

# Algo más que una gymkhana

## More than a gymkhana

Cristina Cadenas Sánchez, Diego Collado Fernández  
Universidad de Granada

**Resumen:** Se muestra una propuesta práctica de gymkhana denominada «Granada contada por personajes de cuentos» en el que se hace un recorrido por los monumentos históricos de la Ciudad de Granada, concretamente, llevándolos a cabo en el barrio del Albaicín por medio de cuentos y novelas populares. El número de participantes a los que va dirigida es de 100 alumnos entre segundo curso y sexto de primaria, los cuales se distribuirán en grupos mixtos de manera que lo conformen sujetos de distintas edades y clases. Se promueve a través de esta actividad el fomento no solo de los aspectos conceptuales sino de aquellos actitudinales que construyen la forma de ser y actuar del niño. Además, se caracteriza por un trabajo interdisciplinar entre todas las áreas que hace que se consiga una educación integral. Es por ello, que nuestra propuesta trata de transmitir valores, fomentar la cooperación y el compañerismo.

**Palabras clave:** gymkhana; valores; educación; interdisciplinariedad y centro educativo.

**Abstract:** In this article it is shown a practical proposal of gymkhana called «Granada told by tale characters», in which we propose a tour around the historical monuments of the city of Granada. Concretely, this tour will be carried out in the Albaicín Quarter using traditional tales. The total number of participants is around 100 students between the second and the sixth year of primary school. The students will be mixed in order to create groups from different ages and classes. This activity promotes the capacity-buildings of the conceptual and attitudinal aspects to improve the way of being and acting of the child. It is also an interdisciplinary work between all areas whose objective is to achieve an integral education. For that reason our gymkhana is more than a gymkhana, more than an activity, is a way to transmit values, positive attitudes, a way to encourage cooperation and fellowship.

**Key words:** gymkhana; values; education; interdisciplinary and school.

### Introducción

Una de las características que se le atribuye a las actividades lúdicas como medio de enseñanza-aprendizaje en Educación Física es que resultan motivantes. Así, se considera desde la *Dirección General de Renovación Pedagógica*: «El juego motiva por sí mismo la actividad, con independencia de los estímulos externos» (Ruiz & Omecaña, 2005).

Sabemos que el juego lleva intrínseco un factor motivacional, de interés para la persona que lo experimenta además de proporcionarle gran cantidad de beneficios tanto físicos como personales.

Por ello, proponemos la realización de gymkhanas en el centro educativo como un medio de transmisión de valores, conocimientos y actitudes, donde la integración entre el alumnado de diversos cursos y la interdisciplinariedad de las materias hacen que ésta cobre su mayor sentido.

Etimológicamente el concepto «gymkhana» proviene del persa «Khana» que significa lugar de reunión y de «gend» que significa pelota.

Torres (1999), consideran que es un modelo de organización de juegos y tareas que consiste en que los participantes recorran un itinerario con obstáculos o pruebas, resultando vencedor o vencedores, aquellos que realicen el recorrido en menor tiempo o con menos penalizaciones, o en otros casos, el equipo que tenga mayor puntuación.

El Diccionario de la Real Academia Española (2001) señala que gymkhana es un conjunto de pruebas de destreza o ingenio, que se realiza por grupos, normalmente al aire libre y con una finalidad lúdica.

Cobo (2010), concibe la gymkhana como una actividad grupal con carácter físico, cultural y recreativo consistente en realizar y cubrir un recorrido programado en un entorno concreto, compuesto por una serie de estaciones o postas y cuyo objetivo es la búsqueda de las mismas y la resolución de unas pruebas en cada una de ellas.

A la hora de llevar a cabo una gymkhana hemos de tener en cuenta una serie de aspectos: responsables de las pruebas, espacios (se pueden combinar actividades tanto en el interior como exterior de la ciudad, centro educativo, etc.), participantes (está enfocada para todas las personas independientemente de la edad y sexo y se puede participar de forma individual, por parejas, pequeños grupos, etc.) y los puestos de

control o bases (espacio donde se llevará a cabo la actividad).

