



eBox

Playing beyond CLIL is an Erasmus+ Project.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Playing beyond CLIL VG-IN-BE-18-36-047300

We worked from September 2018 until August 2021.

The Partner consortium consisted of members from 4 different countries - Germany, Spain, Finland and the United Kingdom.

For more Information about the partners and the outcomes please visit the E-Platform : www.playingbeyondCLIL.eu

HUMBOLDT-UNIVERSITÄT ZU BERLIN



EUROPA
BERATUNG
BERLIN



THE UNIVERSITY
of EDINBURGH



Consejería de Educación
y Universidades



Estimada y estimado colega:

Gracias por utilizar este **catálogo de recursos Playing beyond CLIL (PbC)**. Está claro que eres un/a docente interesado/a en descubrir nuevas formas de enseñar e invertir en recursos para mejorar la experiencia de tus alumnos/as. Has llegado al lugar adecuado.

Las ideas y propuestas que se encuentran aquí deberían ayudarte a preparar tus clases o proyectos de AICLE de manera más práctica.

Esperamos que el contenido de este catálogo sea de tu agrado. Es nuestra intención que sea un catálogo vivo y podamos ir ajustándolo a las necesidades y propuestas del profesorado, así que si tienes alguna sugerencia o comentario, no dudes en ponerte en contacto con nosotros (www.playingbeyondCLIL.eu).

Esperamos que te sea útil y disfrutes la experiencia,

El equipo de Playing beyond CLIL

Contenido

Prólogo	3
Playing beyond CLIL - Una introducción	3
El proyecto	3
El marco de referencia de PbC para la evaluación	4
Directrices para las prácticas de PbC (Pluriliteracies):	9
Conceptos clave para comprender los valores y creencias que guían el trabajo en colaboración de profesorado y estudiantes:	10
1. EL ANUNCIO	14
2. EL DESCUBRIMIENTO	15
3. EL DOCUMENTAL	17
4. LA EXPOSICIÓN	19
5. EL FLASH MOB	20
6. EL PANEL SHOW	21
7. EL TRAILER	22
Diseñar el aula PbC: La Planificación de Eventos de Aprendizaje en 5 pasos	23
Apéndice 1a: El enfoque de las Pluriliteracidades para un aprendizaje más profundo	29
Apéndice 1b: Funciones cognitivas del discurso	30
Apéndice 1c: Pasos y procedimientos en el aprendizaje a través del teatro	31
Apéndice 1d: La plantilla de la actividad de aprendizaje de PbC	32
Apéndice 2: La lista de la compra de PbC para la enseñanza en el aula	36
Apéndice 3: Directrices para el trabajo en grupo	37
Apéndice 4: Evaluación dinámica para SWYK. Rúbricas	38
Apéndice 5: Rúbrica para la Evaluación de los/as estudiantes	42
Apéndice 6: Modelo de póster	45
Apéndice 7: Lienzo del proyecto	46
Apéndice 8: Actividades teatrales complementarias	47

Prólogo

Este catálogo de recursos *Playing beyond CLIL*, presenta ideas y propuestas que consideramos útiles para la enseñanza en contextos de Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas (AICLE) y también en otros contextos en los que se combina el enfoque de Pluriliteracidades para un Aprendizaje Más Profundo (en inglés, *Pluriliteracies Approach to Teaching for Deeper Learning (PTDL)*), y en este documento, emplearemos las siglas PTDL para referirnos a él con un enfoque basado en el uso del arte dramático.

Este documento comienza con una introducción al proyecto Erasmus+ *Playing beyond CLIL*. Continúa con una breve sección en la que se explican los fundamentos del Marco de Referencia para la Evaluación, que constituye el núcleo de PbC. La primera sección se cierra con algunas directrices prácticas y conceptos fundamentales en torno a los que giran nuestras propuestas. La siguiente sección presenta en detalle los Eventos de Aprendizaje de PbC, denominados Demuestra lo que Sabes (en inglés, *Show What You Know-SWYK*; término que utilizaremos en este catálogo), que proporcionan el marco fundamental para el enlace que hemos establecido entre el teatro y los temas de las distintas áreas, materias y/o asignaturas concretas en las aulas AICLE. La tercera sección ofrece un modelo estratégico para el diseño de los Eventos de Aprendizaje. En los apéndices, una amplia selección de cuadros sinópticos, información detallada y plantillas para la planificación del aula como herramientas necesarias para poner en práctica los *Show What You Know* no solo en aula AICLE, sino también en un aula en que la lengua vehicular sea la lengua materna.

Playing beyond CLIL - Una introducción

El proyecto

Playing beyond CLIL (PbC) es un proyecto Erasmus+ llevado a cabo por un grupo de instituciones como universidades, autoridades educativas y proveedores de formación para profesorado de idiomas y de AICLE (www.playingbeyondCLIL.eu). Creemos que PbC tiene el potencial de ser inspirador y motivador tanto para el alumnado como para el profesorado, lo que conduce a un aprendizaje más profundo en el conocimiento y las habilidades de áreas, materias y asignaturas concretas, la progresión en el aprendizaje de lenguas y la autoconfianza del/de la estudiante. Aspiramos a una enseñanza sustentada en la investigación y un aprendizaje dirigido por los/as estudiantes.

Este proyecto reúne nuevas tendencias de pensamiento pedagógico que se centran en formas alternativas de evaluar el aprendizaje no sólo en contextos AICLE, sino también en otros contextos, que sea relevante para aprendices "de cualquier edad, lengua y

etapa". Las prácticas de PbC que proponemos se basan en una serie de teorías. Hemos utilizado el proceso Delphi ¹ para identificar los mensajes clave de las teorías pertinentes, que a su vez se "tradujeron" a principios y estrategias pedagógicas mediante un proceso de reiteración y reflexión. Estos se basan en hacer visible el *enfoque* de Pluriliteracidades para un Aprendizaje Más Profundo. El resultado ha sido el *Marco de Referencia para la Evaluación y Principios para el Aula* de PbC, que proponemos como guía para el diseño de enseñanza y aprendizaje con la planificación de los eventos de aprendizaje.

