

Dramatizar el currículo según el proyecto eje

Una propuesta didáctica para el desarrollo de la creatividad

M^a Dolores Sanchez Gala

Doctora en Creatividad Aplicada.

Licenciada en Dirección de Escena y Dramaturgia

Maestra de Educación Primaria

Resumen

Dramatizar el currículo de Educación Primaria es la propuesta didáctica recogida en El Proyecto Eje, que tiene la finalidad fundamental de favorecer el aprendizaje creativo, lo que implica desarrollar la creatividad de profesores y alumnos para mejorar la práctica docente y discente, así como capacitar a los alumnos de habilidades sociales para una mejor adaptación social de las personas creativas al aula y a su entorno existencial. En este artículo mostramos los puntos esenciales de dicha propuesta dirigida a los

educadores e incluimos un ejemplo de elaboración de los correspondientes materiales curriculares.

Palabras clave

Dramatización – Educación Primaria – Creatividad - Materiales curriculares

Abstract

To dramatize the Primary Education's currículum is the didactic proposal that lies inside the Axis Project (Proyecto Eje). It's goal is to favor the creative learning, wich means to develope the creativity in teachers and students to make a better learning and teaching practice respectively, as well as making students able to have a better social adaptation with their classroom and environment. In this article we show the highlights of this proposal aimed for educators and we include an example of how to elaborate the corresponding curricular materials.

Key Words

Dramatization – Primary education – Creativity - Curricular materials.

Introducción

Frente a considerar el conocimiento sólo en un sentido marcadamente utilitario, basado en razones económicas y profundamente discriminatorio, existe otra posición concebida en función del desarrollo integral del alumnado y a favor de la formación de un profesorado cualificado, con una sólida formación básica, tendente hacia la calidad de la enseñanza, por encima de cualquier otro planteamiento.

La educación actual debería, perseguir el doble objetivo de ser productivos y ser formativos e incluir el aprendizaje de lo interhumano en una realidad social dada, abarcando a la vez la socialización y la actitud de vida creativa, procurando, como sugiere Rogers (1978), ayudar a los individuos a conseguir libertad y seguridad psicológicas para la creatividad.

Aun cuando todavía sabemos poco de lo que es la creatividad, podemos poner en práctica métodos para estimular a las personas para un comportamiento más creativo. Ayudar a dejar en libertad el potencial creador que se posee, es reconocer en toda su plenitud el potencial humano. Las dificultades que encontramos para el método y la investigación no deben ser motivo para descuidarnos y dejar de lado el problema siempre latente de que algo es mejorable o cambiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Y esto es lo que nos anima a realizar esta propuesta didáctica.

En la actividad escolar cotidiana hemos observado que de la manera tradicional, consistente en explicar la lección y hacer ejercicios sobre el tema, la mayoría de los alumnos se aburren o prefieren hacerlos en casa y dedicar la hora de clase para hablar bajito entre ellos, y mandarse notitas de lo que van a hacer en el recreo, de lo que han hecho el día anterior, de lo que van a hacer por la tarde, de cómo van a organizar el

partido de fútbol del recreo... La tarea parece una obligación no deseada. Y esta falta de interés produce de manera generalizada los siguientes problemas:

Falta de concentración, siendo necesario para el maestro adoptar una actitud severa para conseguir centrar la atención de los escolares durante las explicaciones.

Falta de motivación para la tarea, siendo ésta realizada de mala gana, como una obligación para conseguir aprobar el curso y evitar los castigos de los padres.

Preocupación excesiva por los controles y la evaluación memorística.

Escaso o nulo interés por la realización de actividades en las que es preciso poner en práctica el pensamiento divergente.

Separación radical entre trabajo y diversión, siendo identificados los momentos de distensión propuestos por el maestro como una falta de carácter del mismo que podría dar ocasión para no hacer nada, hacer travesuras o molestar a los demás.

Éstos son, desgraciadamente, problemas ya típicos y muy frecuentes en los grupos escolares, debido a la disciplina tradicional, basada en premios y castigos, a la que se les somete desde los primeros cursos. Y éstos son también los motivos para que hayamos buscado una alternativa basada en la dramatización, por sus beneficiosos resultados para despertar el interés de los escolares. A través de las sesiones de dramatización siempre hemos constatado que a los escolares les interesan las historias vivas, cargadas de emoción. Entonces, tendremos que conseguir transmitir esta emoción a los contenidos propios del currículo de manera que resulten interesantes para los escolares a la vez que favorecemos su creatividad socialización. Con esta intención proponemos incluir en la actividad escolar una metodología de la dramatización que centra su acción en potenciar el equilibrio personal de cuerpo y mente, sentir y pensar unidos; aprender disfrutando y disfrutar aprendiendo, ya que el juego dramático no es sólo fuente de placer sino de

aprendizaje. Ese aprendizaje impulsado por la motivación intrínseca, cargado de emotividad y significado.

Proponemos utilizar la Dramatización como un recurso didáctico para aprovechar a través de ella una eficaz forma de expresión por medio del propio cuerpo, que responde a la naturaleza motriz de la imaginación del niño, y potencia el desarrollo de su creatividad, ya que el primer paso para desarrollar la creatividad es acceder a la inteligencia emocional, desbloquear las inhibiciones y adquirir las habilidades sociales como la autoestima. Pero también para facilitar el aprendizaje y proponer una alternativa, un nuevo enfoque, que abra caminos por los que sea posible superar el desconcierto y la desmotivación general que impregna actualmente el proceso educativo, causada, sin duda, por circunstancias tales como :

* Los intereses económicos que presionan para que se mantenga la organización escolar basada en áreas fundamentales con libros y cuadernos, el modelo de comportamiento de disciplina y silencio y la evaluación de la memoria.

* El entorno socioeducativo que influye en la imagen del profesor, coartando su libertad, induciéndole a actuar según el estereotipo de ser el depositario del saber y del poder en el aula, transmisor de rutinas, olvidando el aprendizaje creativo por no ser práctico o útil para el tipo de ciudadano conformista que requiere la sociedad de consumo, ese ciudadano mudo que sólo sabe expresarse al uso.

Por otra parte, conscientes de la necesidad de recursos y materiales curriculares para poner en práctica una metodología basada en la Dramatización, diseñamos esta propuesta didáctica dirigida a los educadores, de manera que pueda servir de ejemplo o base sobre la que desarrollar su propia actividad como investigador en el aula, capaz de elaborar y mejorar los propios materiales curriculares a través de la observación de la práctica docente y con la colaboración activa de los alumnos. Sabemos que la efectividad

de cualquier programa depende, en gran parte, del interés, entusiasmo y compromiso de los profesores.

1. El proyecto eje como propuesta didáctica

Denominamos EJE a este proyecto porque supone una metodología que utiliza la Dramatización como eje en torno al cual se organiza la actividad escolar, proporcionando al docente una referencia para buscar la motivación en el aula, a favor de la formación integral de sus alumnos en el ambiente agradable y distendido de los juegos.

Hacemos aquí referencia a la Dramatización, entendida ésta, como un sistema para buscar la integración de todas las materias del currículo, artísticas y no artísticas, utilizando para su expresión el Lenguaje Dramático en el que se sintetizan todos los lenguajes posibles derivados de los sentidos humanos (oral, visual, auditivo, táctil y olfativo) y sus variaciones (gutural, plástico, musical, gestual, corporal, etc.).

Nuestra propuesta didáctica tiene la finalidad fundamental de favorecer el aprendizaje creativo, lo que implica desarrollar la creatividad de profesores y alumnos para mejorar la práctica docente y discente, así como capacitar a los alumnos de habilidades sociales para una mejor adaptación social de las personas creativas al aula y a su entorno general.