En conclusión, podemos afirmar que una gymkhana es una actividad lúdica, que se lleva a cabo, normalmente, al aire libre, ya sea en un entorno natural o urbano. Puede estar planificada para llevarla a cabo en distintos espacios tales como parques naturales, colegios, calles de una ciudad o pueblo, centro penitenciario, etc.

En nuestra propuesta, se pretende reflejar un enfoque de gymkhana más globalizado. Nosotros queremos aprovechar esta actividad como hilo transmisor de valores, tanto individuales como grupales, introduciendo de una forma divertida, una de las materias más importantes de la vida como es la educación.

### Organización de una gymkhana

#### Aspectos generales

Antes de todo, debemos contar con una serie de conceptos básicos y fundamentales: *Diversión, Actividad Física, Educación y Valores*.

Los participantes, tienen que recorrer un itinerario superando a su vez una serie de obstáculos y pruebas, que han de estar adecuados a una edad determinada, y también a las capacidades físicas e intelectuales de cada uno.

Los grupos pueden estar formados entre 5 y 10 personas, si contamos con muchos participantes, (para que no se formen aglomeraciones en ciertos puntos del recorrido), o de lo contrario se pueden formar grupos por pareja o individuales.

Otro factor importante es el «vencedor». Es preferible que no exista un vencedor, si no que los vencedores sean todos los participantes del grupo, partiendo de un trabajo «individual» para llegar a un fin común. Es decir, sacar de ello una actividad cooperativa. Además podemos contar con que las pruebas duren poco tiempo, valorar muy poco las penalizaciones y conseguir más puntuación.

El espacio de inicio de la actividad puede ser cualquiera, dentro o fuera de la escuela, y se aconseja que sea amplio para una mejor movilidad de los participantes. Podemos situarnos en el gimnasio del colegio, en el patio del mismo centro, en la plaza de un barrio, etc.

Los obstáculos o postas pueden ser consecutivos, aleatorios, mediante pistas, por mapas, etc.

Otra variable importante son los materiales. Éstos pueden ser elaborados por los propios organizadores, de desecho (lo que fomenta la educación ambiental) o prestados por el centro donde se desarrolla la actividad.

### Aspectos específicos: temática

Una vez determinado y concretado los aspectos generales, conviene trasladar toda la información, de forma más específica, a la propuesta que os ofrecemos.

Una de nuestras recomendaciones es que, previamente, debemos comenzar con una lluvia de temas o ideas. En este caso surgieron:

- Cuentos-novelas.
- Culturas de Granada: judía, romana y musulmana.
- Monumentos de Granada.
- Turismo de Granada; ¿De dónde vienen?, ¿Qué visitan?
- Asignaturas del colegio: Matemáticas, Educación Física, Lengua...  
-Provincias de Andalucía.

De todas las propuestas citadas, entre todos los organizadores se realizará una votación. De ahí salieron como temas mejor valorados: «Cuentos-novelas» y «Monumentos de Granada».

Por ende, hicimos una unión entre ambas temáticas, lo que se tradujo en una gymkhana denominada «Granada contada por personajes de cuentos».

### Propuesta gymkhana «Granada contada por personajes de cuentos»

#### Objetivos

1. Conocer el entorno granadino, sus monumentos y lugares más representativos a través de juegos y actividades cooperativas.
2. Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo, interés y creatividad así como actitudes y valores.
3. Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas en la construcción de propuestas visuales.

#### Contenidos

Siguiendo las áreas de la etapa de educación primaria establecidas por la *Ley Orgánica de Educación (LOE, 2006)*, nuestra propuesta iría enfocada al desarrollo del conocimiento del medio natural, social y cultural de la provincia de Granada utilizando la educación física como medio para llevar a cabo la gymkhana y empleando pruebas cuyo objetivo sea el trabajo de la lengua castellana y literatura a través de cuentos-novelas.