El marco de referencia de PbC para la evaluación

Empezar por el Marco de Referencia para la Evaluación de PbC y su justificación puede parecer que es empezar por el final. En efecto, es exactamente eso. Partimos de la premisa de que si los/as docentes y los/as alumnos/as conocen los objetivos y los resultados del aprendizaje, es más probable que puedan comprender las complejidades del aprendizaje y la evaluación. De este modo, podrán construir juntos esa progresión de su aprendizaje y proporcionar el apoyo y la orientación adecuados cuando trabajen en áreas/materias o asignaturas específicas del currículo. Dado que el objetivo general de PbC es desarrollar procesos de evaluación alternativos e innovadores, es fundamental empezar por comprender la evaluación dinámica (*dynamic assessment*) y concretar las tareas y actividades de clase que conducen al acto de aprendizaje, que también es la actividad de evaluación. Por lo tanto, para proponer un marco de referencia para la evaluación y redactar la justificación que se presenta en las siguientes páginas, ha sido necesario analizar y traducir los principios teóricos fundamentales de PbC.

El marco de referencia para la evaluación PbC reúne dos enfoques pedagógicos: las pluriliteracidades y el aprendizaje basado en el arte dramático. Aunque hemos pensado principalmente en aulas en las que los/as alumnos/as utilizan una lengua distinta de la primera, como en el aula AICLE, prácticamente todo lo que aquí se propone puede ser llevado a un aula en que la lengua vehicular sea la lengua materna. El análisis de los principios fundamentales de las pluriliteracidades y el aprendizaje basado en el teatro conduce a nuevas sinergias y nuevas formas de pensar en los procesos de evaluación. El equipo de PbC cree que esto no sólo enriquecerá el proceso de aprendizaje, sino que permitirá a los/as alumnos/as estar más motivados, ser conscientes de su aprendizaje y ser comunicadores eficaces.

En primer lugar, desde un enfoque PTDL, en el aula se dota a los/as alumnos/as de los medios necesarios para que expresen a su manera lo que han comprendido o lo que están comprendiendo en términos de conceptos y habilidades clave. En otras palabras, se persigue que el alumnado no repita el lenguaje del libro de texto ni el del/de la docente. Sin embargo, para que los/as alumnos/as puedan utilizar sus propios medios

¹ El proceso Delphi implica una síntesis de los principales resultados de la investigación llevada a cabo en el área seleccionada, y constituyen la base de un documento inicial que posteriormente se discute y perfecciona mediante un proceso interactivo.

para expresar su comprensión de los nuevos conocimientos, o de los conocimientos previos transferidos a nuevas situaciones, es necesario que los/as profesores/as les ayuden a acceder al tipo de lenguaje que necesitan. Esto no incluye únicamente el vocabulario y las frases específicas. Los alumnos no sólo aprenden a utilizar el lenguaje asociado a un contenido concreto, conocido como *alfabetización en el contexto de la asignatura* (*subject literacies* en inglés) (por ejemplo, el lenguaje de la geografía o el lenguaje de las matemáticas), sino también las funciones comunicativas para hacerlo (por ejemplo, argumentar, explicar, formular hipótesis). Lo que los/as alumnos/as aprenden paso a paso es el discurso de la asignatura, y el proceso descrito se denomina verbalizar *el conocimiento* (*languaging* en inglés). En los contextos de AICLE, hay que prestar atención a que los/as alumnos/as dispongan de las herramientas lingüísticas necesarias para su aprendizaje, sobre todo porque están utilizando una segunda lengua o una lengua extranjera. Por lo tanto, los/as profesores/as deben organizar el aprendizaje para dotar a los/as alumnos/as de herramientas lingüísticas específicas para la asignatura, de modo que su aprendizaje pueda ser profundo y significativo.

En segundo lugar, el aprendizaje basado en el teatro se basa en los principios del proceso teatral. Se anima a los/as alumnos/as a construir situaciones creativas y dramáticas, participando en el proceso de escenificación en lugar de ensayar una actuación. El/la profesor/a y los/as alumnos/as asumen papeles/roles en escenarios imaginados o simulados. Cuando los/as alumnos/as participan en un juego espontáneo y simbólico, asumiendo la personalidad de otros/as, pueden alcanzar un nivel de desarrollo superior a su nivel real. Tener la oportunidad de estar en una realidad paralela proporciona seguridad, reduce la ansiedad y la presión, y aumenta el número de oportunidades de experimentar espontáneamente con las lenguas. Una de las estrategias clave utilizadas en los enfoques del aula basados en el arte dramático consiste en tareas que hemos llamado *Demuestra lo que Sabes* (en inglés, SWYK, que será el término que utilizaremos en este catálogo). Como su nombre indica, las actividades SWYK animan a los/as alumnos/as a demostrar su comprensión de forma creativa y siempre suponen un reto para ellos.

En PbC, pretendemos fusionar estos dos enfoques y llevarlos al aula (AICLE o no). Los dos enfoques proporcionan principios para que los/as estudiantes desarrollen las herramientas lingüísticas y cognitivas que contribuyen a construir las alfabetizaciones específicas de las asignaturas a través de la verbalización del conocimiento y de los SWYK. Es evidente que debemos encontrar formas alternativas de evaluar el aprendizaje que se alejen de las pruebas escritas y los exámenes orales y esa fue la motivación a la hora de diseñar este catálogo. En nuestra opinión, la adopción de un enfoque de evaluación dinámica puede enlazar ambos aspectos de manera innovadora y motivadora. La evaluación dinámica implica formas interactivas y orientadas al proceso que permiten a los/as alumnos/as demostrar de forma creativa lo que han aprendido y las habilidades que pueden utilizar. Esta es la base de los enfoques de aprendizaje basados en el teatro.