Para esto, partiremos de la base de establecer una correlación entre el proceso de creación y el proceso de aprendizaje, que nos permita seleccionar una secuencia de actividades lúdico-dramáticas, como metodología de base a partir de la cual se pueden poner en práctica otras técnicas de desarrollo de la creatividad, para generar aprendizaje por descubrimiento, al aplicar la libertad de expresión y la creatividad en la adquisición de contenidos que cubran las necesidades básicas de los alumnos: cognitivas, afectivas y

sociales. Y no bastará con indicar el tipo que actividades que se van a realizar, sino que también es necesario precisar la manera cómo se van a llevar a cabo, la secuencia del proceso que se va seguir, en función de los objetivos, los contenidos y tiempo disponible.

En las investigaciones analizadas que hacen referencia a la aplicación del juego dramático en la escuela, hemos constatado lo siguiente:

La mayoría de ellas se aplican a la Educación Infantil (de 0 a 6 años), pero muy pocos a la Educación Primaria (de 7 a 12 años).

Los trabajos referidos a la E. Primaria, coinciden en considerar como objetivos generales de la dramatización en la escuela la liberación de la capacidad de expresión y su relación con contenidos del área de Expresión Artística; pero en ninguno de ellos se considera la posibilidad de abordar mediante la Dramatización contenidos de otras áreas como Conocimiento del Medio o Matemáticas.

La reflexión sobre estas cuestiones nos lleva a la conclusión de que a la Dramatización no se le ha prestado la atención suficiente, por no señalar su olvido total en la pedagogía tradicional. Como mucho, el juego dramático ha quedado relegado en la práctica educativa como complemento, a veces incluido en el currículo con un prurito de modernidad, y otras veces totalmente olvidado.

Sin embargo, consideramos que la Dramatización puede constituir una parte esencial del currículo a la hora de utilizarla como recurso didáctico, dentro de la planificación metodológica. Son muchos los aspectos que podemos considerar en torno al juego en general y al juego dramático en particular, que pueden revelarnos ideas interesantes que nos ayuden a comprender y valorar su importancia en el contexto educativo.

1.1. Fundamentación y objetivos de la propuesta.

El Proyecto EJE consiste en la elaboración por parte del maestro de un material curricular que incluye actividades de Dramatización, para despertar con su aplicación el interés de los alumnos y favorecer el desarrollo de su creatividad a través de la improvisación dramática. Se trata de capacitar al profesor para ser capaz de elaborar él mismo este material curricular actuando como investigador en el aula para descubrir, comprender y resolver problemas cotidianos que surgen en la acción, en el proceso educativo, de una manera ecológica, sin salir del contexto, trabajando con datos cualitativos y sin interferir en la actividad de los alumnos de una manera perjudicial para su formación.

En la década de los setenta surgió en Inglaterra el movimiento del profesor/investigador que supone una nueva visión del maestro al que se le adjudica un papel activo en la renovación de la enseñanza, como un profesional crítico de su propia práctica, porque si bien consideramos que la principal función del maestro es la docencia, difícilmente podrá llevarla a cabo si no va acompañada de un conocimiento reflexivo y crítico de su práctica docente que se apoye en la investigación.

En esta línea se encuentran los trabajos de autores como Sarramona(1982), para quien la investigación en educación es un proceso metodológico mediante el que se llega a un conocimiento científico que consiste en describir, relacionar, crear teorías, y explicar de forma sistemática los fenómenos educativos. También Stenhouse (1985) considera que la investigación en educación no debe regirse por los mismos criterios que rigen la investigación científica, sino que consiste en una actividad sistemática y planificada cuya finalidad es proporcionar información para la toma de decisiones con vistas a mejorar e innovar la práctica educativa.

Desde este punto de vista, consideramos que el maestro debe asumir la necesidad de que investigar es algo natural de su actividad. Para ello partiremos de un concepto de investigación accesible al maestro, tanto a nivel lingüístico como respecto a su propio pensamiento, para que realizar la tarea investigadora no suponga la posesión de conocimientos o técnicas específicas que no están a su alcance y pueda contar con una metodología y una didáctica (estrategias e instrumentos) que hagan compatible la función docente con la investigadora. Siguiendo a Hopkins (1989), entendemos que la investigación educativa debe plantearse desde la realidad escolar, desde la que el maestro pueda detectar los problemas, dificultades o situaciones de aprendizaje que percibe como susceptibles de cambio o mejora a través de la acción.

El Proyecto Eje precisa de una actitud del educador como investigador en el aula para realizar su actuación en base a los siguientes **objetivos**:

- 1ª) Observar en el aula para detectar problemas de la actividad docente y seleccionar los contenidos sobre los que actuar.**
- 2ª) Elaborar la Sesión de Dramatización para desarrollar parcial o totalmente la unidad didáctica entorno a los contenidos de referencia.**
- 3ª) Aplicar las actividades propuestas en la Unidad de Dramatización.**
- 4ª) Evaluar la aplicación y hacer propuestas de mejora.**

2. La Sesión de Dramatización en el Proyecto Eje

A modo de procedimiento didáctico, la Sesión de Dramatización, resume los pasos fundamentales de la actuación del profesor en cada sesión concreta para desarrollar una unidad didáctica o motivar su desarrollo. Contiene, por lo tanto, procedimientos para resolver las cuestiones básicas a tener en cuenta en la organización de la clase de una

manera metodológica, y hace referencia a las siguientes preguntas: ¿Cuál es el tema? ¿Qué características pedagógicas ofrece? ¿Qué objetivos educativos desarrolla? ¿Cuáles van a ser las actividades lúdicas y dramáticas que vamos a realizar? ¿Cuánto tiempo durará cada una? ¿Cómo, cuándo y dónde se realizarán? ¿Qué, cómo y cuándo evaluaremos?

En función del contenido que se quiera desarrollar, dispondremos de un amplio repertorio de juegos y los seleccionaremos según la finalidad educativa que nos interese considerar: expresión corporal, desarrollo creativo, memoria visual, actividad compensatoria, discriminación perceptiva-cognitiva, desarrollo estético, relación espacial, agudeza visual, concienciación, deducción, inducción, expresión mímica, vocalización, transformación, etc.

Es importante presentar estas actividades dramáticas con un carácter lúdico. El juego dramático, aplicado en la pedagogía activa, lo planificamos aquí integrado en una estructura más amplia que comprende un nuevo concepto de dramatización en el aula, a modo de propuestas imaginativas, donde todos los elementos sean explícitos de un modo claro y sistemático, buscando una proyección didáctica que nos pueda ser de utilidad.

Una vez que se han estructurado las Sesiones de Dramatización, éstas van a constituir una herramienta eficaz y un instrumento útil a la hora de organizar la tarea en cualquier área del currículo en la que se aplique. Con ellas, podemos elaborar un fichero abierto que recoja diferentes tipos de propuestas que hemos planteado y que podemos organizar de distintas maneras.

Para su elaboración tendremos en cuenta:

- Indicar el tipo de actividades que se van a realizar, en función de los objetivos y los contenidos.

- Precisar la manera cómo se van a llevar a cabo, la secuencia del proceso que se va seguir y el tiempo aproximado para su realización.

Para establecer la secuencia de actuación, partimos de la base de establecer una correlación entre el proceso de creación según Wallas (preparación, incubación, iluminación y verificación) y el proceso de aprendizaje creativo (planteamiento, relajación, elaboración autoevaluación y comunicación evaluación).

Esta relación nos permitirá distribuir las actividades lúdico-dramáticas en una secuencia técnica que sirve de base para todas las sesiones, como una metodología a partir de la cual se pueden incluir diversas técnicas de desarrollo de la creatividad, apropiadas en cada momento de la sesión, que confluyan para generar el aprendizaje creativo de un tema propuesto.

Fases de la sesión de dramatización del proyecto eje

Proceso de creación

Proceso de aprendizaje creativo

A) Preparación -----Planteamiento

B) Incubación ----- Relajación

C) Iluminación ----- INSIGHT-----Elaboración. Autoevaluación

D) Verificación -----Comunicación. Evaluación

A) Planteamiento (preparación).

