

El estado natural del alumno en clase es  **el aburrimiento**. El primer paso para solucionar un problema siempre es reconocerlo, y si, nuestros alumnos y alumnas se aburren, y no es siempre culpa suya. Si en algo parecido a un viaje astral pudiéramos separarnos de nuestro propio cuerpo y sentarnos en esas frías sillas verdes mientras seguimos "soltando el rollo" delante de la pizarra, seguramente nos aburriríamos también. "Yo tengo que dar la programación" dirán algunos, "Bienvenidos al mundo real", dirán otros; pero el mundo real no solo es aburrido, también tiene sus momentos buenos, así que seguro que algo podríamos ***hacer** para que nuestros alumnos se aburran un poco menos.

hacer = cambiar

Paso 1 hacia el "cambio"

No ver demasiadas "Charlas TED". Somos profesores, y nuestras clases no son "el club de la comedia". Estaría bien ser divertido y los alumnos seguramente lo agradecerían, pero no todos valemos para ello, y si nos obsesionamos podríamos frustrarnos y pensar que no valemos para la docencia. En una ocasión, en una de estas charlas, un tipo muy gracioso hablaba sobre cómo funciona la atención del espectador, sobre los tiempos, sobre cómo perdemos nuestra atención o cómo podemos recuperarla. Y lo hizo muy bien, porque consiguió toda mi atención.... durante aproximadamente 10 minutos, pero el vídeo duraba cincuenta (más o menos como una clase).

A los alumnos les debe de pasar lo mismo que me pasó a mí: Quiero estar atento, quiero enterarme, parece interesante, muy bueno lo de los SUMERIOS, "inventaron" el tiempo, dividiendo el día y la noche en periodos de doce horas, las horas en sesenta minutos, y los minutos en sesenta segundos.... ¿A qué hora termina esta clase? ¿y estos tíos irían al insti?... joe, ... buf... voy a ver si aguanto más de un minuto sin respirar...

¡el tiempo!



Paso 2 hacia el "cambio"

EMPATÍA
Hace un tiempo vi un vídeo de un profesor oriental que caminaba muy serio por el pasillo de su colegio. Al llegar a la puerta de su clase se detuvo un momento, y antes de abrirla, puso en su ser una **enorme sonrisa**. Suena bien, ofrecer nuestra mejor sonrisa a nuestros alumnos. Pero... que tire la primera piedra el que no haya entrado en clase más de una vez **dando gritos**.

Paso 3 hacia el "cambio"

MOTIVACIÓN
A veces dar clase es complicado por mil motivos diferentes. Desde la actitud de los alumnos, la hora de la clase, si nos ha sentado mal el desayuno o la subida del IPC. Por eso sería bueno que alguna que otra vez nos parásemos un momento a reflexionar y nos dijésemos a nosotros mismos: **lo que hago es importante**; todos los días estoy frente a más de 80 chicos y chicas que al menos durante algún rato me escuchan; y **lo que digo, y cómo lo digo**, les puede influir, para bien o para mal.

Por eso deberíamos comprarnos una taza de esas de Mr. Happy que dijese:



Paso 4 hacia el "cambio"

CREATIVIDAD
Tina Seelig (profesora e investigadora de la Universidad de Stanford), relaciona la creatividad con la habilidad de la imaginación para resolver un desafío. Nuestro desafío es hacer que las sillas de nuestros alumnos no sean tan incómodas, que el reloj de la pared no mueva sus agujas tan lentamente y, sobre todo, que el aburrimiento, ese estado reactivo de la emoción frente a lo que no nos resulta interesante, se aleje de nuestras aulas.