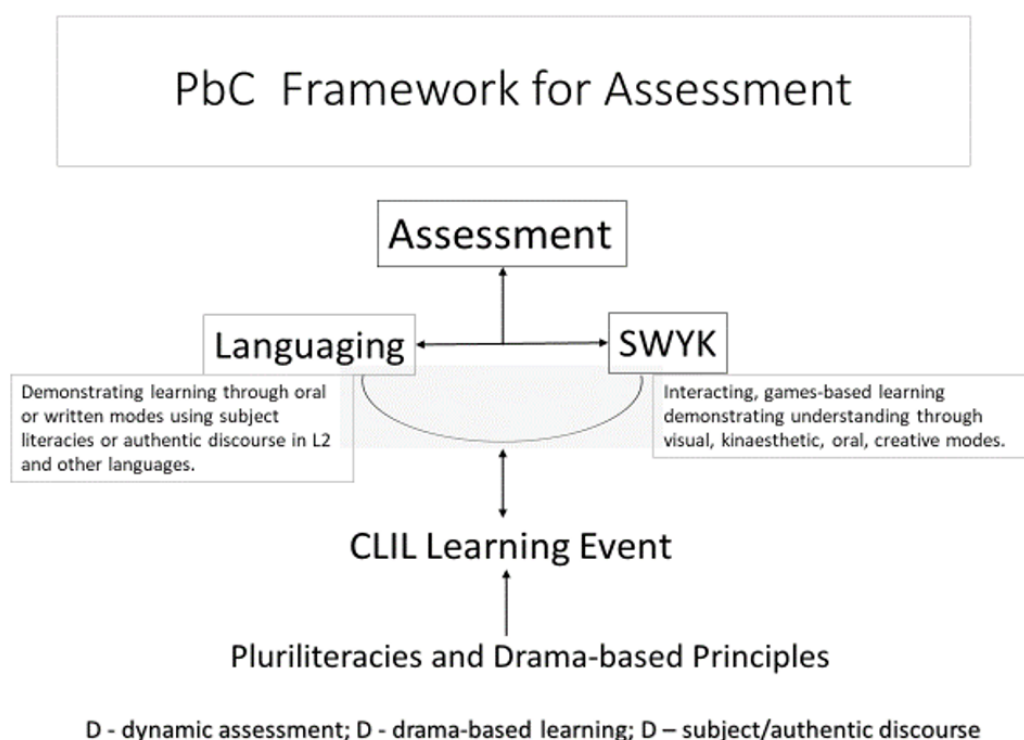
Surgen tres elementos clave:

- **D - evaluación dinámica** (centrada en permitir que el alumnado reciba información sobre su progreso de forma significativa y formativa)
- **D - discurso** (el alumnado expresa su comprensión de los conceptos relacionados con la asignatura a medida que desarrolla las habilidades lingüísticas y la alfabetización en la asignatura)
- **D - enfoques basados en el uso arte dramático** (centrados en el SWYK, incluyendo el uso creativo del lenguaje, la expresión corporal y el movimiento)



Los tres elementos se apoyan en principios teóricos que deben transformarse en prácticas de aula.

Creemos que este marco ofrece la posibilidad de explorar procesos de evaluación alternativos en AICLE y, potencialmente, en todos los demás contextos de asignaturas específicas diseñados para que los/as alumnos/as desarrollen alfabetizaciones específicas en más de una lengua. La figura 1 muestra el marco de referencia de evaluación de PbC y se explica con más detalle en el siguiente párrafo.



(Figura 1: El marco de PbC para la evaluación)

El marco de referencia de PbC para la evaluación se basa en la creación de actividades de aprendizaje AICLE. Los eventos de aprendizaje SWYK se centran en un tema específico del currículo y necesitan actividades de preparación cuidadosamente diseñadas que desarrollen y refuercen la comprensión lingüística y conceptual de los/as alumnos/as. Los/as alumnos/as reciben apoyo para desarrollar su comprensión y uso del lenguaje necesario para expresarse adecuadamente y demostrar su comprensión de los conceptos clave (por ejemplo, en ciencias naturales). El marco de referencia para la evaluación de PbC proporciona una forma de evaluar el aprendizaje a medida que se desarrolla, lo que anima a los/as estudiantes a demostrar su comprensión y aplicación de las alfabetizaciones en las áreas o asignaturas seleccionadas de forma creativa y significativa. Se alentará a los/as estudiantes a utilizar un lenguaje creativo y un lenguaje para la resolución de problemas que -de acuerdo con una rúbrica acordada entre los/as profesores/as y los/as alumnos/as- permita a los/as alumnos/as demostrar su

aprendizaje mediante formas que proporcionen una evaluación y un feedback significativos para y por ellos/as mismos/as, los/as compañeros/as y el/la profesor/a.

En la sección Diseño del Aula PbC, presentamos un modelo para planificar los Eventos de Aprendizaje que incluye los tres elementos. Antes, sin embargo, queremos exponer algunas directrices pedagógicas y conceptos clave que nos parecen esenciales para el aprendizaje y la enseñanza desde la perspectiva de Playing beyond CLIL.

Directrices y conceptos clave para la práctica de PbC en el aula

Acordar un conjunto de principios pedagógicos es fundamental para diseñar las tareas y actividades del aula y crear un espacio de aprendizaje inspirador para todos los/as estudiantes. La siguiente sección pretende ser un catalizador y una guía para la planificación, que sirva de documento para el debate entre colegas y pueda ser adaptada a cada contexto específico. Como dijo Baetens-Beardsmore² (1993) sobre la educación bilingüe, "no model is for export" (ningún modelo se puede exportar) (p. 39). En PbC, como ya hemos comentado, sugerimos que esta guía también se puede aplicar en las aulas monolingües: lo que importa es la comprensión compartida y la apropiación del aprendizaje profundo por parte de los/as profesores y sus alumnos/as, de modo que los eventos de aprendizaje de PbC pueden ofrecer oportunidades para que los/as alumnos/as demuestren su progreso.

Las directrices que figuran en la primera sección pueden ayudar a planificar, crear y evaluar tareas utilizando el marco de referencia para la evaluación de PbC, es decir, son directrices para la evaluación dinámica (A); directrices para el aprendizaje basado en el teatro (D); y directrices para los enfoques de aprendizaje basados en las pluriliteracidades (P). En la segunda sección, ofrecemos un conjunto de conceptos que consideramos esenciales para comprender el enfoque PTDL y el enfoque basado en el teatro y también para comprender las relaciones entre alumnos/as y profesores/as, aspecto fundamental de la filosofía de PbC que deseamos trasladar a las aulas.

²Baetens- Beardsmore, H. (1993). *European Models of Bilingual Education*. Clevedon: Multilingual Matters.