En esta fase se hace alusión al tema objeto de aprendizaje de forma indirecta, mediante juegos en los que se combinan las técnicas de desarrollo de la creatividad, como

brainstorming, arte de preguntar, arte de relaciona, etc., con actividades dramáticas liberadoras de la expresión, que favorecen el contacto entre los participantes, el calentamiento físico, la desinhibición, la atención y la concentración, recurriendo a la expresión corporal, la memoria sensorial y la imaginación a través de la improvisación gestual, verbal, plástica, rítmico-musical, gráfica...

Algunos de estos juegos se pueden utilizar en todas las sesiones a modo de calentamiento previo. Conviene precisar la denominación de estos juegos, así, si un juego se ha practicado previamente, y ha sido satisfactorio, sólo con nombrarlo será suficiente para que los niños/as se sientan familiarizados con el mismo, y recuerden con facilidad de qué se trata. En éste sentido, recomendamos el empleo de títulos breves, precisos, atractivos y originales que faciliten su rápida ubicación mental. Ganaremos con ello en tiempo y eficacia.

Otro aspecto a considerar es el tipo de juego que vamos a practicar. Dado que existen juegos cuya orientación pedagógica está claramente diferenciada, considerar las características específicas que nos ofrecen cada uno de ellos, nos puede resultar útil a la hora de establecer una correlación, o si se quiere, una correspondencia con los objetivos educativos que se proponen alcanzar. Es decir, ¿el juego que se propone es creativo?, ¿es estético?, ¿desarrolla algún tipo de habilidades y destrezas?, ¿es perceptivo?...

También debemos plantearnos la función que cumple cada actividad lúdica. Aquí nos preguntamos: ¿para qué sirve? Y la respuesta podría ser: para hacernos felices, para perder la vergüenza, para relajarnos imaginariamente, para desarrollar nuestra capacidad espacial o creativa, para descubrir nuevas posibilidades expresivas, para experimentar con materiales plásticos diversos en soportes variados, para ampliar o modificar nuestra concepción del tiempo y del espacio que intervienen en la génesis y desarrollo artístico, para divertirse, para desarrollar el sentido autoconsciente estético de un modo autónomo y

solidario; para desarrollar la autoconfianza y la valoración positiva de uno mismo, para desarrollar nuestro criterio personal respecto a un tema, etc. Ya sabemos que los juegos tienen un sentido de funcionalidad educativa muy extenso, y que nos pueden ayudar a concretar, con una gran fidelidad el fin que perseguimos.

Conviene destacar la importancia que tiene contar siempre con la presencia de la música a la hora de desarrollar estas actividades lúdicas, bien formando parte del propio juego o como un fondo musical estimulante o relajante, la música siempre nos ayudará a liberar la expresión como paso previo para poner en práctica la creatividad.

También en esta fase el alumno tendrá que reunir toda la información posible respecto al tema, para lo cual, en ocasiones, será necesario aportar todos los conocimientos que se tengan sobre el mismo y consultar los aspectos desconocidos, empleando todos los medios posibles: libros, revistas, documentales, internet... Se trata de informarse sobre el tema para dar respuesta a las **cuestiones previas** que sucesivamente hace el profesor. La fase terminará con una **cuestión para la creación** que los alumnos resolverán en la fase de elaboración. A través de estas actividades se pretende que el alumno pueda tomar conciencia, busque y defina algún problema en torno al tema tratado y la cuestión para la creación planteada.

B) Relajación (incubación).

Aunque a veces se puedan llegar a plantear propuestas de soluciones diversas a los problemas planteados en la fase de preparación, no es conveniente prolongarla hasta encontrar la solución idónea. Conviene realizar otras actividades que sirven de relajación o de distanciamiento del problema o que permitan verlo desde otro punto de vista procurando a la vez un descanso. No se trata de abandonar el problema, sino más bien de

alejarse de él para dejar de pensar siempre en la misma dirección, dejar de estar obsesionado en una línea de pensamiento y dar cabida a otras. Implica descansar, recuperarnos de la fatiga pero sin abandonar el problema.

En esta fase utilizaremos técnicas de relajación corporal, de manera lúdica, para conseguir la distensión muscular, el bienestar físico y mental, favorecer la respiración y la concentración. Autores como D. de Prado (1995) y M. Charaf (2005) han recopilado técnicas y experiencias de relajación creativa útiles en esta fase para conseguir la esta disponibilidad del alumno que favorecerá la interacción de conocimientos para resolver el problema. La música tiene un papel protagonista en esta fase, utilizada como guía para pasar a un ritmo de movimientos cada vez mas pausados, interiorizar el sonido, concentrar el pensamiento, controlar la respiración, etc.

C) Elaboración. Autoevaluación (iluminación o Insight).

Es la fase o momento de solución del problema y realización o plasmación tangible de las ideas que dan respuesta a la cuestión para la creación. En el aprendizaje creativo, al igual que en cualquier proceso de creación, la solución a un problema o cuestión puede surgir súbitamente como algo inesperado, dentro de una misma sesión y tras el período de incubación o puede ser la culminación de un proceso de selección de varias opciones planteadas en sucesivas sesiones.

Esta es la fase en la que se pueden llevar a cabo las propuestas de solución para el problema planteado de manera individual, en grupos reducidos o gran grupo, realizando actividades de dramatización como juego dramático, heuridrama, rolle playing, etc. que facilitan la representación del problema como un drama-problema, para expresar a través de todos los lenguajes posibles la solución encontrada y el aprendizaje adquirido.

Podemos encontrar muchas actividades aplicables en esta fase en los trabajos de F. Bercebal (1995), T. Motos y F. Tejedó (1987/1999) y A. Cantos (2003).

Esta fase nos interesa particularmente en el proceso de aprendizaje creativo ya que constituye, además de la solución del problema, la satisfacción de haberla encontrado. Es el momento conocido como insight en el proceso de creación y que produce la euforia de sentirse poseído por la novedad del nuevo conocimiento. Algo que agrada por cuanto la persona se siente satisfecha en la convicción íntima de que aquello es lo que andaba buscando y ha sido capaz de resolver. Y en este momento radica, a nuestro entender, la clave para seguir indagando y seguir aprendiendo, de ahí que sea tan importante permitir que los alumnos experimenten este momento, esta satisfacción del problema resuelto, que suele faltar en la enseñanza tradicional.

Para Gruber (1984), la ocurrencia de insight va cargada de afectividad, lo que acentúa esta experiencia mental y mueve a la persona hacia futuras aplicaciones. Así, esta fase es, en sí misma, el germen de una nueva fase de preparación, pues existe un motivo muy fuerte en el ser humano (y en todos los primates) por buscar estímulos exploratorios o experimentos. Una curiosidad o deseo de saber o motivación epistemológica, que pone en marcha el proceso de aprendizaje-creación.

Correspondería con lo que Amabile (1983) denomina motivación intrínseca, definida como “la motivación para ocuparse en una actividad por su propio gusto, porque es intrínsecamente interesante, agradable o satisfactoria”. La motivación intrínseca, pone en juego las emociones y el afecto, generando una mayor decisión e implicación en la tarea que la simple motivación extrínseca en la que la decisión para realizar una tarea está supeditada a alcanzar alguna meta externa como el reconocimiento y el premio de una buena nota.

Esta motivación intrínseca es fundamental no sólo para un aprendizaje eficaz sino para iniciar y perseverar en un proyecto creativo, ya que en la motivación extrínseca, la atención oscila de la tarea a la meta y se dispersa. Csikszentmihalyi (1998), hace referencia a un estado emocional muy especial en el proceso creativo, que llama “experiencia de flujo” por el cual el individuo se siente fuertemente motivado intrínsecamente, con la sensación de estar envuelto y arrastrado por la actividad, eliminándose otros pensamientos ajenos a la tarea. Esta dimensión afectiva del trabajo, es un componente necesario para que se desarrolle la creatividad.