En este sentido, los contenidos son:

1. Conocimiento del entorno histórico, cultural y monumental de la provincia de Granada.
2. Desarrollo de hábitos y actitudes tales como el trabajo en equipo, esfuerzo, creatividad, cooperación y compañerismo, entre otros.
3. Manejo y trabajo de las aptitudes expresivas y gestuales por medio de representaciones teatrales.

#### Competencias básicas

Ateniéndonos a los objetivos y contenidos; y siguiendo el *Real Decreto 1513/2006* por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, las competencias básicas que se desarrollan en nuestra actividad son:

-Competencia en comunicación lingüística: Se ofrece una mayor variedad de intercambios comunicativos entre los alumnos de distintos ciclos además de desarrollar actividades con contenidos relacionadas con la misma (desarrollo de poesías, cuentos-novelas, etc.).

-Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico: Los alumnos emplean todas las habilidades asociadas al movimiento e interacción con el espacio físico (desplazamientos entre las distintas pruebas, orientación, etc.).

-Competencia social y ciudadana: La gymkhana es un medio eficaz para facilitar el desarrollo de actitudes y valores como la cooperación, el respeto, la igualdad y el trabajo en equipo, asumiendo cada uno de los integrantes del grupo sus responsabilidades.

-Competencia cultural y artística: El hilo conductor de la gymkhana versa principalmente en el conocimiento de cultural (monumentos y

lugares más importantes) de la Ciudad de Granada por medio, principalmente, de la expresión corporal.

### Organización

En cuanto a la selección de cuentos, novelas y monumentos, realizamos la misma operación que la llevada a cabo con la temática. En primer lugar, se dirán monumentos o lugares característicos de Granada y, luego, se asociarán a cuentos y novelas.

Cada personaje de cuento o novela se encargará de desarrollar actividades que relacionen los monumentos con los cuentos (véase tabla 1)

Tabla 1. Relaciones de los monumentos con los cuentos

Monumento	Cuento-Novela
Las murallas	Alif Babá y los 40 ladrones
Sierra Nevada, La Vega y S <sup>a</sup> Elvira	Blancanieves y los siete enanitos
La Iglesia de San Salvador	El Quijote
La catedral	Jorobado de Notre Dame
La Alhambra	Aladín
Arco de las Pesas	El Lazarillo de Tormes
Santa Isabel La Real	Pinocho
Hospital Real	Los tres mosqueteros
Aljibe de la Gitana	La sirenita

Nuestra gymkhana será de tipo urbana, aunque también trabajaremos en una parte del centro escolar, concretamente, con la pista de deporte. Las pruebas, como vemos en la figura 1, se situarán en los siguientes puntos:

Además contaremos con un mapa de la zona, que repartiremos a cada grupo para que puedan orientarse y encontrar las postas en las que se podrán llevar a cabo las actividades. No obstante, hay que indicarle a cada grupo un recorrido diferente para evitar que se junten varios en una misma prueba.

Para poder iniciar la gymkhana, se reunirán en la pista central (punto de control) a todos los grupos participantes a una hora determinada. Se organizarán por grupos en función de la pegatina que le ha puesto su profesora antes de iniciar la actividad. Allí, habrá un monitor con el cartel del grupo al que se dirigirán todos los componentes del mismo. Para realizarlo de una manera más dinámica habrá dos animadores que guiarán y orientarán a los alumnos más pequeños y que presenten una mayor dificultad.

Una vez agrupados en función del monumento y acompañados por un monitor comenzarán la gymkhana. Éste seleccionará al capitán (que será el alumno de mayor edad) y le dará la información que ha de llevar durante todo el trayecto (mapa de la zona para orientarse).

En este momento y con la ayuda de todos los miembros del grupo, deberán buscar cuál es su primera posta a la que se deberán dirigir. El objetivo es que, entre todos ellos, lleguen y logren el fin común.