Directrices para las prácticas de PbC (Pluriliteracies):

1. Hacer transparente la evaluación formativa dinámica integrada (por ejemplo, el uso de "rúbricas" específicas co-construidas y/o estrategias de evaluación) - A
2. Orientar para una evaluación formativa dinámica que sea sensible al aprendizaje individual (proporcionando feedback y *feedforward*) para mejorar el desarrollo conceptual, la progresión lingüística y la comprensión intercultural - A
3. Desarrollar la alfabetización en las asignaturas seleccionadas a través de tareas teatrales y lingüísticas - D
4. Desarrollar tareas centradas en las habilidades, el lenguaje y los conocimientos relativos a asignaturas específicas (por ejemplo, de resolución de problemas, tareas de debate) - D
5. Construir tareas que fomenten el uso del lenguaje espontáneo y la asunción de riesgos, la improvisación, el juego y la exploración con los alumnos - D
6. Generar contextos que requieran la resolución de problemas y el pensamiento crítico (realidad simulada) - D
7. Tener como eje en el diseño de tareas facilitar la articulación de conocimiento por parte de los/as estudiantes, es decir, la comunicación efectiva y la creación de significado; generar espacios que inviten a la espontaneidad y el uso exploratorio del lenguaje - P
8. Utilizar diferentes vías para el conocimiento: hacer, organizar, explicar y argumentar para diseñar tareas auténticas y de progresión (ver modelo) - P
9. Promover el desarrollo y la comprensión de las funciones cognitivas del discurso, así como de las estructuras lingüísticas, a través de diversas exploraciones orientadas al proceso (véase el modelo PTDL) - P
10. Diseñar tareas accesibles para todos y prestar atención a los procesos afectivos - P

A = Evaluación dinámica

D= Actividades teatrales basadas en el proceso

P= Enfoque de las Pluriliteracias

Conceptos clave para comprender los valores y creencias que guían el trabajo en colaboración de profesorado y estudiantes:

1. Andamiaje: los/as profesores/as proporcionan apoyo cognitivo y afectivo a los estudiantes mediante el andamiaje de estrategias y habilidades específicas.
2. Conversaciones de aprendizaje: aprendizaje guiado por compañeros/as y profesores/as a través del diálogo para fomentar un aprendizaje más profundo.
3. Los/as alumnos/as como investigadores/as: la curiosidad del/de la estudiante y el aprendizaje por indagación tanto de forma independiente como grupal en tareas que requieren diferentes habilidades.
4. Creatividad: exploración de la creatividad en la que los roles son fluidos y la actividad multimodal/sensorial es la "norma" (por ejemplo, a través de la heurística creativa para la resolución de problemas).
5. La improvisación negociada está presente en las tareas, en las que se exploran los diferentes roles y el "reparto de poder" en busca de un potencial intercultural y plurilingüe mediante el uso de elementos visuales, la expresión corporal y el lenguaje.
6. Desarrollo de la auto-confianza: auto-confianza del/de la profesor/a y del/de la alumno/a para enfrentarse a los retos, pensar de forma innovadora y explorar alternativas claramente fundamentadas para el diseño de actividades y tareas.
7. Eventos de Aprendizaje dirigidos por los/as estudiantes: énfasis en incrementar el nivel de implicación de los/as estudiantes, el control y su resiliencia, con los principios de equidad y apropiación del aprendizaje como base.
8. Énfasis en los valores: comprensión intercultural, equidad y criticidad a través de la exposición y el desarrollo de un lenguaje auténtico y específico de asignaturas concretas en contextos pluriculturales.
9. Alumnos/as reflexivos/as-profesores/as reflexivos/as: alumnos/as y profesores/as reflexionan juntos de forma significativa sobre el aprendizaje (por ejemplo, el enfoque PbC, la investigación profesional, los registros de aprendizaje para la reflexión).
10. Colaboración profesional: crear una cultura de aprendizaje a través de redes para compartir conocimientos y experiencia

Explicación de los eventos SWYK

SWYK

En esta sección se analizará

- 1 Eventos de aprendizaje inspirados en el arte dramático
- 2 Orientación sobre cómo trabajar con ellos

Los SWYK son tareas interactivas que invitan a los/as alumnos/as a utilizar su creatividad y expresar sus conocimientos sobre determinados temas. Los eventos se inspiran en formatos populares del mundo multimedia. Cada evento ofrece oportunidades para que los/as alumnos/as negocien, ordenen y expresen su comprensión del contenido adecuado a la tarea mediante una presentación. Los eventos SWYK facilitan la verbalización del conocimiento en diferentes modos, a través de las representaciones visuales, el movimiento y la expresión corporal.

Ofrecemos una plantilla de diseño para los SWYK y describimos siete ejemplos, entre los que se incluyen El anuncio, El descubrimiento, El documental, La exposición, El Flash Mob, El Panel Show y El Tráiler. Cada ejemplo se describe con referencia a fuentes originales del mundo multimedia y va acompañado de instrucciones detalladas sobre cómo llevar a cabo el evento.

Los/as profesores/as tienen múltiples oportunidades para apoyar y evaluar durante el proceso teatral que conduce al evento final. Para ello, sugerimos una serie de juegos que ayudan a construir las competencias de actuación correspondientes a cada SWYK. Estos juegos se pueden encontrar en la sección Actividades Dramáticas Complementarias y en el Apéndice 8.

Antes de empezar, te recomendamos que leas la siguiente lista de verificación que incluye elementos de carácter práctico y conceptual.



**TIEMPO:**

Asegúrate de que dispones de tiempo suficiente para la preparación necesaria del SWYK elegido. Incluye el tiempo necesario para la introducción del lenguaje de apoyo, el contenido de la asignatura y, por supuesto, las actividades teatrales previas que contribuirán al éxito del evento. Muchas de las actividades teatrales sugeridas pueden ocupar toda una clase y pueden realizarse antes de la planificación del evento. El trabajo previo a un evento puede extenderse durante un período prolongado.

ESPACIO:

Coloca el mobiliario en la sala de modo que se pueda trabajar en equipo cómodamente, ensayar, filmar y hacer presentaciones.

ENSAYO:

Anima a los grupos a poner en marcha sus ideas lo antes posible.

MATERIALES:

Utiliza silbatos, zumbadores, cronómetros, dispositivos de grabación, hojas grandes de papel y bolígrafos para hacer el guión gráfico. En el Apéndice 2 encontrarás una breve "lista de la compra" de artículos útiles para tener a mano.

TECNOLOGÍA: Todos los eventos SWYK elegidos son muy conocidos y populares en nuestra vida multimedia. Haz una selección variada de eventos de similares características.

CONECTA

un SWYK con el contexto de aprendizaje que se va a evaluar. Consulta la orientación proporcionada sobre las rúbricas de evaluación (Apéndice 1d) y nuestras sugerencias en las descripciones de los SWYK.