Así pues, **la autoevaluación** es imprescindible en esta fase, puesto que es el propio alumno, o el propio grupo de alumnos, quien debe encontrar la solución al problema planteado y reconocer como acertada dicha solución o producto creativo que supone para él un nuevo aprendizaje que le colma de satisfacción a nivel personal.

Otra cosa es que después el profesor le de o no el visto bueno a nivel social. Y ésta puede ser la causa de muchas frustraciones para el alumno, cuando el profesor no entiende su labor de orientador del aprendizaje. Será muy importante en esta fase, valorar positivamente el trabajo de un alumno cuando le ha dedicado un tiempo y un esfuerzo y se siente satisfecho de lo que ha hecho. Algunos alumnos no demuestran la satisfacción del insight o autoevaluación hasta que el profesor evalúa su resultado, otros pasan de la opinión del profesor, otros la temen, pero todos han hecho ya la autoevaluación de su trabajo cuando lo presentan, y no lo hacen hasta que están satisfechos de él.

Consideramos fundamental este momento de recompensa o fracaso ante el profesor y el resto de los alumnos, porque es la clave para que los alumnos continúen cuestionándose conocimientos o dejen de hacerlo. No debería haber nunca una evaluación externa negativa de este momento, sino una orientación para corregir los fallos, y guiar hacia la solución acertada, valorando a la vez los aspectos positivos observables

en el planteamiento hecho por el alumno, por mínimos que sean, puesto que así el alumno es el máximo responsable de su trabajo y no delega esta responsabilidad como algo externo a él. Sabemos por propia experiencia que, en casos extremos, con alumnos totalmente desconectados de la clase, basta con conseguir que experimenten una mínima satisfacción por haber aportado una idea valiosa, para que se ponga en marcha su deseo innato, aunque frustrado, de aprender creativamente.

A nuestro entender, la autoevaluación caracteriza tanto al aprendizaje creativo que puede llegar a identificarse con él.

D) Comunicación. Evaluación (Verificación).

Corresponde a esta fase la puesta en común y evaluación grupal y objetiva del producto. La consideración de autoevaluación en el proceso de aprendizaje creativo no estaría completa sin la evaluación externa del producto conseguido, siempre que ésta se haga con la implicación y el reconocimiento del propio autor y la oportunidad de rectificar. Esto exige comparar objetivamente con otros resultados obtenidos por otros alumnos y elegir honradamente el más apropiado. Si un resultado no es apropiado, empezar de nuevo debería ser también decisión del alumno; no serviría de mucho imponer una tarea tan personal como un aprendizaje creativo, al igual que no se puede forzar a nadie a crear su personalidad. Los aprendizajes que no son vividos, no se integran en nuestro ser; se olvidan.

Hemos hablado aquí de honradez. También habría que hablar de humildad para reconocer una propuesta más valiosa que la propia. Esto puede parecer difícil de conseguir tratándose de niños, pero no lo es tanto cuando se plantea la captación de estos valores en términos de eficacia del trabajo en grupo, por el éxito de la tarea en común.

3. Metodología más apropiada para el proyecto eje.

De todas las posibles maneras de investigación en la acción, para el proyecto EJE nos parece más apropiada la **observación en el aula**, por ser la más ecológica y poder realizarse simultáneamente con el desarrollo de la actividad cotidiana docente.

La observación en el aula nos permite llegar a conclusiones que son muy útiles para elaborar nuestra propuesta metodológica. Y para la recogida de datos han resultado muy apropiadas las técnicas como el diario de clase con cierta continuidad (no es preciso que sea diaria), semiestructurado, para anotar observaciones, sentimientos, reflexiones, interpretaciones o explicación de hechos o anécdotas surgidas en el aula, de interés para describir la relación profesor-alumno, incluiremos esporádicamente el diario de los alumnos para conocer su punto de vista; los registros anecdóticos, para relatos descriptivos de episodios o anécdotas significativas vinculadas a algún aspecto de la conducta del alumno. En las notas de campo, similares a los registros anecdóticos, podemos incluir además interpretaciones subjetivas que pueden ser muy útiles para la investigación posterior.

También el video, siempre y cuando se haya familiarizado previamente con el a los alumnos, tiene grandes ventajas como soporte para un análisis posterior, ver donde falla la metodología y Corregir los procesos de exposición. El vídeo es el soporte mas objetivo a todos los puntos de vista.

En resumen, se trata de utilizar fuentes de observación directa centrada en la realidad del aula para intentar captar lo que sucede dentro del contexto escolar. Para M.T. Anguera (1983), “la observación, que puede ser asistemática y acientífica, también alcanza por supuesto, la jerarquía de método científico y, por tanto, la capacidad de describir y explicar el comportamiento, al haber obtenido datos adecuados y fiables correspondientes

a conductas, eventos y/o situaciones perfectamente identificadas, e insertas en un contexto".

Efectivamente, en la observación detenida de la realidad escolar podemos encontrar la solución a muchos interrogantes. Si nos preguntamos: ¿Cómo puedo convertir los contenidos obligatorios en algo atractivo, algo interesante?... Tal vez encontremos la respuesta observando lo que les gusta a los alumnos:

A los niños les gusta moverse, no soportan estar todo el tiempo sentados, es algo necesario para su desarrollo. El solo hecho de cambiar de lugar es un incentivo para la tarea. Se percibe en la alegría que se genera y en que muchos más niños acaban su tarea.

Conclusión: Debemos incluir el movimiento en la tarea escolar. Se podría dividir la clase en zonas distintas en las que desarrollar la actividad: zona de ejercicios, zona de búsqueda de información, taller de manualidades, rincón de la ciencia... para que los alumnos no tengan que permanecer todo el tiempo sentados en el mismo sitio.

A los niños les gusta que se les tenga en cuenta y se les permita opinar. El solo hecho de que una tarea incluya algo propuesto por ellos, mejora los resultados.

Conclusión: Podríamos preguntar a los niños, ¿cómo podemos hacer esto, cómo os gustaría que fuera aquello...?

A los niños les gusta jugar.

Conclusión: Se deberían incluir juegos en la tarea escolar o dar a ésta un carácter lúdico.

A los niños les gusta que el profesor esté más cercano a ellos y sea su amigo, participando con ellos en las tareas escolares.

Conclusión: Se podrían plantear situaciones en las que el profesor se incluye para resolverlas junto con los alumnos, tales como adivinanzas, problemas de insight y otras técnicas de desarrollo de la creatividad, propuestas por el profesor a los alumnos, por los

alumnos al profesor o por los alumnos para toda la clase incluido el profesor.

A los niños les gusta la clase de dramatización. La liberación de la expresión y la creatividad generada en estas clases mejoran el rendimiento incluso de los más rebeldes e inadaptados.

Conclusión: se debería incluir la dramatización en el proceso de aprendizaje.

3.1. El elemento físico y el elemento humano.

¿Es necesaria una nueva **aula** para llevar a cabo esta metodología? El aula actual constituida por mesas individuales orientadas mirando a la pizarra y la mesa del profesor es un diseño típico que impone una relación pedagógica jerárquica apta para desarrollar la hipótesis comunicativa y disciplinaria que subyace en la concepción educativa tradicional. Pero ¿cómo se siente el niño en estas aulas convencionales? Alberto Moncada (1985), explica que este diseño está copiado y es una visión civil de la sala capitular de los conventos medievales que también hacía las veces de refectorio, pensada para que el abad presidiera sobre un estrado la reunión de los frailes sentados en hileras frente a pupitres escuchando las lecturas.

Este modelo estaría bien para su función en su momento, pero ¿cómo es posible que se haya mantenido durante tantos siglos y se pretenda seguir manteniéndolo?

Los niños actuales no son monjes de clausura, ni siquiera son adultos. No se puede pretender que pasen dos o tres horas seguidas, sentados escuchando las breves explicaciones del profesor y haciendo ejercicios para practicar lo que el profesor les ha comunicado. Físicamente es ya un atentado para el desarrollo corporal del niño esta falta de movimiento.

