las partes de la gymkana.

- Cada sesión consta de:
 - Breve introducción al tema
 - Actividad
 - Cierre de la actividad

Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
Actividad de introducción	Introducción al colectivo	Introducción al colectivo	Introducción al colectivo	Introducción al colectivo
MUJER	DISCAPACIDAD	INMIGRACIÓN/ MINORÍAS ÉTNICAS	DROGODEPENDENCIA	MAYORES

conclusión

conclusión

conclusión

conclusión

conclusión

Actividades

- INICIO:

Se empieza la gymkana con una breve iniciación, adaptada a las edades, sobre qué son los colectivos de riesgo y porque lo son, se matiza que nos vamos a poner en su lugar para entender su punto de vista también.

- DESARROLLO:

A continuación, se describen las actividades empleadas para la concienciación con cada colectivo seleccionado.

- MUJER:

- Materiales: zancos, ropa prototípicamente “de mujer”, bolsos, maquillaje, objetos de peluquería, bebes de juguete.

- Desarrollo: La gymkana comienza situando en dos subgrupos al grupo participante. Cada subgrupo debe “correr en el sitio” durante un tiempo, a ver qué grupo aguanta más. Cuando empiecen a correr hay que ir añadiéndoles objetos que, estereotípicamente, se identifican con el rol de mujer. Deberán correr en zancos, simulando los tacones, con ropa muy ajustada e incómoda, con un bolso, que llenaremos de cosas, maquillaje, artículos de peluquería, después se les darán un par de bebes de juguete, las bolsas de la compra llenas, y por último les pediremos, mientras sigue su carrera frenética a ningún lado, al grupo que interpreta los beneficios sociales que representan la figura del hombre que les molesten, que les digan piropos, o les acaricien o hagan cosquillas. Al grupo que representa al estereotipo de hombre, se le pueden dar muchos beneficios, dar agua o dejar que descansen de uno en uno unos minutos. Cuando el grupo de “mujeres” esté agotado y haya parado les pediremos a todos que se sienten en el suelo a descansar y se quiten todas las cargas que se les ha dado.

- Conclusión: se debe dejar bien claro que ambos grupos han nacido igual, sin cargas, solo corriendo. Durante el desarrollo de sus “vidas” los hombres han seguido corriendo libremente, sin hándicaps incluso con ayudas, sin embargo, las mujeres durante su crecimiento van recibiendo un montón de mochilas añadidas de las cuales no pueden desprenderse y, además, deben seguir su carrera y competir contra los hombres.

◦ DISCAPACIDAD:

• Materiales: cascos que insonoricen bastante, cintas de tela, cinta aislante.

• Desarrollo: se selecciona a 3 personas del grupo, a uno le faltará una mano, a otro una pierna y al tercero deberá llevar cascos, para evitar oír. Ningún miembro del grupo puede hablar. El resto de las personas del grupo deberán llevar los ojos vendados y tendrán una única misión, moverse rápido por todo el espacio, sin hablar, solo moverse, como si de átomos se tratara. Previamente habremos trazado 3 líneas en el suelo del espacio, una recta para la persona a la que le falta una pierna, una de picos para la persona que le falta un brazo, y la última más larga y sinuosa para la persona que no oye. Estas deberán limitarse a seguir su línea, sin salirse, y llegar al final de la misma.

• Conclusión: se les reúne a todos y se piden que salgan de sus roles. Hay que remarcar que rol piensa cada persona del grupo que tiene, como se han sentido cada una de las personas a las que se ha marcado con un estigma. A su vez es importante destacar que, la mayoría de las veces las personas ciegas no son las invidentes, sino aquellas a las que se considera “sin discapacidad” puesto que no somos capaces de ponernos en la piel de las otras personas. Para rematar, hay que enfatizar el hecho de que no es lo mismo, socialmente hablando, tener una discapacidad u otra, y que hay discapacidades que socialmente están mejor admitidas que otras.

◦ INMIGRACIÓN/ MINORÍAS ÉTNICAS:

• Materiales: Camisetas negras, una camiseta azul, una camiseta amarilla y una camiseta azul, tarjetas para rellenar.