SELECCIONA

actividades teatrales que ayuden a preparar a los/as participantes para las tareas comunicativas y de presentación propias del SWYK.



El Evento SWYK ha sido concebido para entornos de aprendizaje AICLE, pero puede aplicarse en la mayoría de los entornos. Hay que tener en cuenta la aportación y el apoyo del lenguaje necesario tanto para las tareas como para su contenido.

ANDAMIAJE:

proporcionar "andamios" es la actividad principal de los/as profesores/as durante la negociación y el diseño de los eventos, guiando y apoyando tanto en el uso de la lengua como en el desarrollo conceptual y orientando en las distintas etapas - construcción del guión gráfico (*storyboard*), del guion escrito, el ensayo y la producción propiamente dicha.

LENGUA:

Decidir qué tipo de lengua necesitarán los/as alumnos/as para el SWYK elegido.

GUION GRÁFICO (*STORYBOARDING*):

Crear estructuras narrativas para un viaje de aprendizaje (learning journey). Proponemos un modelo en el que identificamos nueve elementos para una historia concreta y jugamos con el orden antes de pasar al guion. Los elementos que definen cada trama pueden incluir objetivos lingüísticos o emociones, así como contenidos relevantes. En el anexo de actividades se ofrece más información sobre cómo hacer un guión gráfico.

GUION:

Guion con indicaciones escénicas. Es preciso señalar, no obstante, que muchos eventos pueden desarrollarse sin un guión exacto y se recomienda siempre fomentar la improvisación.

PERSONIFICACIÓN:

Este recurso literario por el que se atribuyen características humanas a elementos no humanos permite crear historias y escenas dramáticas. Los/as alumnos/as deben recibir orientación sobre la creación de personajes en aspectos como la voz, el movimiento, la interacción y la perspectiva pueden adoptar.

1. EL ANUNCIO

El trabajo en torno al tema de la publicidad/anuncio favorece que los/as estudiantes compartan y combinen sus ideas y habilidades y también que refuercen sus habilidades de trabajo en equipo. Los anuncios nos rodean, nos siguen y tienen múltiples formas; pueden ser de información pública, anuncios comerciales en la pantalla o en la parada del autobús o anuncios privados en una revista.

Características principales

En el contexto de PbC, un anuncio puede ser una imagen, película corta, o canción que intenta persuadir a la gente para que compre un producto o servicio determinado, o un texto que informa sobre un nuevo trabajo, etc. Pueden ser anuncios grabados en audio, filmados o escritos y se pueden utilizar en todas las áreas de aprendizaje.

Paso a paso

- Invita a los/as estudiantes observar los numerosos tipos de anuncios que existen en el mundo de la publicidad: desde pequeños anuncios en supermercados o periódicos locales hasta campañas publicitarias de varios millones.
- Anima a los/as estudiantes a examinar los diferentes estilos de lengua, la variedad de vocablos y las técnicas de persuasión empleadas.
- Organiza a los/as estudiantes en grupos de 5 o 6 personas para que se distribuyan los roles que necesitan: guionistas, cámara, técnico de sonido, actores, director y editor de vídeo.
- Asegúrate de que los/as estudiantes reúnen toda la información necesaria sobre el tema elegido, para así poder preparar el mensaje que quieren transmitir a su público.
- Deja tiempo para crear un guión gráfico antes de que empiecen a ensayar para que tengan el esquema claro en su cabeza.
- En caso de que quieras que los/as alumnos/as lleven a cabo esta actividad de modo digital, necesitarás tiempo para realizar toda la grabación y sería útil proporcionarles atrezzo y vestuario para que puedan meterse de lleno en los personajes.

Actividades teatrales complementarias:

El Juego de la Venta, los Anuncios, el Anuncio con Galimatías (*Gibberish Advert*), el Mito de la Creación.

2. EL DESCUBRIMIENTO

SWYK

El Descubrimiento es el único de los SWYK propuestos que no deriva de un género multimedia, pero la "búsqueda" que impulsa el Descubrimiento es familiar para todos. Como puntos de referencia, se pueden describir las Cazas del Tesoro o la Orientación.

Desde el momento en que los diferentes grupos comienzan a recopilar, coreografiar y secuenciar los puntos de ruta de un viaje de aprendizaje, los/as estudiantes están verbalizando su conocimiento. Un Evento de Descubrimiento puede utilizarse al principio o al final de una situación de aprendizaje. Al principio sería para explorar un nuevo tema, y al final para explicar lo que el grupo ha aprendido.

Un Evento de Descubrimiento puede utilizarse como vehículo para incrementar el conocimiento, el interés personal y el aprendizaje interdisciplinar a través de las distintas asignaturas. Para llevar el Descubrimiento al aula, los grupos comienzan por realizar una auditoría de la información, de las fuentes y de los contenidos relacionados con el tema y la tarea definidos por el/la docente.

Los estudiantes se apropian de sus conocimientos sobre un tema convirtiéndolo en una búsqueda para sus compañeros/as. Esto ofrece la oportunidad de conectar con áreas de una asignatura y los estilos de aprendizaje que les apasionan. Los límites de la auditoría quedan a discreción del/de la profesor/a. Una auditoría con un centro escolar como frontera incluiría la visita a la biblioteca, la conversación con "expertos" en la materia o la entrevista a los/as alumnos/as del curso superior. Si se amplía, los/as alumnos/as podrían visitar los archivos locales, lugares de interés cultural e incluso hablar con empresas locales o con el público. En la mayoría de los eventos de SWYK, hemos utilizado un guión gráfico para planificar cómo conectar los procesos de dramatización, las pluriliteracidades y la evaluación dinámica con el contenido de la asignatura. Con un Evento de Descubrimiento, proponemos un mapa que presenta una serie de combinaciones y caminos diferentes para llegar al destino deseado.