Para ello y como experimento, vamos a poner en marcha un invento muy interesante:

"La Hibridación por agregación"

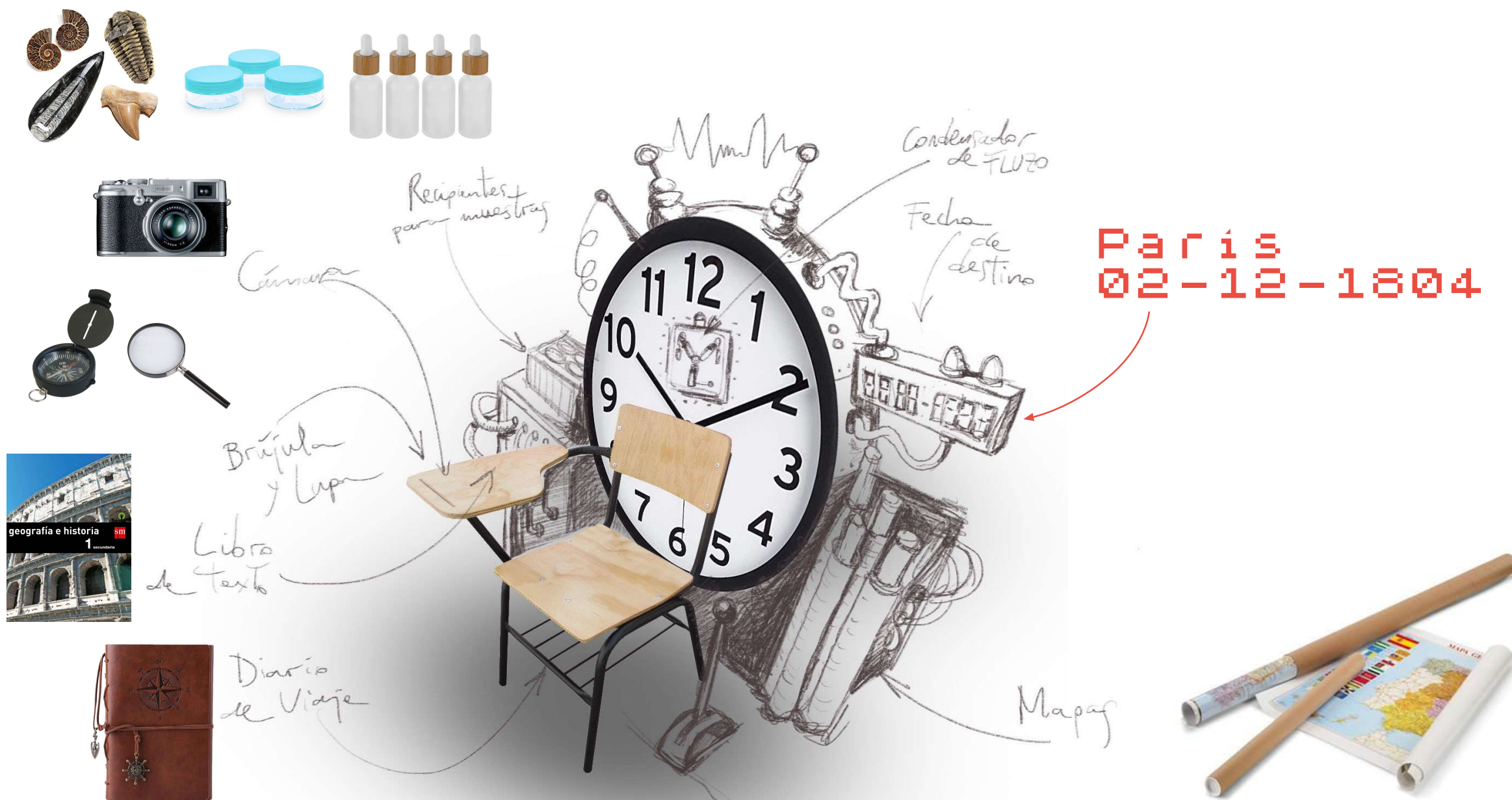
Consiste en fusionar dos objetos para crear uno con mayor potencial o con nuevas funcionalidades.

HI BRIDACIÓN

"Silla de alumno": cosa verde Kafa, sosa y aburrida, donde los chicos y las chicas de la ESO se pasan 5 horas y media al día planchando el culito. Antípoda de su prima, la "silla gamer" (la más guay de la familia), donde todo es diversión.

