

Por Danny del Pezo
(delpezo.danny@condamine.edu.ec)

A través del juego aprendo que la guerra no es un juego



El campo de paintball es un escenario que se acerca un poco más a la realidad.

El siglo XX fue un siglo lleno de conflictos y el siglo XXI no parece muy esperanzador. Videojuegos, series o películas expresan una imagen distorsionada de la guerra, y algunos medios de comunicación no dudan en etiquetar los bandos enfrentados como buenos o malos. En el décimo año de Básica Superior se trabajan los temas de las guerras mundiales, la creación de las Naciones Unidas, la Guerra Fría, etc. Sin embargo, no es suficiente con repetir clases sobre alianzas, batallas, o presentar estadísticas de los millones de muertos. Además, fomentar una cultura de paz es una de las metas de comprensión del subnivel.

El recurso consiste en que los jóvenes de 10° de Básica Superior puedan experimentar una simulación de combate en un espacio

controlado, como es un campo de *paintball*. Se propone que esta actividad sea un catalizador que nos lleve de una situación de idealización de la guerra hacia una reflexión sobre sus consecuencias, así como la importancia de construir una cultura de paz. La meta de cognición está vinculada con los diversos conflictos del siglo XX (historia y geografía). Cabe recalcar que esta es una actividad en la que pueden involucrarse docentes de otras disciplinas (Ciencias Naturales, Filosofía, Ética).

Se propone que esta actividad sea un catalizador que nos lleve de una situación de idealización de la guerra hacia una reflexión sobre sus consecuencias, así como la importancia de construir una cultura de paz.

Antes de la práctica, los estudiantes se organizaron en equipos de 25 personas. Los instructores del lugar les explicaron sobre la vestimenta adecuada (mono protector, casco, chaleco, gafas), el buen manejo de las marcadoras (pistola de *paintball*) y las reglas del juego. Los equipos fueron asignados a cuatro diferentes espacios (bosque, campo abierto, urbano, indoor) acompañados de dos docentes y un instructor. Cada asalto duraba 15 minutos o hasta que “cayera” el último competidor. Los instructores ayudaron a moderar el encuentro.

La actividad no terminó con la visita al campo de tiro. En las siguientes dos sesiones, al interior del aula, los estudiantes realizaron una reflexión. Primero hicieron una comparación entre estos tres

Se realizó un contraste sobre qué se pensaba sobre la guerra antes y después de la práctica de paintball.

escenarios de guerra: en un juego de video, en el juego de *paintball* y en un combate real.

Para tomar argumentos de un combate real, se leyeron testimonios históricos de combatientes reales. En la comparación, los estudiantes descubrieron por su propia experiencia que el escenario virtual es completamente irreal: stock ilimitado de armas, vidas que se recuperan, heridas que sanan de inmediato al tomar una poción, etc.

Por otro lado, el campo de *paintball* es un escenario que se acerca un poco más a la realidad. No obstante, continúa siendo un espacio supervisado, donde los participantes están en igualdad de condiciones: todos tienen la misma pistola de aire, la misma cantidad de balas, el mismo traje de protección. En un escenario real, la guerra es desigual e impredecible.

El siguiente paso en la reflexión fue hablar sobre las huellas físicas y mentales que deja la guerra en las personas. Se señalaron los impactos recibidos en el cuerpo para definir el tiempo de supervivencia.

En este espacio puede vincularse algún docente de Ciencias Naturales para explicar sobre las partes vitales del cuerpo.

También fue importante describir las sensaciones que experimenta-



La actividad no terminó con la visita al campo de tiro. En las siguientes dos sesiones, al interior del aula, los estudiantes realizaron una reflexión.



ron al “perder” al mejor amigo o a un miembro del equipo. Compararon estos testimonios entre los compañeros de la clase.

Se concienció sobre las secuelas que un conflicto real deja: el dolor que las familias sienten por las muertes, los heridos o los mutilados. Regresar a casa con vida no significa regresar bien. Debemos recordar que es un tema que toca la sensibilidad de todos.

Puede que la victoria sea motivo de alegría para muchas personas, pero jamás debemos alegrarnos por la muerte de un ser humano. Aquí, un docente de Filosofía o Ética podría debatir posturas so-

bre la legítima defensa, el valor de la vida, etc.

A continuación, se dialogó sobre el trabajo cooperativo y la solidaridad entre los integrantes de los equipos en este tipo de situaciones. Finalmente, se realizó un contraste sobre qué se pensaba sobre la guerra antes y después de la práctica de *paintball*.

Esta jornada de reflexión es clave para deshacer las imágenes de la guerra que presentan algunos videojuegos, series o películas. Esperamos que los futuros líderes comprendan que con la guerra y la violencia no se resuelve nada, y que el único camino es la paz.