Características principales

En el contexto de PbC, los Descubrimientos permiten crear una serie de tareas relacionadas con un tema, y que los/as participantes completen las tareas en el orden que deseen. Tanto la creación como la posterior participación en las tareas son ejercicios de aprendizaje profundo al trasladar nuestros conocimientos a un nuevo plano. La actividad implica el trabajo en equipo, invita a practicar las habilidades digitales y requiere mucha interacción. El diseño del Evento de Descubrimiento requiere una búsqueda de información de múltiples fuentes, como Internet, compañeros del curso anterior (que ya han estudiado el tema), profesores/as, bibliotecarios/as, especialistas en la materia o libros de la biblioteca. Cuando los/as participantes llegan al destino trazado, hay tareas que deben completar para pasar a la siguiente parte del viaje. Las tareas típicas de estos viajes de aprendizaje incluyen recreaciones, imágenes congeladas (*freeze frames*) y entrevistas. Para completar el Evento de Descubrimiento, los equipos participantes deben mostrar pruebas del viaje que han realizado, el concepto del bingo

funciona bien para esto. Por ejemplo, el grupo que está diseñando el Evento presenta a los/as participantes una cuadrícula, junto con instrucciones sobre cómo conseguir múltiples opciones ganadoras (horizontales, diagonales, etc.), y deben completar el mayor número posible para conseguir los aciertos de una fila.

Paso a paso

- Divide a los/as alumnos/as en equipos. A cada equipo se le da o puede elegir un tema de su Evento de Descubrimiento dentro del tema que se está estudiando. Indica claramente el plazo de tiempo para el diseño y la realización de los eventos. Por ejemplo, en una clase de historia que estudia "El siglo XVI", los/as alumnos/as se dividen en cuatro equipos: 1. La Reforma / 2. Los viajes de la Segunda Guerra Mundial. 1. Reforma / 2. Viajes de descubrimiento / 3. Renacimiento / 4. Comunicaciones. Estos equipos tienen dos semanas para crear un Evento de Descubrimiento y participarán en los eventos de los demás.
- Deja tiempo a los/as alumnos/as para que realicen una auditoría de su tema, por ejemplo. Asegúrate de que los/as alumnos/as empiezan a recopilar los materiales pertinentes y orientalos en el diseño del viaje de aprendizaje que tienen por delante.
- Decide qué elementos clave de cada tema deben incluirse en el Evento de Descubrimiento. Si el tema es el Renacimiento, ¿se deben centrar en los artistas del Renacimiento, o también en los científicos y escritores?
- Examina los diferentes recursos disponibles: la biblioteca, expertos/as en la materia o lugares fuera de la escuela, como un museo de arte o monumentos.
- Una vez hecha la auditoría, se traza el itinerario de aprendizaje. Demuestra a los/as alumnos/as, o explora con ellos/as cómo se puede llegar al mismo destino del viaje tomando diferentes rutas.
- Los/as diseñadores del descubrimiento pueden incluir tecnologías combinadas, como mapas en tabletas o aplicaciones digitales para dibujar, y actividades más dinámicas como caminar por los alrededores y buscar respuestas de expertos/as.
- Un descubrimiento sobre el arte del Renacimiento podría empezar en Estambul y continuar en París, pasando por Roma, y terminar en la Antigua Grecia. Esto podría implicar ir de una tableta a la biblioteca, pasando por la sala del profesor de arte, y terminar en un museo. Los/as alumnos/as pueden ser tan creativos/as como quieran en la secuencia y la coreografía del viaje de descubrimiento.
- El/la profesor/a y la institución establecen los límites de lo que pueden hacer los/as diseñadores/as. Las diferentes instituciones interpretarán el diseño de un descubrimiento como les parezca, ya que cada institución tendrá sus propias conexiones con el tema y la comunidad.
- Los *warm-ups* incluidos pueden incluso incorporarse como tareas para registrar el progreso del viaje de descubrimiento.

Actividades teatrales complementarias:

Historia Guiada, Paseo Guiado, Periodistas, Números de la Suerte.

3. EL DOCUMENTAL

SWYK

Al producir sus propios documentales sobre cualquier tema, los/as alumnos/as recopilarán, analizarán y procesarán el contenido, y llegarán a su propia perspectiva sobre su importancia y relevancia. Un documental es una película o un vídeo que examina un acontecimiento o una persona basándose en hechos. El término también puede referirse a cualquier cosa que implique documentos. La idea de documental como "perteneciente a los documentos" surgió a principios del siglo XIX. Posteriormente, pasó a significar un registro fáctico de algo.

Características principales

Los documentales tienen muchas formas, desde clips de Internet sobre temas contemporáneos de la calle hasta los suntuosos programas sobre la vida salvaje de Sir David Attenborough. En el contexto de PbC, el Documental puede emplearse para demostrar los conocimientos y habilidades adquiridos, o para presentar los resultados del trabajo de los/as alumnos/as sobre temas relacionados con la asignatura. Además, los documentales pueden servir como muestras de pensamiento crítico, de juicios y reunir una amplia variedad de perspectivas ante un tema.

Paso a paso

- Los elementos importantes que los/as estudiantes deben tener en cuenta al crear su documental son:
 1. El uso de la exposición - destacando los puntos clave del documental y teniendo en cuenta el público a quien va dirigido.
 2. El uso de la narración/voz en off (los/as narradores/as están a menudo, pero no siempre, fuera de la pantalla) para guiar la historia.
 3. El uso de recreaciones -escenas artificiales que reconstruyen eventos.
 4. El uso de imágenes archivadas, de grabaciones sin editar, o de fotografías de acontecimientos reales.
- Organiza a los/as alumnos/as en grupos de 5 o 6 para que tengan suficientes personas para repartir los papeles. Qué hacen los/as estudiantes:
 1. Reunir toda su investigación sobre el tema elegido, incluyendo todos los puntos de vista, ya que el documental abarcará aspectos de carácter tanto objetivo como subjetivo.
 2. Decidir cada uno de los papeles que van a desempeñar, y determinar, por ejemplo, quién va a realizar y participar en las entrevistas y quién va a ser la voz en off.
- Deja tiempo para crear un guión gráfico antes de que los/as estudiantes empiecen a ensayar para que tengan el esquema claro en su cabeza.

- Si quieres que los/as alumnos/as lleven a cabo esta actividad digitalmente, necesitarán tiempo para realizar todas las filmaciones; sería útil proporcionarles atrezzo y vestuario para que puedan interpretar sus papeles de forma adecuada.

Actividades teatrales complementarias:

Conferencia de prensa, El Paseo de la Edad, Esta es tu vida, Periodistas.

4. LA EXPOSICIÓN



Las Exposiciones son diversas, no sólo en cuanto a su contenido, sino también en cuanto a la forma de exponerlas, el contenido de la Exposición, el lugar en el que se encuentran, los materiales o la tecnología utilizados en la exposición. Algunas Exposiciones son muestras estáticas de obras, por ejemplo, pinturas o esculturas, pero otras tienen como objetivo mostrar cómo funciona algo o una habilidad. En un evento SWYK, la exposición "viva" es donde la muestra puede cobrar vida. El público puede trabajar a través de una exposición y, a medida que lo hace, la muestra se despierta.