No es de extrañar que a los niños no les guste estar en el aula. Lo que más les gusta del colegio es el recreo, así que habrá que trasladar ese espíritu al aula si queremos

que nuestra labor pedagógica sea más eficaz. ¿Hasta cuando arrastraremos esta rémora del convento medieval?

Para Peter Slade (1981), el aula convencional impacta en el niño entre siete y doce años impidiendo su desarrollo natural en una fase en la que su pensamiento es ya más penetrante, tiene mayor capacidad de decisión que incluye el atrevimiento para expresar sus puntos de vista personales. Al verse recluido en este espacio que lo condena a recibir pasivamente la información, no se muestra tal como es, y cuando se atreve a hablar, es tan solo para comunicarnos mediante rodeos aquello de lo que carece; esto mismo lo hace, en cierta forma, a través de su conducta más revoltosa.

¿Cómo podemos mejorar esta situación? Algunos autores nos hablan de abrirle la puerta del aula a elementos tales como el baúl de los disfraces, un espejo grande, el buzón de los juegos, etc. En definitiva, no se trata de edificar nuevas aulas, sino de convertir el aula tradicional en un espacio de libertad con un sentido positivo de calidez y familiaridad en la que los niños se puedan sentir actores protagonistas de su propio proceso educativo. No obstante, a veces es posible disponer de un aula-taller, en el caso de que el centro escolar cuente con la infraestructura necesaria para la actividad lúdica

Otros espacios a considerar se sitúan fuera de dicha aula-taller como puede ser el patio, la pista polideportiva, el gimnasio, la biblioteca, según las necesidades espaciales que requiera la realización de un juego determinado. Y también podemos contemplar otras posibilidades como son los espacios extracolegiales, como espacios urbanos más amplios (plaza, calle, teatro, cine, etc.) o espacios naturales (playa, bosque, campo, etc.).

Respecto a los **materiales** con qué jugar diremos, en principio, que el material a utilizar es variable y abarca desde los materiales plásticos y utensilios: pintura acrílica, rotuladores, acuarelas, pastel, grafito, pintura al óleo, papeles, fotografías, textil, mosaico,

témpera, cartón, plástico, cuerda, alambre, madera, barro, material reciclado de deshechos industriales o domésticos, etc., hasta un banco de imágenes, considerando los diferentes soportes, herramientas, etc., que se puedan emplear. Aunque, a veces, también nuestro propio cuerpo o partes de él pueden ser un material creativo.

Como vemos, no es fácil determinar la ingente cantidad y diversidad de materiales que son susceptibles de ser aprovechados en una actividad artística, aunque, según el tipo de juego que se proponga realizar, a veces es conveniente prepararlo con antelación.

Concretar las características de un material creativo con el que poder jugar, es complicado, puesto que se trata de un concepto vago e indefinido por su propia naturaleza.

Pensemos, por ejemplo, en una nube. ¿Es un material creativo, o puede serlo?, ¿cuántas veces, a lo largo de nuestra vida hemos dotado de sentido significativo a las nubes, dándoles forma y cuerpo, dotándolas de acción, dejando volar nuestra imaginación, para convertirlas en dragones alados, rostros monstruosos o ángeles celestiales? Otros materiales con los que podemos trabajar de una manera lúdica, serán aquellos que nos permitan transformarlos imaginativamente, dotándolos de funciones simbólicas distintas a sus funciones utilitarias. En este sentido, podemos especular con la cosificación; por ejemplo, una alcachofa podemos convertirla en una maraca o en un micrófono, ¿y por qué no, en un hisopo? ¿Qué tipo de acciones podemos realizar con vendas, bufandas, sombreros, zapatos o relojes? ¿Y con un rayo de sol que se cuele por la ventana, qué prodigios obraría en el aula?

Otra consideración a tener en cuenta es el propio material didáctico empleado como recurso metodológico para inducir el juego, distinto al empleado para su realización. Este material es muy extenso y puede abarcar desde un texto literario hasta una cinta de cassette con alguna melodía especial, gritos, ruidos y otros sonidos. Baste señalar que cualquier objeto es susceptible de ser manipulado, experimentado o explotado con fines

didácticos. Cualquier cosa puede ser un material didáctico potencial con el que poder plantear un juego dramático.

¿Y el **tiempo**? ¿Cuándo realizar las prácticas de dramatización? El momento ideal para realizar la dramatización es variable. Puede plantearse al principio de cada tema, bien como motivación e inmersión en las propuestas de trabajo creativo, de habilidad y destreza o bien en la fase final del mismo, como relajación imaginativa.

A veces, podemos introducirlas como táctica de reanimación en un momento dado, cuando la apatía o la rutina se adueñan del ambiente, y puede servirnos de nuevo para estimular y motivar la dinámica de la clase, mejorando el tono vital de la misma.

Los participantes, o **jugadores**, son los niños/as y también el/la maestro/a. Unas veces plantearemos estas actividades dramáticas como juegos individualizados (para un solo jugador) y otras como juegos socializados (con dos o más jugadores).

En cuanto al papel del docente, podemos decir que él es el animador que planifica, organiza, sugiere y motiva la actividad para conseguir, como nos dice A. Cantos (1997), conciliar el placer en el trabajo con el placer en el juego. Su intervención didáctica no se limita a observar pasivamente lo que sucede a su alrededor sino que ha de estar integrada constantemente en el desarrollo del mismo apoyando a los que tienen dificultades, sugiriendo nuevas posibilidades o alternativas creativas, animando al grupo de la clase positivamente, creando un clima de confianza, comunicación transparente y desinhibida.

El maestro es quien debe procurar en todo momento la creación de un clima de respeto que favorezca la participación, unida a una motivación positiva, que facilite el desarrollo de las sesiones de dramatización de un modo fluido y espontáneo, quedando las normas subordinadas por la propia acción lúdica que se manifiesta de una manera

natural. En este sentido, el docente puede intervenir estimulando la participación y la comunicación sin ejercer presión en el grupo.

Respecto a las perspectivas de la **evaluación** podemos considerar diferentes vías relacionadas con las estrategias de trabajo utilizadas, la manera de relacionarse manifestando aceptación o rechazo hacia la tarea y hacia los compañeros, el disfrute y satisfacción mostrados, el nivel de implicación o integración, la originalidad y la creatividad manifestada, los aspectos positivos o negativos detectados y las propuestas de mejora realizadas por los propios participantes.

También podemos evaluar utilizando cualquier procedimiento válido de los muchos existentes como la realización de encuestas o cuestionarios de autoevaluación.

En principio evaluaremos las prácticas de dramatización en tres momentos: antes, durante y después del proceso. Antes, en cuanto a su planificación; durante, en relación al proceso, teniendo en cuenta las actitudes manifestadas por los jugadores, y después, considerando los resultados obtenidos.

4. Ejemplos de aplicación del proyecto eje.

Expondremos tres ejemplos de la aplicación del Proyecto EJE a situaciones concretas de aprendizaje en temas de diferentes áreas del currículo de E. Primaria.

Cada uno de estos ejemplos ha sido realizado como parte de nuestra actividad docente para resolver problemas reales surgidos en el aula. Los tres ejemplos seleccionados corresponden a tres áreas diferentes y se concretan con la aplicación de las correspondientes sesiones de Dramatización:

- 1) **Musicalidad en las palabras.** (Área de Lenguaje. Gramática: la rima).
- 2) **Fracciones cotidianas.** (Área de Matemáticas: concepto de fracción).
- 3) **El recorrido de una gota de sangre.** (Área de Conocimiento del Medio: la función de nutrición)

4.1. Musicalidad de las palabras.

Notas de campo. El problema.

Al tratar en clase el tema de la rima asonante y consonante y su aplicación, observamos que los alumnos aprenden de memoria lo que es la rima y sus clases, pero son muy pocos los que son capaces de llevar estos conceptos a la práctica para escribir un poema. ¿Por qué esta dificultad para aplicar las reglas? El problema no está en la aplicación del concepto sino en un paso previo. Los alumnos/as no distinguen claramente el concepto de verso, estrofa y poema. Es un problema de “oído” para comprender el carácter de musicalidad esencial de los poemas. Algo que parece tan elemental es sin embargo muy complicado para ellos.

