

LA GUERRA FRÍA: “Espías capitalistas vs Espías comunistas”

La materia de Educación Física aporta su granito de arena en un proyecto interdisciplinar a través de un juego motor en el que el alumnado de todos los niveles (sobretudo 4ºESO) aprende conceptos sobre la Guerra Fría y el Telón de acero en el IES Ramón y Cajal de Zaragoza.

El día 9 de noviembre hizo 30 años desde la caída del Muro de Berlín. Desde el Plan de Innovación “19.20+ Creando experiencia, generando oportunidades” en el IES RAMÓN Y CAJAL DE ZARAGOZA estamos realizando un proyecto interdisciplinar denominado “Down with walls! Mauer Weg! ¡Abajo los muros!” (usando la metáfora de “derribar el muro” entre los departamentos en Secundaria y Bachillerato).



Desde Educación Física, planteamos un juego de invasión para todos los niveles (aunque a nivel curricular en Historia tiene mayor sentido en 4º de ESO), en el que, divididos en dos grupos, cada grupo trata de espiar cómo se vivía y se pensaba al otro lado del Telón de Acero.

Objetivos

- Mejorar la condición física del alumnado.
- Mejorar la memoria visual del alumnado.
- Conocer cómo pensaban y vivían a cada lado del Telón de Acero.
- Analizar los “pros y contras” de cada ideología.

Contenidos

Geografía e Historia 4º ESO: Bloque 7. La estabilización del Capitalismo y el aislamiento económico del Bloque Soviético.

Educación Física (en todos los cursos): Bloque 3: Acciones motrices de colaboración-oposición: juegos de estrategia, juegos de invasión. Bloque 6: Gestión de la vida activa y valores: mejora de la salud, respeto, valores individuales y sociales.

Recursos y herramientas

Hemos utilizado películas como: *1,2,3* de Billy Wilder, *La vida de los otros*, *Good bye Lenin* (en el mapa hay frases de dichas películas).

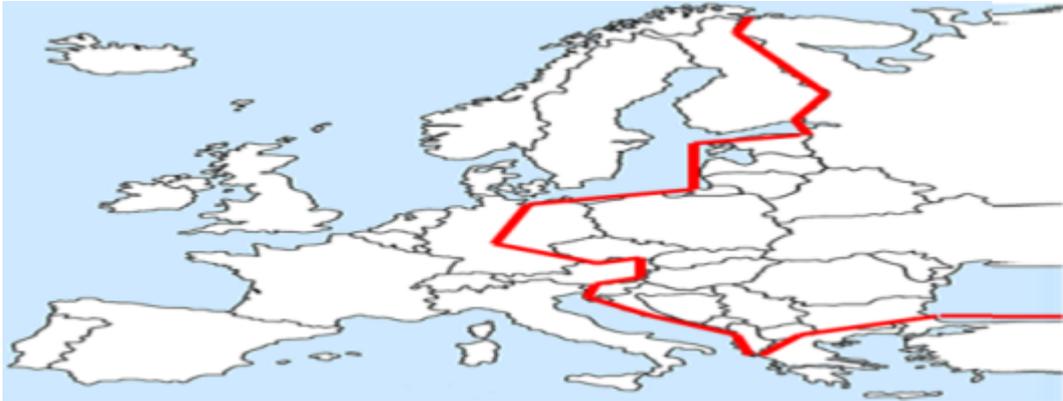
También hemos leído el cómic: *Arenas movedizas. Los últimos días de la RDA* de Max Mönch y Alexander Lahl (2015).

Las imágenes son extraídas de “Pixabay” sin necesidad de atribución y libres para uso comercial.

Desarrollo de la actividad

Aunque esta actividad se ha realizado en todos los cursos, cobra mayor relevancia por currículum en 4º de ESO. Previamente se han familiarizado con el Muro de Berlín en tutoría y otras materias, a través de otras actividades del proyecto, por lo que en Educación Física explicamos brevemente en la pizarra ¿qué era el Telón de Acero?, ¿qué países estaban a cada lado? y de forma sencilla su principal diferencia: capitalismo y comunismo.

El juego se realiza en una sesión de Educación Física y se basa en una metodología de “asignación de tareas”. Hacemos dos equipos y vamos a la pista de fútbol sala donde habremos colocado en cada área el mapa que tiene que defender el equipo



y fuera de cada área un mapa en blanco para rellenar con la información que consigan extraer del otro lado del Telón.