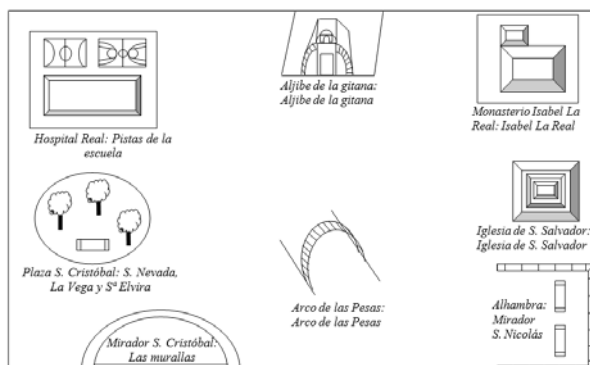


Figura 1. Monumentos y ubicación de las pruebas.

En la última prueba, recibirán una pieza de un puzle que deberán entregar y colocar en el punto de control (pista deportiva del colegio) donde se determinarán los vencedores y dará por finalizado la gymkhana.

En cuanto al número de participantes, inicialmente, se compone de unos 100 alumnos aproximadamente, que corresponden a cuatro cursos de primaria (tercero, cuarto, quinto y sexto), los cuales se encuentran en una edad comprendida entre los 8 y 12 años.

A los 100 participantes los dividiremos en 9 grupos de 10 u 11 niños cada uno. Para la elaboración de los grupos tendremos en cuenta que no coincidan muchos alumnos de la misma clase con el objetivo de que se produzca una mayor y mejor interrelación entre los participantes que forman el grupo, que se ayuden los unos a los otros, se respeten, se conozcan, se forme cierta complicidad entre ellos, se dé una buena convivencia, y además se genere un ambiente de unión. Esto da lugar a que se realicen las actividades por un fin común, es decir, cumplamos nuestro objetivo, que es el de llevar a cabo la gymkhana sobre todo desde el punto de vista educativo y cooperativo.

Por último, los materiales serán elaborados y contruidos por el propio organizador o responsable del juego (monumento, personaje de cuento y decoración del stand). Destacar que en la prueba final, el puzle está formado por piezas con papel reciclado fomentando así la transversalidad en la educación ambiental.

### **Pruebas de la gymkhana**

#### ***Prueba 1: Hospital Real. Los tres mosqueteros.***

Los alumnos deberán encontrar en las pistas deportivas de la escuela a los tres mosqueteros que estarán dispersos por el espacio. Una vez aunado a los tres, como señal de que lo han hecho correctamente, éstos dirán «Uno para todos y todos para una». A partir de este momento, comienza la prueba.

Los alumnos deberán cantar la canción de «Los tres mosqueteros» ayudados por la música que sonará de fondo. Habrá momentos en el que la canción deje de sonar y será cuando los participantes deberán cantar e improvisar alguna coreografía en base a su creatividad e ingenio.

Para terminar, los mosqueteros les realizarán la siguiente pregunta:

Pregunta de la prueba: ¿Qué utilidad tenía el Hospital Real?

-Como hospital de los Reyes Católicos.

-Era la casa del alcalde de Granada.

-Era un monumento que no se visitaba.

Según la respuesta, los responsables de la prueba le explicarán brevemente el porqué de su denominación, año de construcción así como su utilidad antes (como hospital de los Reyes Católicos) y ahora.

#### ***Prueba 2: Sierra Nevada, La Vega y S<sup>a</sup> Elvira. Blancanieves y los siete enanitos.***

El grupo se dirigirá hacia la plaza de San Cristóbal en busca de los personajes de cuentos. Éstos estarán en un punto fijo donde se desarrollará la prueba. El problema es que, en este caso, sólo estará Blancanieves por lo que el objetivo de la prueba es buscar a los siete enanitos.

Los alumnos deberán convencer y encontrar a siete personas que se presten a ponerse un gorro y simulen a los siete enanitos. Una vez localizado a los siete, se echarán una foto todos juntos con Blancanieves lo que les permitirá seguir con la gymkhana.