Por esta razón decidimos realizar la Unidad de Dramatización que titulamos MUSICALIDAD DE LAS PALABRAS con la intención de distinguir cuál es la finalidad de la rima en la composición de los versos y el poema, implicando la participación del pensamiento divergente.

Sesión de dramatización

Objetivos:

- Comprender el concepto de rima como elemento de musicalidad.
- Experimentar un proceso secuencial de actividades físico-mentales, que llevan a los alumnos a la creación colectiva de un poema.
- Fomentar sentimientos positivos de autoestima y cooperación en la creación colectiva de un poema.
- Vivenciar el valor emocional de la creación de poemas.

Material:

- Lector de CD y selección musical.
- Cartulinas o papel continuo, ápices, ceras duras y rotuladores de colores.
- Folios y papel de diversas texturas.
- Libros de texto de Conocimiento del Medio, enciclopedias ilustradas del mundo natural, láminas, revistas, etc.

Procedimientos

A) PLANTEAMIENTO (15 min. aproximadamente)

Desplazamientos en grupo:

Caminando. Caminar por todo el espacio, sin chocar, cambiando de dirección, de ritmo, de velocidad... según la música y las indicaciones del monitor. A la señal, parar e intercambiar información con el alumno más próximo: datos personales, aficiones...

Pasillo musical. Formar dos filas de alumnos dejando un pasillo central. Por parejas, van pasando por el centro danzando a su gusto mientras los demás les aplauden tarareando la música.

Seguir al líder. Desplazamientos diversos con cambios rápidos de dirección: a la izquierda, a la derecha, adelante, atrás, en diagonal... siguiendo los movimientos improvisados por un líder.

Desplazar al líder. Repetir una secuencia rítmica y una frase improvisadas por el líder (ejemplo: tararí, tararó, tararí, chin, pon). Cuando otro alumno dice una frase musical que rima con la anterior, acompañada de otra secuencia rítmica, pasa a ser el líder.

Fotos vivientes. Todos juntos posar formando distintos motivos (con el propio cuerpo o utilizando materiales del entorno): un arco de triunfo, una fuente, un barco,... otros motivos sugeridos por los participantes. Poner a las fotos títulos que formen pareados. El monitor empieza sugiriendo algunos como: “Por este portón / pasó un campeón”, “Bebiendo agua de la fuente/ me siento mucho más fuerte” etc.

CUESTIONES previas: ¿Tienen ritmo las palabras? ¿Se pronuncian con igual fuerza todas las sílabas de las palabras? ¿Cómo sabemos si una palabra es aguda, llana o esdrújula? ¿Qué es la rima? ¿Tiene alguna relación con que las palabras sean agudas, llanas o esdrújulas?

Cuestión para la creación: ¿Qué procedimiento podríamos inventar para escribir un poema todos juntos?

B) RELAJACIÓN (10 min. Aprox.)

Galaxia. Somos estrellas de una galaxia que se desplaza por el espacio siguiendo la melodía (ritmo lento), hasta entrar en contacto con otro miembro del grupo.

Este contacto debe ser mínimo, sólo un roce y los ojos deben permanecer cerrados. Después de un minuto de escuchar la melodía, el monitor introduce la letra (frase corta) para cantarlo todos juntos siguiendo la melodía.

Colonia de coral. Manteniendo el contacto mínimo y volviendo a cerrar los ojos, imaginar que somos una colonia de coral que se agita en el fondo del mar, sin desplazamiento, siguiendo una melodía que recuerde el sonido del oleaje. Se debe encontrar un movimiento de balanceo cadencioso realizado al unísono por todo el grupo.

Después cambia la música, y cada miembro de la colonia se separa y evoluciona solo hasta caer al suelo y quedar tendidos, al menos 30 segundos, escuchando una canción en la que se repita con frecuencia una estrofa o estribillo breve.

Finalmente bajamos la música y estando sentados en el suelo explicamos la actividad siguiente.

C) ELABORACIÓN (20 min. aprox.)

Actividades en gran grupo

El pulpo. Somos un pulpo que se desplaza por el fondo del mar. Evolucionar siguiendo la dirección de los sonidos y las palabras rimadas dichas por los que forman la cabeza y las patas (la “cabeza” dice una palabra y si una “pata” dice otra palabra que rima con ella, el pulpo se desplaza en esa dirección, hasta que la cabeza diga otra palabra cambiando la rima. Evitar que el pulpo llegue a chocar con las paredes de la sala).

El mecanismo. Somos piezas de un mecanismo, como el de un reloj. Una pieza dice un verso y lo repite hasta que otra pieza se le acopla diciendo otro verso que rime con el anterior. (Repetir la secuencia y escribir el poema).

Actividad en grupos reducidos: Formar grupos reducidos de cuatro o cinco alumnos/ as

que ocuparán zonas distantes de la sala. Utilizando alguno de los procedimientos explicados en la actividad anterior o inventando otro, elaborar un poema en torno a un tema sugerido. Los temas pueden ser: la ciudad, el bosque, el cuerpo humano, el río... (cada grupo escribe su poema).

D) COMUNICACIÓN. (15 min.)

Puesta en común de los poemas. Análisis de la rima utilizada en cada uno y comentarios de los mismos.

Elegir un poema representativo de esta actividad, por unanimidad.

Valoración.

Lo positivo. Hubo mayor índice de participación para la realización de los poemas que cuando esta actividad se realiza en la propia aula, donde en cada grupo trabajan uno o dos niños y los demás se limitan a observarlo o simplemente se inhiben. Las actividades iniciales, sobre todo las que se realizaron con música aumentaron el interés y la motivación y después en el trabajo en grupo fueron pocos los que observamos que estuvieran aislados.

Propuestas de mejora.

Además del poema colectivo que realizó cada grupo, sería interesante proponer hacer otro individualmente de manera voluntaria, para canalizar también la afición poética que demostraron tener algunos alumnos. Una niña presentó al día siguiente un poema que se le había ocurrido a ella por la tarde, lo cual hace pensar que también existe una continuidad creadora de estas actividades y no todo tiene que surgir en el desarrollo de la clase.

También se podría realizar otra sesión concretamente para diferenciar palabras agudas, llanas y esdrújulas puesto que todavía hay muchos alumnos que no distinguen bien en qué sílaba se encuentra el golpe de voz.

Al dirigir la actividad hay que tener en cuenta a los que se sitúan detrás del profesor o se alejan demasiado y ayudarles a entrar en la dinámica de los juegos. La causa de que se alejen puede ser sus problemas personales, pero generalmente es el propio rechazo de sus compañeros lo que produce esta conducta.

4.2. Fracciones cotidianas.

Notas de campo: el problema

El tema de las fracciones parece no interesarles. No entienden para qué se pueden utilizar las fracciones en la vida diaria. Lo ven como algo abstracto sin utilidad para ellos. Por esto nos proponemos realizar una sesión del proyecto EJE para ayudarles a interiorizar creativamente el concepto de fracción.

Sesión de dramatización

Objetivos:

Facilitar el aprendizaje del concepto de fracción, fracciones equivalentes y fracción de un número.

Integrar el concepto de fracción en la vida cotidiana de los alumnos.

Desarrollar la creatividad entorno al tema de las fracciones.

Desarrollar habilidades sociales de cooperación y responsabilidad.

Material

- Lector de CD
- Instrumentos de percusión: pandero, claves...
- Círculo de un metro de diámetro de papel continuo o plástico.
- Folios y lápices de colores.
- Libro de texto.

Procedimientos

A) PLANTEAMIENTO (20 min.)