Características principales

En el contexto de PbC, la Exposición también abarca muchas formas diferentes. Puede ser una muestra pública de obras de arte o de elementos de interés, como los resultados del estudio de temas específicos de una asignatura; puede ser una exhibición o demostración de una habilidad o una muestra de una cualidad o emoción; puede celebrarse en las instalaciones de la escuela o en espacios públicos.

Paso a paso

- Invita a los/as alumnos/as a familiarizarse con los numerosos tipos de Exposiciones que existen: las exposiciones *pop-up*, que aparecen de un día para otro, a menudo en un espacio elegido a propósito para sorprender al público; las exposiciones temporales, que permanecen durante un breve periodo de tiempo; las exposiciones permanentes, que suelen permanecer en cartel a veces durante años; las exposiciones itinerantes, que se desplazan por toda la región o el mundo.
- Los/as estudiantes deben presentar su concepto, su idea. ¿Qué es lo que quieren mostrar a su público y cómo quieren mostrarlo?
- ¿A quién va dirigida la Exposición? Estudiantes, padres y madres, público en general. El público determinará en muchos aspectos el estilo y el contenido de la Exposición.
- Los/as alumnos/as deben decidir cuál es el mejor espacio para la Exposición. A menudo, las exposiciones se realizan en espacios únicos y cuidadosamente elegidos, en el interior o en el exterior. La elección del espacio puede cambiar la perspectiva de las personas y permitirles ver los objetos expuestos en un contexto diferente.
- ¿Necesita la Exposición una explicación mediante información escrita o un presentador?
- Los alumnos pueden decidir emplear herramientas digitales, o la pintura y la exposición, por lo que la planificación y el tiempo adecuado son esenciales para su éxito. Como alternativa, puede ser una Exposición *pop up* improvisada.

Actividades teatrales complementarias: El Museo Viviente, Seguimiento del pensamiento

5. EL FLASH MOB

En el contexto de PbC, los Flash Mobs pueden utilizarse para explorar temas clave y celebrar el lenguaje de una manera única y emocionante. El concepto moderno de los mobs, Flash, Smart y otros, puede conectarse con el arte de la *performance* y los modelos de Agitprop de los años sesenta.

Características principales

En un Flash Mob, un grupo de personas realiza una actuación organizada en un espacio público sin previo aviso. Hay muchos estilos diferentes de Flash Mob, desde el puro entretenimiento hasta la publicidad, pasando por los homenajes o las protestas políticas. Los Flash Mobs modernos son en su mayoría canciones y bailes coreografiados, pero también pueden ser escenas ensayadas con personajes y diálogos. Si los/as alumnos/as no están familiarizados/as con los Flash Mobs, les puedes mostrar algunos vídeos en Internet para ayudarles a entender qué se espera de ellos.

Paso a paso

- Después de presentar el tema que se utilizará para el Flash Mob, los/as estudiantes deciden si van a trabajar en un solo grupo o en varios grupos pequeños.
- Se necesitará un espacio amplio y abierto para que los/as alumnos/as puedan practicar. También hay que elegir un espacio de actuación y un momento para que la actuación tenga el máximo impacto. La actuación podría hacerse en un aula vecina o en el exterior, en zonas comunes del centro, quizá en la hora de la asamblea.
- Antes de empezar la creación, decide un plazo en el que el Flash Mob tiene que estar listo para ser realizado.
- El elemento sorpresa es clave en un Flash Mob, pero es importante tener organizados los detalles más importantes para que se desarrolle lo mejor posible. Cuando planifiques un Flash Mob, asegúrate de que tienes los permisos necesarios para actuar de las autoridades escolares pertinentes.
- Comienza con una visión general/resumen del tema elegido, identificando posibles narrativas y oportunidades de adaptación. Destaca los puntos clave del tema que quieres que se exploren durante la representación.
- Anima a los/as estudiantes a hacer una lluvia de ideas sobre cómo quieren presentar el Flash Mob, dándoles bolígrafos y papel para que organicen sus ideas y trabajen con un guión gráfico.
- Dependiendo del tiempo que tengas, anímales a ensayar lo antes posible.

Actividades teatrales complementarias:

El Juego de la Danza en DVD, el Baile de la Gallina (*Funky Chicken Game*)

6. EL PANEL SHOW



En un Panel Show, hay un grupo de personas que discuten ante una audiencia un tema de interés público, un grupo de animadores/as o invitados que participan como participantes en un concurso o juego de adivinanzas en un programa de radio o televisión. En un Panel Show suelen participar expertos y, a veces, celebridades, o una combinación de ambos, que responden a preguntas planteadas por un moderador. Un montaje estándar funciona con cuatro panelistas: uno con conocimientos técnicos sobre un tema determinado; dos con puntos de vista opuestos sobre la mayoría de las cosas, y uno con una formación diferente a la de los demás que puede aportar respuestas cómicas o perspectivas distintas.

Características principales

En el contexto de PbC, un Panel Show puede utilizarse para mostrar diferentes perspectivas o incluso controversias que surgen de un tema específico. Los panelistas exponen sus conocimientos y su comprensión de un tema y cómo se relaciona su perspectiva con la de los demás. La adopción de posturas y las habilidades de argumentación y razonamiento también pueden ser importantes.

Paso a paso

- Se identifican y explican las funciones, y posteriormente se reparten. Esta es una actividad para toda la clase.
- Reta a la clase a que escriba una serie de preguntas sobre los temas que aparecerán en el Panel Show.
- Un equipo de cuatro personas recoge las preguntas y selecciona las que van a aparecer.
- Un animador entrena al público para que se comporte como audiencia radiofónica, con risas y haciendo uso de distintos grados de desacuerdo y aplausos.
- El moderador presenta brevemente a los miembros del panel. Hace preguntas, ocasionalmente interroga a los panelistas, interactúa con el público y asigna puntos. Decide cuándo un tema ha sido suficientemente debatido.
- El moderador hace preguntas a los panelistas, dando a cada uno la oportunidad de hablar. Puede haber un debate, y la persona que propuso la pregunta y el público en general pueden participar.
- Las funciones de moderador y animador suelen ser asumidas por el/la docente, pero también pueden ser asumidas por los estudiantes una vez que se hayan familiarizado con el formato.