Para terminar Blancanieves les preguntará si saben ubicar Sierra Nevada, La Vega y Santa Elvira desde la Plaza de San Cristóbal. En base a sus respuestas, se les explicará los aspectos generales así como su ubicación dado que nos encontramos en un punto clave donde podemos apreciar esos tres puntos geográficos.

#### ***Prueba 3: Alí Babá y los 40 ladrones***

En el mirador de San Cristóbal se encontrará Alí Babá. Una vez que el grupo lo localice, éste les dará una carta con un mapa de dicho espacio y una pista que deberán de adivinar.

Según la señalización del mapa y su orientación, tendrán que localizar cinco monedas de oro escondidas entre los mejores sitios del mirador. Pero hay que tener cuidado porque no todas las monedas que hay

señaladas en el mapa son las que ha perdido Alí Babá. Cuando encuentren las monedas de oro (y no de plata) Alí Babá les descifrará la siguiente parte de la prueba.

En otra carta, habrá una pista con lo siguiente «*Tú sólo no lo podrás lograr pero junto a ellos sí lo conseguirás, la respuesta estará pero en las monedas me tendrás que buscar*».

Cada una de las monedas de oro irá acompañada de una letra por lo que el grupo, unificando las cinco encontradas, deberán lograr la consecución de la palabra UNIÓN.

Una vez dado el visto bueno a la prueba, Alí Babá se despedirá del grupo que se encaminará hacia la siguiente prueba.

#### ***Prueba 4: La Catedral. Jorobado de Notre Dame***

En la Plaza Yesqueros, se encontrará el Jorobado de Notre Dame junto a Esmeralda. El personaje de cuentos ha logrado ser feliz al tener a la persona que quiere a su lado además de dejar de ser discriminado por su forma de ser y sobre todo por su aspecto físico.

Se les hará un resumen de los valores que transmite la película que representamos con la finalidad de transmitir actitudes positivas y reflexionar sobre una serie de competencias como la social y ciudadana, cívica y moral o temas transversales como la educación para la paz.

La prueba consiste por tanto, en hacer reír a las personas. Por tanto, intentaremos, siguiendo el ritmo de la música, conseguir que se ría hasta el que más se resiste a través de gestos y expresiones faciales. Si logran hacer reír a más de cinco personas podrán continuar con la gymkhana.

#### ***Prueba 5: Santa Isabel La Real. Pinocho***

En este caso, la prueba se llevará a cabo junto al monasterio Santa Isabel La Real, donde se ubican Geppetto y Pepito Grillo. El grupo de alumnos se subdividirá en parejas de modo que ejerzan cada uno de ellos de escultores de su propia figura. Se trata de ir manipulando el cuerpo del compañero para ir moldeándolo como si fuera arcilla y conseguir hacer a Pinocho con el cuerpo y el material que disponemos (nariz larga, sombrero, tirantes, etc.).

Una vez terminado, el escultor deberá manejar su marioneta de modo que el alumno que ejerza de Pinocho tendrá que movilizar su cuerpo en base a los movimientos que le propongan. Posteriormente, Geppetto le dará el visto bueno y Pepito Grillo le dará vida. A partir de ahí se intercambiarán los papeles, es decir, el escultor pasa a ser Pinocho y éste a escultor.

Pregunta relacionada con la prueba: ¿Quién fundó el monasterio de Santa Isabel La Real?

-El rey Carlos V antes de conquistar Granada.

-La reina Isabel tras la conquista de Granada.

-La reina Fernanda tras la conquista de Granada.

Posteriormente, se justificará la respuesta correcta (la reina Isabel tras la conquista de Granada) e indicará una breve reseña de su historia, localización y utilidad en el presente.

#### ***Prueba 6: Aljibe de la Gitana. La sirenita***

Una vez que el grupo localice el Aljibe, allí se encontrará la monitora de la prueba caracterizada de la película a la que representa, es decir, de la sirenita. Cuando lleguen todos, ésta cantará un trozo de la canción «Bajo el mar» y continuará con la explicación del juego.

