

VIENDO CÓMO LES TRABAJA EL CEREBRO UN ROBO EN EL MUSEO



El arte y los pintores son contenidos curriculares que tradicionalmente se han enseñado como tanto y tantos contenidos; A través de una exposición magistral y una tarea de memorización.

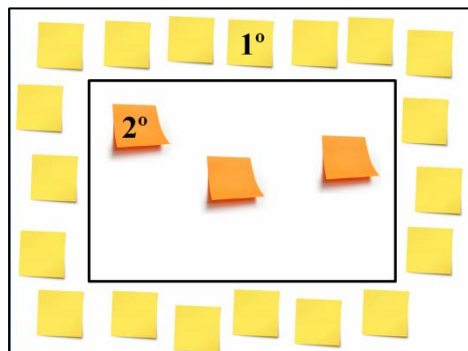
Es difícil, como resultado de ese proceso, que muchos de nosotros recordemos las fechas de nacimiento o muerte, la ciudad natal, los títulos de las

obras más significativas o el estilo y época de cada uno de los artistas estudiados, sea pintor, músico, escultor, etc.

Las competencias del s. XXI cambian radicalmente su foco y metas. El cerebro activo debe ser el del alumno; el del profesor, por descontado. Y hablamos de Competencias en torno a la capacidad Comunicativa, al Pensamiento y a la capacidad de colaborar con los demás.

De estas Competencias surgen las bases del Taller: Un robo en el Museo. Una experiencia, que gira en torno a unos pintores y unos cuadros, pero que trasciende de los meros contenidos, para introducirnos en una aventura en la que los participantes deberán Pensar, Comunicarse y Acordar con los demás.

Las bases del Aprendizaje real se cuidan provocando una ambientación que, desde el inicio, activa la curiosidad. Ésta es la puerta hacia una atención dirigida al tema de estudio. Una música adecuada, elementos claves de un detective –como una lupa, una gorra y una pipa-, unas imágenes... Todo ello nos ayuda a generar un contexto diferente al habitual, lo cual despierta el interés. Estamos activando nuestro sistema límbico; una serie de emociones que contribuirán a ayudarnos a conectar con el neocórtex, donde el



aprendizaje debe tener lugar.

No es la única sorpresa que les depara a los asistentes. La atención requiere de varias llamadas para que no decaiga. De ahí el éxito de los videojuegos, con los que tenemos que competir. Igualmente la motivación requiere de nuestra

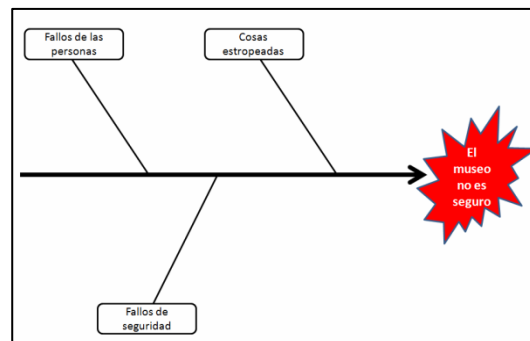


pericia; tenemos que ser capaces de “dar motivos” para que los alumnos vean atractivo en nuestra propuesta y el Aprendizaje que conlleva.

Durante el proceso de este proyecto, las actividades se encadenan para poder llegar a un final apoteósico de esclarecimiento del robo. ¿Qué es lo fundamental para fomentar en nuestros

alumnos, de cara a su vida personal y profesional futura? Como he dicho al mencionar las Competencias del s XXI, es prioritario que les hagamos Pensar. Esta práctica, que algunos dan por innecesaria dado que todos “pensamos”, debe ser enriquecida por métodos y sistemáticas que ayuden a que el pensamiento generado sea profundo y útil. Por ello, técnicas como las Destrezas de Pensamiento de Robert Swartz, las Rutinas de Pensamiento de David Perkins y los Hábitos Mentales de Arthur Costa son de vital interés.

Todo ello bien dispuesto en Organizadores Visuales que nos ayudan a plasmar nuestra ideas, pensamientos y conceptos de forma organizada y, muy importante, los tenemos ante nosotros; se visualizan. Ello es muy importante si queremos mejorar esas ideas, pensar sobre ellas, modificarlas, añadir, quitar, o cuanto creamos necesario. En todo caso, eso será posible porque están ante nosotros; recogidas en un organizador. Una exposición oral de las mismas hubiera desembocado en el olvido de varias y, como resultado, la falta de consideración con sus autores.



El secreto del éxito está en tener buena formación y multitud de recursos didácticos y metodológicos. Cuando lo poseemos, comienza nuestra tarea de artistas al generar cada uno de los proyectos o unidades didácticas. Si somos capaces de juntar piezas pequeñas de ese conjunto de recursos que poseemos, y conjugarlas, habremos creado un puzle de alto valor pedagógico. Son las herramientas que le estaremos dando al alumno para que se maneje en el futuro. Los contenidos no utilizados se olvidan. Las estrategias de aprendizaje se utilizan cada día del resto de la vida.

El taller “Un robo en el Museo” tuvo estas piezas (señaladas en negrita), encadenadas según se expone a continuación:

1. Ambientación inicial: atrezzo detective + música + imágenes. **MOTIVACIÓN.**
2. Bits de cuadros y autores. **BITS.**
3. Visualización en un mapa conceptual. **ORGANIZADOR VISUAL.**
4. Preguntas para hacer el pensamiento visible en la colocación de cuadros. **RUTINAS DE PENSAMIENTO.**
5. Pensamiento divergente en los criterios del mapa conceptual. **CREATIVIDAD Y PENSAMIENTO FLEXIBLE.**
6. Exploración de un mapa del museo robado con atención sostenida y manejo de la impulsividad. **ATENCIÓN Y HÁBITOS MENTALES.**
7. Lluvia de ideas de aspectos mejorables del museo. **PARTICIPACIÓN ACTIVA.**
8. Técnica Grupal Nominal con las ideas anteriores. **TÉCNICA DE ACUERDO EN EQUIPO.**
9. Ordenación en un Ishikawa. **ORGANIZADOR VISUAL PARA PROBLEMAS MULTICAUSALES.**
10. Aplicación de una resolución de problemas para buscar una solución a la inseguridad del museo. **DESTREZA DE PENSAMIENTO.**
11. Explicación asertiva de los resultados al director del museo mediante un role-play. **COMUNICACIÓN ASERTIVA.**
12. Hallazgo del cuadro robado. **RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.**
13. Autoevaluación del alumno y propuestas de mejora. **METACOGNICIÓN.**
14. Autoevaluación del profesor y ciclos de mejora. **APRENDER A APRENDER.**
15. Modelo de programación de la tarea (modelo propio, Fundación Nuevas Claves Educativas). **PLANIFICACIÓN, MODELO REPLACE.**