Las reglas principales son:

- Juego de invasión, dos equipos en la pista de fútbol sala tratan de conseguir información del otro lado del Telón de acero (línea de medio campo).
- La información que hay que recoger está en un mapa en el área contraria. Se trata de 63 casillas (ordenadas de la letra "A" a la "G", y del 1 al 9 en la zona "capitalista") y otras 63 (de la "H" a la "N" y del 1 al 9 en la zona "comunista"). Cada casilla muestra de forma muy gráfica una característica del lugar en el que está: oriente u occidente.
- Debes llegar hasta dicho área, sin ser pillado/a. En el momento que cruzas el telón de acero, si te pillan vuelves a tu campo. No se puede salir del campo, si sales de este estarás pillado/a.
- En el área contraria no te pueden pillar. Pero sólo podrás estar memorizando el contenido de las casillas durante 10 segundos, pues guardianes/as del equipo contrario contarán en voz alta y te echarán.
- Cuando vuelvas a tu campo tendrás que rellenar el mapa que está en blanco. Para ser correcto: como cada casilla tiene una letra y un número (por ejemplo C3), por ejemplo, lo que lo que veas en "C3" del mapa del área contraria tendrás que ponerlo en la casilla "C3" de tu mapa en blanco.

- Cuando un equipo termina el mapa se para el juego. El que más aciertos tenga ganará la Guerra fría.
- Una vez acaba el juego, cambiamos roles: los capitalistas pasan a ser comunistas y viceversa.

Reglas del juego y tablero [Descarga](#)



Evaluación

En cuanto a la evaluación de la actividad, el procedimiento de evaluación de la práctica será observación sistemática en los aspectos motrices y, para Historia, el análisis de producciones del alumnado al rellenar el mapa en blanco. Tras la práctica, en la reflexión, el alumnado verbalizará fundamentos tácticos y conceptos de la “Guerra Fría”. El mapa realizado se introducirá en el portfolio del proyecto y los conceptos recogidos servirán para siguientes fases del proyecto.

Al finalizar, hacemos una puesta en común sobre qué cosas han visto al otro lado del Telón de acero, qué opinan sobre ideales extremos y qué aspectos buenos y no tan buenos tenía cada ideología.

Citamos los criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables relacionados con la actividad y competencias clave.

- Educación Física, Criterio de Evaluación 3.3. Resolver situaciones motrices de, colaboración o colaboración-oposición, tomando alguna decisión eficaz en función de los objetivos. Competencias clave: CAA-CSC-CMCT.
- Est.EF.3.3.3. Aplica de forma eficaz las estrategias específicas de las actividades de colaboración-oposición, intercambiando los diferentes papeles con continuidad, y persiguiendo el objetivo colectivo de obtener situaciones ventajosas sobre el equipo contrario.

- Est.EF.3.3.4. Aplica soluciones variadas ante las situaciones planteadas, valorando las posibilidades de éxito de las mismas, y relacionándolas con otras situaciones.
- Educación Física, Criterio de Evaluación 6.11. Respetar las normas y demostrar actitudes personales inherentes al trabajo en equipo, superando las inseguridades y apoyando a los demás ante la resolución de situaciones. Competencias clave: CSC
- Est.EF.6.11.2. Valora y refuerza las aportaciones enriquecedoras de los compañeros o las compañeras en los trabajos en grupo y respeta las normas y rutinas establecidas.
- Geografía e Historia, Criterio de Evaluación 7.1. Entender los avances económicos de los regímenes soviéticos y los peligros de su aislamiento interno, y los avances económicos del “estado del bienestar” en Europa. Competencias clave: CCL-CSC
- Est.GH.7.1.1 Identifica y explica algunos de los conflictos enmarcados en la época de la guerra fría. Competencias clave: CCL-CSC.
- Geografía e Historia, Criterio de Evaluación 7.2. Comprender el concepto de “Guerra Fría” en el contexto de después de 1945, y las relaciones entre los dos bloques encabezados por EE UU y la URSS. Competencias clave: CCL-CSC.
- Est.GH.7.2.1. Describe las consecuencias de la guerra del Vietnam en las actitudes ante la guerra y las formas de resolver los conflictos de la población norteamericana y mundial mediante el análisis guiado por el profesor o profesora de documentos audiovisuales, tanto películas como reportajes periodísticos.



Juan F. Morata Sanchis

IES Ramón y Cajal (Zaragoza)