En la calle donde se encuentra el aljibe se ha realizado un circuito por donde pasarán los integrantes del grupo. En la zona de salida, se les dará a cada uno de ellos un vaso de plástico que deberán llevar con la boca lleno de agua. Realizarán el recorrido lo antes posible hasta llegar a la zona de meta donde depositarán el agua del vaso en un cubo. En ningún momento podrán utilizar ni ayudarse con las manos. El objetivo es que, entre todos, logren la mayor cantidad de agua para ayudar a la sirenita a volver a su destino.

Pregunta de la prueba: ¿Para qué sirve un aljibe?

-Para guardar agua.

-Para acondicionar las calles de la ciudad.

-Para sentarse cuando estás cansado.

Una vez consensuada la respuesta, la sirenita le deberá explicar el

objetivo, la función (para guardar agua) y la aplicación de los aljibes en la zona en la que nos encontramos.

#### **Prueba 7: La Alhambra. Aladdín**

El grupo tendrá que localizar el mirador de San Nicolás. Allí se encontrará Aladdín sentado en su alfombra junto con la lámpara mágica que, al frotarla, le propondrá la actividad que han de llevar a cabo. Tendremos alfombras de tamaño pequeño situadas en círculo. En función del número de integrantes, se pondrán más o menos, pero siempre siendo menor el número de alfombras que de alumnos.

Los alumnos van girando alrededor de ellas al ritmo de la música de Aladdín hasta que ésta se pare. En este momento todos intentan sentarse. El que se quede sin alfombra no se elimina sino que se sienta encima o al lado de cualquier compañero. Se irá reduciendo el número de alfombras mientras los demás intentan acoger a los que se queden sin ésta, hasta que haya alguno que no pueden acoger y se caiga, por lo que en este momento pierden todos.

Es un juego cooperativo, por lo que todas las acciones que hagan van buscando una finalidad colectiva, común, esto es, ganan o pierden todos.

Pregunta de la prueba: ¿Qué significa Alhambra?

-La Roja

-Palacio Nazarí.

-Al-Ándalus.

Determinada la respuesta, se explicará el origen de la palabra, su significado (La Roja) así como su estructura (Palacio de Carlos V, Generalife, etc.).

#### **Prueba 8: La Iglesia de San Salvador. El Quijote**

Junto a la Iglesia de San Salvador, el grupo deberá localizar a Don Quijote y Sancho Panza. Allí, éstos les ofrecerán una serie de materiales para caracterizarse (escudos, chapas, molinos, vestidos, etc.).

Seguidamente, Sancho Panza y Don Quijote les leerán previamente un fragmento adaptado de su historia: En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, vivía Don Quijote, que era seco de carnes y tenía un rocín flaco y un galgo corredor. Se volvió loco por leer tantos libros de caballería y se convirtió en caballero andante. Llamó a un vecino suyo que era agricultor y que se llama Sancho Panza, y le dijo que se fuera con él. Encontraron muchos molinos y se creyó Don Quijote que eran gigantes. Se levantó viento y se dio un golpe con el molino. Don Quijote se enamoró de Dulcinea del Toboso y pensaba mucho en ella.

Una vez leído, se les dará cinco minutos para que entre todos se repartan las funciones, los elementos inductores y se lean la historia de nuevo. Pasado el tiempo establecido, Don Quijote y Sancho Panza leerán lentamente la historia mientras los integrantes del grupo la representan.

Pregunta de la prueba: ¿Por qué se le denomina «Colegiata» de San Salvador?

-Porque antiguamente era un colegio

-Porque estaba destinada a la evangelización de los musulmanes en Granada.

-Porque estaba destinada a la educación de los niños.

Ateniéndonos a la respuesta correcta (porque estaba destinada a la evangelización de los musulmanes en Granada), se les explicará la historia, características y ubicación de la Colegiata de San Salvador.

#### **Prueba 9: Arco de las Pesas. Lazarillo de Tormes**

Entre el arco de las Pesas, se encontrará el monitor caracterizado de Lazarillo de Tormes. Una vez localizado por los alumnos, éstos deberán llevar a cabo la prueba que se basará en conseguir que cinco personas le respondan a una serie de preguntas debajo del Arco de las Pesas. Pueden desplazarse por las zonas próximas en busca de los sujetos.

