

no incluya etiquetas publicitarias (por ejemplo, una etiqueta de Coca Cola), priorizando la estética frente al contenido. En mi opinión, los maestros no somos decoradores, sino provocadores de condiciones de aprendizaje. Me imagino creando una instalación de juego con botellas de Coca-Cola y después, de forma sosegada, analizar con los alumnos la información que la etiqueta de la botella nos proporciona en cuanto a matemáticas, tipografía, lenguaje, ciencia, etc. Dar prioridad a la estética, nos estaría privando de la posibilidad de plantear nuevas preguntas y adquirir nuevos aprendizajes.

Como se verá en los ejemplos prácticos al final de este libro, la mayoría de las propuestas nacieron de la creación de una instalación de juego (una disposición de materiales en el espacio) con el objetivo de provocar al alumnado. A medida que transcurren las sesiones, se otorga mayor autonomía al alumno para que sean ellos mismos quienes las creen. Por lo tanto, aunque este libro se centra más en la enseñanza secundaria y universitaria, las instalaciones pueden usarse en cualquier nivel educativo.

Para ilustrar estas ideas, vamos a analizar un ejemplo práctico real.

2.3.1 Ejemplo práctico en torno al arte: baloncesto

Contexto

El desarrollo de las sesiones forma parte de una investigación- acción llevada a cabo por Rafa Dordà, estudiante que realizó las prácticas en un centro público de secundaria de la ciudad de Valencia. Participaron 26 alumnos de cuarto de ESO con edades comprendidas entre 15 y 16 años, de los cuales 9 eran de género masculino y 17 de género femenino.

Desarrollo de las sesiones

Cada sesión duraba 55 minutos y en total se realizaron cinco sesiones. A continuación, se sintetiza el desarrollo de las sesiones de la unidad didáctica mediante su clasificación en fases de subjetivación tales como las anteriormente mencionadas:

- **Fase preracional (primera sesión):** los alumnos participantes ya habían trabajado el baloncesto en dos sesiones anteriores, por lo que eran conocedores de sus técnicas y tácticas principales. Ello nos hizo plantear una primera sesión de recordatorio. Para ello, se realizó un circuito para aprender la técnica y tácticas básicas del baloncesto. En dicho circuito había cinco estaciones donde se trabajaron ejercicios de bote, pases por parejas y entrada a canasta, y el juego de ataque y defensa (que incluía el reconocimiento de las posiciones de base, escolta, alero y pívot). A los diez minutos se cambiaba de estación.



Lanzamientos a canasta. Fuente: Rafa Dordà

Así pues, la fase preracional consistió principalmente en una sesión de recordatorio sobre los aspectos técnicos y tácticos del baloncesto que los alumnos ya conocían de años anteriores. Sobre dicha sesión los alumnos comentan que ya eran conocedores de las actividades realizadas:

Alumno: Bueno, no ha sido nada nuevo. Ya lo conocíamos todo un poco.

El hecho de conocer ya las actividades hizo que el desarrollo de la sesión fuera previsible y no implicara ninguna motivación adicional para el alumnado, a excepción de aquellos que practicaban baloncesto extraescolarmente. Esta idea la podemos ver reflejada en los siguientes comentarios:

Alumno: Bueno, hemos hecho un poco lo de siempre. Entrada a canasta, lanzar y partidillo.

Alumno: A mí me ha motivado porque el baloncesto me encanta, por eso lo entreno también fuera de clase.

- **Fase racional (segunda sesión):** en la segunda sesión el profesor planteó una sesión de baloncesto mediante una serie de juegos donde se añadían variables al juego estándar de baloncesto: variación en el tamaño de la pelota, el número de pases por jugador, un cambio en las dimensiones del campo, en el número de pasos antes de encestar, etc..

Sobre la base del modelo TGfU, después de cada variación del juego, se abría un espacio de reflexión en el que los alumnos dedicaban dos minutos a pensar sobre la técnica, las tácticas y estrategias utilizadas en cada cambio de juego. Dichas reflexiones también se plasmaban en unos cuestionarios que se entregaban al final de la sesión.