"Reloj": Círculo con números pegado a la pared que parece no moverse. Salvo en la media hora del recreo, en la que le entran las prisas.

la máquina del tiempo



MISIÓN (Clase de Geografía e Historia):

Deberás viajar a París (2 de diciembre de 1804), infiltrarte en la coronación de Napoleón Bonaparte y recoger pruebas de todo lo que sucedió. Averigua qué Papa fue a santificar el acontecimiento. Quién ocupó el segundo trono junto a Napoleón. Busca a un artista llamado Jacques-Louis David, enséñale las fotos que saques y convéncele para que represente lo sucedido en un cuadro. Sigue la pista al "emperador" y averigua sus planes expansionistas. Recuerda no dejar ningún objeto anacrónico que pueda alterar el espacio-tiempo. Buena suerte.

Este es el sujeto. Ten mucho cuidado, es bajito pero con muy malas pulgas.



[BRIEFING]

HIBRIDANDO: "LA MÁQUINA DEL TIEMPO"

SITUACIÓN: El aula, como espacio convencional de aprendizaje se enfrenta a dos grandes problemas que en definitiva son el mismo, la monotonía y la novedosos. Cuando intentamos analizar los motivos de un alto índice el desinterés, la falta de esfuerzo por parte del alumno/a, la apatía la falta de responsabilidad a la hora de hacerse cargo de sus cuestiones evidentes. Si solo nos quedamos con eso estaríamos la capa más superficial.

enfrenta a dos
falta de estímulos
de fracaso escolar,
hacia el aprendizaje,
obligaciones, etc... son
arañando únicamente la



orden
orden
orden

Aunque la docencia avanza y se adapta para que el aula deje de ser ese espacio estanco donde albergar estudiantes, debemos reconocer el protagonismo que el libro de texto, como contenedor de conocimiento, y herramienta de temporalización de contenidos sigue teniendo. Es cierto que los libros actuales también se adaptan (como pueden) a lo que debería de ser un proceso de aprendizaje multidisciplinar, pero por mucho que se esfuercen, un libro es un libro, y un adolescente que ha nacido en la era digital lo percibe como algo rígido y aburrido, poco menos que un objeto anacrónico.



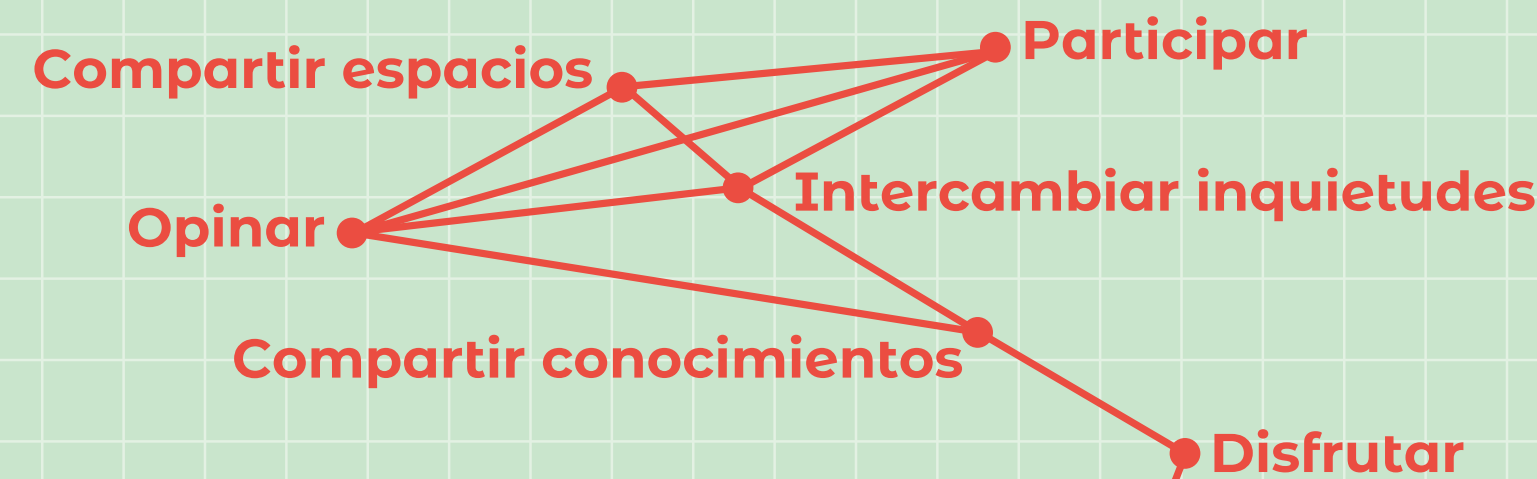
OBJETIVOS: Romper ese espacio cuadriculado que es el aula, donde cada alumno ocupa su punto exacto de coordenadas, para transformarlo en un lugar flexible, donde se sienta cómodo.