Las preguntas (y sus respuestas) que se realizarán son las siguientes:

1. ¿Cómo se llama este arco? El arco de las pesas.
2. ¿Que representa el arco? Una puerta abierta.
3. ¿Quién escribió «El Lazarillo de Tormes»? Es anónimo.

4. ¿Por qué se denomina «de Tormes»? Por el río Tormes

Los participantes podrán fallar dos de las cuatro preguntas que se realizarán, de modo que, una vez conseguido, se fotografiarán con los miembros del grupo. El Lazarillo de Tormes será el que dé por finalizada la prueba y le entrega la pieza del puzle.

Todo el grupo unido deberá desplazarse al punto de control (pista deportiva de la escuela). Allí le esperaran monitores para ayudarles a colocar la pieza del puzle que conformará, una vez aunadas todas, una imagen (niños abrazándose). Cuando llegue el último grupo y coloque su pieza, se explicará que la fotografía representa el sentido y finalidad de la feria.

Además se resaltarán el valor de la cooperación, unión, compañerismo y respeto, entre otras muchas cosas.

#### **Finalidad de la gymkhana**

La finalidad de la que se nutre la gymkhana es que todos los niños tienen que tener presente que hay un objetivo común que compartir, y es que cuando se acabe el tiempo estimado, deben de haber superado las pruebas propuestas, para que entre todos, consigan obtener todas las piezas de un puzle que hace referencia a una imagen que, a su vez, representa un valor.

De éste modo, si todos los grupos consiguen formar el puzle, podremos felicitarles por superar la gymkhana (por llevarla a cabo de un modo cooperativo) y preguntarles si han disfrutado e identificado los diferentes monumentos de cada una de las pruebas.

Nuestra finalidad es que los niños sepan apreciar los monumentos históricos importantes y los puntos geográficos que caracterizan a la ciudad de Granada, además de que sepan apreciar los lugares del Albaicín, desde los que podremos percibirlos y vivenciarlos por medio de unos personajes de cuentos y novelas conocidas. Esto se puede llevar a cabo en cualquier ciudad o pueblo, ateniéndonos a los monumentos o lugares importantes del mismo.

Paralelamente, además de implicar un desarrollo cognitivo, se transmitirán una serie de valores importantes para la formación personal y social del alumnado.

Otro aspecto relevante, es el espacio donde se lleva a cabo la actividad y el sentido que cobra éste en el niño. Debemos de motivar al alumnado tratando de realizar actividades fuera del entorno escolar que ayude a transferir un aprendizaje significativo.

#### **Aspectos burocráticos**

En este apartado se contempla todos los aspectos que ha de englobar la realización de una gymkhana: organización, coordinación, distribución de grupos, actividades, temática de nuestro evento, etc.

También el centro donde se lleve a cabo nuestra actividad, es un factor importante para el buen funcionamiento de la misma, ya que ellos son quienes nos facilitan el listado de las clases, alumnos, materiales, etc.

Previamente, en una reunión inicial, el equipo directivo nos deberá conceder un permiso que nos acredite a realizar este tipo de actividad con su alumnado. Para ello, nos pondremos en contacto con el director, el jefe de estudios y el equipo docente implicado, y una vez que se apruebe el proyecto, comenzar a dar solución a los problemas que se hayan podido añadir en su aprobación.

Una vez coordinado y presentado al AMPA, se les entregará a los alumnos una autorización que tendrán que traer firmada por sus padres (dado que se trata de una actividad desarrollada fuera del centro). Con la recopilación de las autorizaciones firmadas, y sólo con éstas, se elaborará el listado de participantes, aunque éste será flexible por los posibles cambios de los alumnos que, o no participen por diversos factores aún teniendo la autorización, o en el caso contrario, entreguen la autorización fuera de tiempo, por causas familiares, etc.