Actividades en gran grupo

Caminata con palmadas. Formar un gran círculo alrededor del espacio disponible. Caminar siguiendo el ritmo de las palmadas del profesor/a: pasos lentos, pasos normales, pasos rápidos. Explicar que en el mismo tiempo damos un paso lento, dos normales y cuatro rápidos. Cada paso normal es $\frac{1}{2}$ del tiempo total y cada paso lento es $\frac{1}{4}$ del tiempo total.

Secuencias rítmicas. Dispones de 6 tiempos de un segundo cada uno. Improvisa una secuencia de pasos, descansos y palmadas. Por ejemplo: dos pasos, una palmada, un descanso, y dos saltos. ¿Qué fracción corresponde a cada parte de la secuencia? ($\frac{2}{6}$ de pasos, $\frac{1}{6}$ de palmada, $\frac{1}{6}$ de descanso y $\frac{2}{6}$ de saltos). Repetir todos la secuencia varias veces, hasta que la realicen al unísono. Inventar otra secuencia y repetirla.

Agrupaciones. Con el total de alumnos formar grupos indicados por las fracciones que

propone el profesor. Ejemplo: si el total de la clase es 24 alumnos, formar grupos de $2/24$, $3/24$... (pedir que los propios alumnos hagan otras propuestas).

Actividades en grupos reducidos (parejas o tríos)

Fracciones de longitud. Medir la longitud máxima de la clase y decir cuántos metros corresponden a $1/4$ del total, $2/3$ del total, etc.

CUESTIONES previas:

¿Qué es una fracción? ¿Cómo se representan las fracciones? ¿Qué son fracciones equivalentes?

¿Para qué utilizamos las fracciones en la vida cotidiana? (nombraremos por lo menos fracciones de tiempo, de longitud, de superficies, de personas, de cosas, etc.

Cuestión para la creación. ¿Podríamos proponer juegos en los que haya que utilizar fracciones para resolverlos?

B) RELAJACIÓN. (10 min.)

Parejas musicales. Siguiendo el ritmo de la música, por parejas, imitar los movimientos del compañero como si se estuviera ante un espejo. (La música elegida debe tener una evolución de ritmo rápido a lento).

Fracciones de movimiento. Individualmente, realizar una secuencia de movimientos rápidos y repetirla después exactamente a cámara lenta fraccionando el movimiento. Después intentar repetirla aún más lentamente, fraccionando las fracciones de movimiento.

C) ELABORACIÓN. (20 min.)

Busca pareja. Se reparten tarjetas a cada alumno y tienen que encontrar al compañero que tenga una fracción equivalente.

Giros fraccionados. Con un círculo grande hecho en papel continuo o cartulina, dividirlo en ocho partes iguales marcando cuatro diámetros. Un alumno se sitúa en el centro y otro le indica los movimientos que debe realizar. Ejemplos: $\frac{2}{4}$ a la derecha $\frac{1}{4}$ a la izquierda...)

Actividades en grupos reducidos

Dividir la clase en grupos de cinco o seis alumnos. Cada grupo inventará un juego que propondrá después a los demás. Si el profesor observa que no surgen ideas hará algunas propuestas, para que los alumnos planteen variantes.

Ejemplos:

Caminos. Un alumno indica los movimientos que debe seguir el otro utilizando fracciones. Ejemplo: avanza dos pasos, gira $\frac{1}{4}$ a la derecha, avanza un paso, gira $\frac{3}{4}$ a la izquierda, etc.

Divisiones de la unidad. Proponer diversas formas de dividir en partes iguales un cuadrado, un rectángulo, un círculo...

Circuitos. Dibujar un circuito dividido en casillas que los jugadores deben seguir hasta llegar a la casilla donde está situada la meta. Este circuito tiene casillas con obstáculos y si caes en ellas debes resolver una cuestión con fracciones.

Enigmas.

¿Cuál es el número cuya mitad es 0?

¿En qué posición hay que colocar las cifras 3 y 6 para obtener una fracción equivalente a

1/3?

Sobre una plantilla en la que se han marcado zonas en las que hay escritas fracciones y letras, encontrar el camino que se debe seguir hasta llegar a la meta siguiendo las indicaciones: pasando sólo por los lugares donde hay fracciones equivalentes, o fracciones irreducibles, o fracciones que sumen la unidad... Anotar las letras de las casillas por donde se va pasando y descubrir el mensaje.

D) COMUNICACIÓN (30 min.)

Mostrar los juegos inventados y jugar haciendo intercambios.

Valoración

Esta práctica de Matemáticas siempre resulta más estática que las demás. Sólo la fase de Planteamiento resultó más apropiada para incluir el movimiento y las actividades dramáticas. Sin embargo en la fase de elaboración se han puesto en juego otras técnicas de simulación y pensamiento analógico muy positivas para desarrollar la creatividad.

4.3. El recorrido de una gota de sangre.

Notas de campo. El problema

Al tratar en el aula el tema de la función de nutrición, encontramos dificultad de los alumnos para comprender la relación entre los cuatro aparatos que intervienen en esta función, digestivo, respiratorio, circulatorio y excretor. Aprenden por separado el funcionamiento de estos cuatro aparatos, pero la mayoría no alcanza a realizar la síntesis de todo el proceso y confunden la digestión con el verdadero proceso de nutrición del organismo en las células del cuerpo.

Para mejorar este aprendizaje realizamos la siguiente:

Sesión de dramatización

Objetivos:

Comprender la importancia de la sangre como el nexo de unión entre los cuatro aparatos relacionados en la función de nutrición: digestivo, respiratorio, excretor y circulatorio.

Desarrollar la creatividad y capacidad de expresión en torno al tema.

Desarrollar habilidades sociales de cooperación en la consecución de un fin grupal único.

Material

- Lector de CD.
- Objetos propios de la clase,
- Material de Educación Física: cuerdas, pelotas de distintos tamaños, aros grandes, cintas largas de colores, mazas, globos, bancos suecos, etc...

Procedimientos

A) PLANTEAMIENTO. (20 min.)

Consignas mimadas. Repartidos por todo el espacio, representar improvisando individualmente y en silencio una narración, que empieza el profesor y puede continuar un alumno, en la que se repiten las consignas: limpieza, intercambio, recogida, reparto... *(Por ejemplo: "Esta mañana el despertador me dio un susto sacándome de mi sueño placentero.*

Me duché, me vestí y fui a desayunar, pero mi madre me estaba esperando enfadada porque anoche se me olvidó tirar la basura. Así que cogí la basura y salí para tirarla. De camino compré pan y mantequilla para el desayuno. En el colegio la profesora repartió el trabajo de hoy y recogió nuestro trabajo del día anterior...etc.”).

Ultrasentidos. Los/as alumnos/as se deben organizar para representar lo que se les pide. No habrá más indicaciones del monitor que nombrar lo que debe ser representado. La comunicación entre ellos debe hacerse sin palabras. Cuando uno toma una iniciativa los demás la siguen hasta completar la escena requerida. *Ejemplo:”Todos juntos somos una autovía con dos carriles por los que van y vienen los vehículos (unos alumnos forman los carriles y otros son los vehículos). Un autobús en el que suben y bajan viajeros. Un barco pesquero que limpia los peces recién pescados y echa al mar los restos... (Se admiten otras sugerencias hechas por los alumnos)*

CUESTIONES previas. Una vez terminada la expresión corporal, estando aun de pie los alumnos y repartidos por todo el espacio, el profesor hará las siguientes preguntas

Se puede consultar el libro de texto, la enciclopedia, etc. para responderlas):

¿En relación con la nutrición, qué misiones realiza la sangre? ¿Qué hace en los pulmones? ¿Qué hace en el intestino delgado? ¿Qué hace en todas las células del cuerpo? ¿Qué hace en los riñones?

Cuestión para la creación: ¿Cómo podemos representar el recorrido de la sangre utilizando nuestro cuerpo y los objetos a nuestro alcance?