Seguro que os han preguntado esto al menos un par de veces en cada trimestre:

"Profeseee.... ¿Cuándo nos cambias de sitio?"

Necesitamos un equilibrio entre el **orden** que pretendemos mantener los profesores y la **libertad** que demandan los alumnos. A veces es algo tan sencillo como un pequeño "cambio de aires", para acercarte a la ventana o separarte de algún compañero/a molesto. Como punto de partida deberíamos construir un aula flexible donde cada cuál busque y encuentre su lugar. Cualquiera es más productivo en un ambiente que no se considere hostil, y lamentablemente para muchos alumnos el aula lo es.

Crear nuevos espacios de aprendizaje en el Centro. ¿Por qué ceñirnos únicamente a esos espacios restringidos cuando podemos usar todo el Centro para relacionarnos de una forma pedagógicamente activa?



Antonio R.M.
3.ESO-A
41.617655, -4.776781



PROPUESTAS: Igual que los alumnos y alumnas decoran su cuarto en sus casas para sentirlo como suyo, para estar cómodos en él y para que ese espacio se adapte a su personalidad, sería muy productivo, que el grupo decorase también su "Aula de referencia", para **encontrar espacios personales propios donde puedan desarrollarse plenamente.** Esto no tiene por qué significar desorden o suciedad; más bien al contrario, debe suponer una responsabilidad personal para convivir en armonía con tus vecinos de aula.



Una vez "reconquistado" el aula, vamos a pasar a la segunda fase "reconquistar" el pupitre.



Estilo Luis XVI

Estilo Hermanos Grimm

Estilo Colegio

Estilo Instituto

Debemos transformar ese micro espacio aburrido donde el alumno/a se siente atrapado, en un lugar cómodo y abierto, donde aprender no se convierta en una imposición.

Para ello "hibridamos" el objeto silla y reloj, como elementos de "imposición" y control en el aula, para convertirlos en algo nuevo y alejado de su concepción tradicional...

HIBRIDACIÓN

la máquina
del tiempo



MEJORAS EDUCATIVAS:

Si partimos de que la **CREATIVIDAD** y la **IMAGINACIÓN** son nuestras herramientas más importantes, y las anteponeamos al libro de texto y a otros medios de aprendizaje tradicionales, conseguiremos aulas activas y alumnos motivados para realizar su propio viaje.

una pregunta ?
? una respuesta

Debemos liberarnos de la pedagogía unidireccional en la que se plantean preguntas y respuestas, el aprendizaje de las mismas y la evaluación de la capacidad memorística.



La "Máquina del tiempo" es un juego en el que se proponen viajes imaginativos que lleven al alumno/a a lugares donde las preguntas como tal no son importantes, primando por encima de todo su curiosidad por aprender y por entender, por buscar sus propias preguntas y encontrar su discurso personal, compartir su aprendizaje con otros compañeros, enriqueciéndose así mutuamente, convirtiendo el aula en un lugar nuevo y enriquecedor.