En la autorización, informaremos sobre las condiciones que proponemos para desarrollar la actividad como son el día, la hora y el lugar de realización. Además, se recomendará la utilización de ropa y calzado cómodo y se les informará sobre los objetivos y finalidades que queremos potenciar con esta actividad (educación en valores, aprendizaje significativo, etc).

## Conclusiones

La gymkhana es una actividad que se ha visto aumentada en el ámbito de la Educación Física en los últimos años tanto en las enseñanzas de educación infantil, educación primaria, educación secundaria así como en bachillerato.

Como hemos podido observar, dada su flexibilidad, permite que se pueda llevar a cabo por todo tipo de personas evitando así la discriminación entre los sujetos por las diferencias que puedan existir. Esto hace que se inculquen una serie de valores que podrán ser transmitidos a través de los juegos, de forma explícita o implícita a través de acciones y gestos.

Resulta ser una actividad completa, que unifica distintos aspectos en el alumnado, que van desde el aspecto físico o motriz, pues requiere de desplazamiento hacia las pruebas, hasta el aspecto cognitivo, pues en muchas de ellas se incorporan actividades que requieren de un pensamiento crítico para dar respuesta, hasta el aspecto socio-afectivo, pues requiere de la interacción de los miembros del grupo con el fin de dar solución a lo que se exige en las pruebas (Cobo, 2010).

De este modo, se pretende justificar su sentido y finalidad por medio del cumplimiento de lo que establece el *Real Decreto 1631/2006* por el que se regula la materia de Educación Física.

Así mismo, la gymkhana «*Granada contada por personajes de cuentos*» es una gran medio para el desarrollo de las capacidades y habilidades motrices; se vincula a una escala de valores, actitudes y normas y al conocimiento de los efectos que tiene sobre el desarrollo personal; incluye una multiplicidad de funciones: cognitivas, expresivas, comunicativas y de bienestar; el movimiento es uno de los instrumentos cognitivos fundamentales de la persona, tanto para conocerse a sí mismo como para explorar el entorno; permite demostrar destrezas y superar dificultades; supone actividades o pruebas que fomentan la colaboración, participación y el desarrollo de actitudes dirigidas hacia la solidaridad, cooperación y la no discriminación y, además, ayuda a

aprender a expresar y a comunicar mediante el cuerpo, emociones, sentimientos e ideas a través de diferentes técnicas.

En definitiva, la actividad presenta un enfoque globalizador e interdisciplinar que pretende aunar esfuerzos donde se encuentran implicados numerosos agentes: profesores, padres, alumnos, organizadores, etc. De forma paralela, se aboga por la incursión y fomento de este tipo de estrategias en el ámbito de la recreación y de la educación física.

Por ende, la esencia de nuestra propuesta partía de la frase citada por Confucio: «*Me lo contaron y lo olvidé, lo vi y lo entendí, lo hice y lo aprendí*». Tanto por parte de los organizadores como los participantes, se pretendía transformar todas las palabras en hechos, y estos hechos, en vivencias y actitudes que nos formasen no solo cognitivamente sino personalmente. Es así cuando realmente se consigue educar.

## Referencias

- Cobo, A. (2010). *La interdisciplinariedad a través de las Gymkhanas*. Madrid: Visión Libros.
- García, M. G. (2010). Gymkhana Intercultural. *Educaimova magazine*, 11, 8-14.
- Ministerio de Educación y Ciencia. (2006). *Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo, de Educación*. Madrid: BOE.
- Ministerio de Educación y Ciencia. (2006). *Real Decreto 1631/2006 de 29 de diciembre*. Madrid: BOE.
- Ministerio de Educación y Ciencia. (2006). *Real Decreto 1513/2006 de 7 de diciembre*. Madrid: BOE.
- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española (22ª edición)*. Madrid, España.
- Ruiz, J. V., & Omeñaca, J. (2005). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.
- Torres, J. (1999). *La actividad física para el ocio y el tiempo libre*. Granada: Proyecto Sur.