B) RELAJACIÓN (10 minutos)

Tendidos en el suelo, las manos sobre el corazón. Sentir los latidos. Respirar lentamente (inspirar en tres segundos, retener el aire tres segundos y expirar en tres segundos). Imaginar una gota de sangre que sale del corazón y hace su recorrido lentamente hasta que llega al pie derecho. En este recorrido se relajan todas las partes del cuerpo por donde va pasando la gota de sangre. Repetir el recorrido hasta otra parte del cuerpo.

- Cuando se ha relajado todo nuestro organismo, comprobar si los latidos del corazón son más lentos.

C) ELABORACIÓN. (20 minutos...)

Volvemos a plantear la cuestión para la creación:

¿Cómo podemos representar el recorrido de la sangre utilizando nuestro cuerpo y los objetos a nuestro alcance?

Si los alumnos no lo proponen, se sugiere la necesidad de formar cuatro grupos:

Un grupo representará los pulmones: ¿Qué hace la sangre en los pulmones?)

Otro, el intestino: ¿Qué hace la sangre en el intestino?

Otro, los riñones: ¿Qué hace la sangre en los riñones?

Otro, una célula del cuerpo: ¿Qué hace la sangre en cada célula del cuerpo?

Otro, los vasos sanguíneos y el corazón.

Después preguntaremos ¿Cómo los representamos?

(Esperaremos siempre a que los alumnos hagan propuestas de resolución. Y se tendrá material a su alcance, a parte de los objetos propios de la clase, por ejemplo material de Educación Física como cuerdas, cintas, globos, bancos largos...)

D) EVALUACIÓN (15 minutos)

1. Representar el proceso completo del recorrido de la sangre. Los alumnos que personifican a la gota de sangre pasaran por cada uno de los órganos realizando su misión.

En los pulmones el intercambio de gases.

En el corazón se impulsa la sangre.

En el intestino recoge el alimento.

En las células intercambia el alimento por toxinas.

En los riñones se limpian las toxinas y se expulsan por la orina.

2. Valorar la representación. Incluir modificaciones.

3. Realizar un resumen individual escrito del proceso representado, ilustrado con un dibujo.

Valoración.

Esta unidad didáctica se realizó en el salón de actos del colegio. Retiramos todas las sillas para dejar un amplio espacio central. En la zona del escenario colocamos láminas murales de los distintos aparatos que intervienen en la función de nutrición y una enciclopedia del cuerpo humano. Alrededor del espacio había además bancos suecos, globos y bolsas de plástico de colores claros y oscuros. Los alumnos habían traído también sus libros de texto.

Lo positivo

Los alumnos nunca habían mostrado en clase tanto interés por buscar las respuestas en el libro de texto y la enciclopedia. El porcentaje de despistados fue mucho menor y sólo durante algunos momentos, pues la mayor parte del tiempo estuvieron todos colaborando en las actividades propuestas.

Mostraron mucha cooperación en las actividades de gran grupo de la fase de planteamiento y preparación. La representación de la autovía les gustó y ellos mismos así lo valoraron y se dedicaron un aplauso. Fue un momento interesante y novedoso que queremos destacar porque supone el reconocimiento por parte del grupo de su propio trabajo. El aplauso al grupo siendo ellos mismos sus componentes era un reconocimiento a la vez del trabajo individual y colectivo. Sólo les habíamos visto hacer esto a los niños cuando juegan al fútbol y meten un gol o se produce una buena jugada.

En la fase de elaboración continuó esta buena cooperación. Tal como imaginábamos, utilizaron los globos para representar el aire en los pulmones, pero nos sorprendió el hecho de que pasaran al almacén del gimnasio y sacaran de allí un objeto grande, una parte del cuerpo hueco y con orificios laterales, de un gusano gigante de plástico de colores que permite introducirse por su interior. Este material había sido utilizado otros años por los alumnos de E. Infantil, y, ya algo deteriorado, estaba al fondo del salón para ser desechado. Este objeto hizo las veces de alvéolo pulmonar y dos alumnos situados dentro de él llenaban los globos de aire y se los pasaban a los alumnos que personificaban a las gotas de sangre, a través de los orificios.

Para el alimento utilizaron las bolas de colores claros y para las sustancias de deshecho de las células, las bolas de colores oscuros. Los niños que hacían de riñones agitaban los

dedos con mucho esmero por la espalda de los que traían las “toxinas” (bolas oscuras) y se las quitaban, como en un tren de lavado.

Los bancos suecos delimitaban los vasos sanguíneos y en el corazón dos niños impulsaban a las gotas de sangre cuando pasaban... También simularon los sonidos que supuestamente producirían estos órganos.

Bibliografía

AMABILE, T. M. (1983): *The social psychology of creativity*, Harcourt Brace, New York.

ANGUERA, MT (1983): *Manual de prácticas de observación*, Trillas, México, p.11.

BERCEBAL, F. (1999): *Un taller de Drama*. Ñaque. Ciudad Real

CANTOS CEBALLOS, A.M. (1997): *El juego dramático: una plataforma privilegiada para la creatividad*. Ed. Universidad de Málaga. Málaga.

CANTOS CEBALLOS, A.M. (2003): *Creatividad expresiva en el arte del actor*. Ñaque.Ciudad Real.

CSIKSZENTMIHALYI, M. (1998): *Creatividad: el fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*, Paidós, Barcelona .

GARCÍA GARCÍA, F. (1991): *Estrategias creativas*. Vicens Vives. Madrid.

GRUBER H. (1984): Darwin, sobre el Hombre. Un Estudio Psicológico sobre la Creatividad Científica, Alianza Editorial, Madrid.

HOPKINS, D. (1989): *Investigación en el aula*, PPU, Barcelona.

MONCADA, A. (1985): *El aburrimiento en la escuela*, Plaza y Janés, Barcelona.

PRADO, D. DE (1995): *Relajación Creativa*. Master Internacional de Creatividad Aplicada Total. Santiago de Compostela

RODRÍGUEZ MARTÍN, S. (1994): *Investigación en la acción* en Cuadernos de Pedagogía. Abril-94.

ROGERS, C. (1978): *El proceso de convertirse en persona*, Paidós, Buenos Aires.

SLADE, P. (1981) *Expresión dramática infantil*, Aula XXI, Santillana, Madrid.

STENHOUSE, L. (1985): *La investigación como base de la enseñanza*, Morata, Madrid.

STERNBERG, R.J. y LUBART, T (1997): *La creatividad en una cultura conformista*. Barcelona. Paidós.

T. MOTOS Y F. TEJEDO (1999): *Prácticas de Dramatización*. La Avispa. Madrid.

TEJADA, J. (1989): *La educación en y para la creatividad*. Humanitas. Barcelona.

TEJERINA, ISABEL (1996): *Dramatización y teatro infantil*. Siglo XXI. México.

Ecosistemas en acción (guión elegido en la fase de comunicación)

El PRADO

Escenografía: Dibujo de un prado con mucha hierba y un río con mucha agua.

Personajes:

- Productor: La hierba
- Consumidor de 1^o orden: La oveja
- Consumidor de 2^o orden: El lobo
- Descomponedor: La bacteria
- Alterador de la cadena: El hombre

Diálogo

- Hombre. - Que bien se está en este prado. Pero la hierba está llena de bichos. Le echaré insecticida.
(Le echa mucho insecticida y luego se va)
- Oveja. - ¡Que hambre tengo! ¡Puaj! esta hierba sabe un poco raro. Ay, ay, me duele la barriga. Ay, ay.
(Se cae al suelo)
- Lobo. - ¡Pero que veo! una oveja dormida me la comeré.
(Se come la oveja y al poco rato se cae y se muere)
- Bacterias. - ¡Cuanta comida! Nam, nã, nã.
(Se lo come todo y se cae y muere)
- Hombre. - ¿Pero que ha pasado aquí? Ah, ya lo entiendo. Yo eche insecticida en la hierba. La oveja se la comió y el lobo se comió a la oveja y todos han muerto.
(Le rota la cadena alimentaria)
El insecticida es venenoso. Nunca más volveré a echar insecticida.