• Desarrollo: Se separa a 3-4 personas dependiendo del grupo, al resto se les da un distintivo, por ejemplo, una camiseta del mismo color, negro. Al resto se les dará el mismo distintivo, pero de diferente color/forma, entre sí también, en este caso una camiseta azul, una roja y otra amarilla. A la persona de la camiseta amarilla, se le dirá que solo puede pronunciar la sílaba PA, a la persona de la camiseta azul la sílaba MI, y a la persona de la camiseta roja la sílaba RU. A su vez se les da a todas una misión, deben rellenar un cuestionario sobre diferentes personas, en el que deben poner “fecha de cumpleaños”, “ciudad de nacimiento” y número de hermanos”. Cuando todos terminen estas tres preguntas, podrán pararse a charlar hasta que el monitor de el “alto”. En las fichas que deberán responder nuestras “excluidas encontraremos las mismas preguntas, pero en su idioma, por ejemplo “PAPA PA PAPAPAPA”. Una vez todas las personas que formen el grupo hayan terminado, y solo falten las fichas de las seleccionadas por terminar se dará el alto al juego.

• Conclusión: se trata de profundizar en los aspectos más internos de los “marginados”, como se han sentido, que tal es desenvolverse en un lugar en que ni visten igual, ni hablan igual. Hay que preguntar cómo se han sentido los demás con gente que les gritaba “PA PA PAAAAA”. Es el momento de elucubrar sobre qué situación tienen las poblaciones que vienen a España sin conocimiento del idioma, con una vestimenta diferente, o incluso con el mismo idioma, y misma vestimenta, pero sin la misma cultura.

◦ DROGODEPENDENCIA:

• Materiales: ningún material específico.

• Desarrollo: la pauta es básica, el grupo deberá moverse llenando todo el espacio, cuando el monitor o monitora diga una pauta hay que seguirla. La pauta es siempre dar vueltas, al principio andarán y daremos 4 vueltas, dejaremos un rato a que se pase el mareo y volveremos a dar la pauta de las 4 vueltas, así continuamente, cada vez con menos frecuencia y cada vez más vueltas. El monitor o monitora empezará a ser cada vez más dictatorial, obligando a continuar a las personas participantes, y a girar más veces y cada vez más rápido.

• Conclusiones: Se para al grupo y se les deja pasar la sensación de mareo. Se explica que eso que han vivido es la sensación de estar enganchado a una sustancia, cualquiera. Cada vez te pide más dosis en menos tiempo, y aunque la sensación de mareo cada vez es mayor, no puedes parar de consumir esa sustancia, aunque te esté sentando mal, y que, al final, la situación llega a ser incluso agresiva, y que llega un momento en el que te derrumbas. Se recogen sensaciones, es importante matizar que al principio lo estaban pasando muy bien, y que eso fue decayendo.

◦ MAYORES:

• Materiales: dependiendo del circuito que queramos formas necesitaremos unos materiales u otros, pero básicamente: aros, pelotas, cuerdas, espalderas, bancos, conos. Chalecos y pesos para los bolsillos.

• Desarrollo: se realiza un circuito de psicomotricidad, el cual dependerá del espacio en el que nos movamos. Este debe poner en boga las habilidades motrices básicas (saltos, giros, trepa, cuadrupedia...) para que las dificultades sean más notorias. Se divide al grupo en 2, unos representarán a la parte joven de la población, harán el circuito sin ningún implemento que les impida avanzar en su recorrido. Por el contrario, el otro grupo deberá realizar el recorrido con un chaleco en cuyos bolsillos hayamos introducido algo de peso. Se les dirá que primero realizará el circuito todo el grupo A, y

se medirá el tiempo que tardan, después lo realizará el grupo B y se verá quién tarda más.

• Conclusiones: se sienta al grupo y se dejan que hablen sobre las dificultades de realizar cualquier acción, aunque sea básica, con el peso de toda una vida encima, y más añadiendo problemas de cabeza e internos.

Recursos humanos y materiales

- Recursos humanos:
 - 2 personas del equipo educativo.
- Recursos materiales:
 - Especificados en cada actividad

Evaluación

El proceso de evaluación se realizará mediante la observación directa, y con un anecdotario de las respuestas obtenidas en cada cierre de actividad.

De ellas obtendremos los prejuicios y estereotipos que cada NNA tiene y podemos enfocar la siguiente intervención apoyándonos en ello.

Posibles variantes

Si el tiempo es mayor, y los recursos espaciales y personales amplios, se puede realizar todo cómo un juego de postas, en que equipos de 4 o 5 realicen la actividad a la par y vayan cambiando de prueba según terminen una.