Actividades teatrales complementarias:

Sólo un Minuto, El Consejo Bueno, el Malo y el Feo, Nombra a los Expertos Obvios.

7. EL TRAILER



Tradicionalmente, los tráilers son avances publicitarios de películas, series de televisión u otros eventos multimedia. Con una serie de escenas cortas, transmiten la trama general y destacan los momentos dramáticos para captar el interés del público objetivo. Como Eventos SWYK, los trailers van más allá de las fronteras de las experiencias multimedia y abarcan una dimensión transversal en la que los acontecimientos históricos, los movimientos literarios o las obras maestras y los fenómenos geográficos o científicos se convierten en nuestros temas. El tráiler, al igual que otros Eventos SWYK, se basa en formatos de presentación. La innovación y la creatividad se activan mediante la combinación de formatos familiares con contenidos inusuales.

Características principales

Al igual que en la industria cinematográfica, en PbC un tráiler incorpora un resumen de lo que trata el tema, pero no sigue necesariamente el orden establecido del evento que adelanta. Se compone de varias escenas interconectadas y muestra los momentos más emocionantes y divertidos. Un tráiler debe dejar al público con ganas de saber más; describe la acción y los protagonistas e identifica la importancia de un tema. Para preparar un tráiler, es vital comprender todos los elementos que habrá en él, como la acción y la dinámica de la narración.

Paso a paso

- Comienza con una visión general/resumen del tema elegido para el tráiler. Muestra ejemplos relevantes de tráilers de películas, series, podcasts, etc.
- Divide la clase en grupos y establece un límite de tiempo para crear el tráiler. Proporciona los recursos necesarios para que creen un guión gráfico para el tráiler. Sugiere directrices para la división del tráiler en 4 o 5 escenas, con el fin de que se obtenga una estructura clara y concisa.
- Una vez establecido el guión gráfico, es importante que los/as estudiantes empiecen a ensayar, estableciendo el diálogo y el movimiento y haciendo que las escenas se desarrollen con fluidez.
- Otra opción, si los alumnos disponen de más tiempo, es dividir los aspectos de la representación en etapas, por ejemplo, empezando con el guión gráfico, luego mostrando el tráiler en tableaux y, finalmente pasar a una representación completa.
- Explica que el tráiler se filmará al final de la actividad con una duración máxima de 50 segundos y de una sola vez.

Actividades teatrales complementarias:

Cuento de Hadas, Imágenes Congeladas, Cuento de Hadas combinado con Imágenes Congeladas, Guión Gráfico.

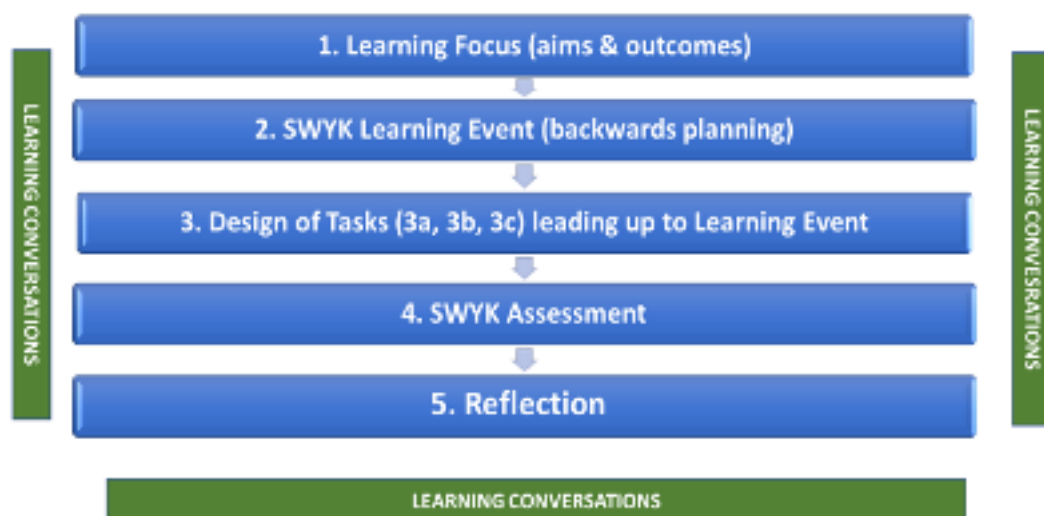
Diseñar el aula PbC: La Planificación de Eventos de Aprendizaje en 5 pasos

La Planificación de Eventos de Aprendizaje incluye 5 pasos que facilitarán el diseño de actividades y tareas que conducen al Evento de Aprendizaje (SWYK). La Planificación de Eventos de Aprendizaje se basa en la idea de un ciclo de aprendizaje en el que profesores/as y estudiantes trabajan en un proceso reflexivo y dialógico para crear itinerarios de aprendizaje temáticos o por asignaturas que se ajustan a las necesidades de aprendizaje del grupo y de cada uno/a de los/as alumnos/as. La Planificación de Eventos de Aprendizaje tiene como referencia el Marco de Evaluación Dinámica propuesto por PbC y proporciona una guía sistemática para la planificación de tareas. Sin embargo, para que la Evaluación Dinámica tenga éxito, debemos asegurarnos de que el alumnado es consciente de las estrategias que puede utilizar, de que los procesos de aprendizaje se discuten y exploran abiertamente tanto por parte del profesorado como del alumnado y de que las Conversaciones de Aprendizaje se dan con regularidad. Las Conversaciones de Aprendizaje son intercambios dialógicos entre profesores/as y alumnos/as y entre compañeros/as, que se producen normalmente en lengua extranjera -dependerá del nivel y la edad de los/as alumnos/as. Estas conversaciones permiten a los/as profesores/as y a los/as alumnos/as intervenir en el diseño de los itinerarios de aprendizaje de las asignaturas y abren la posibilidad de que exista una mayor apropiación y asociación del aprendizaje por parte de los/as profesores/as y alumnos/as. Son una herramienta importante para el feedback constante y la evaluación del proceso (ver rúbricas). Las Conversaciones de Aprendizaje son una parte integral de La Planificación De Eventos de Aprendizaje. Podríamos resumirlo diciendo que "todo gira en torno a las Conversaciones de Aprendizaje".

A continuación se presenta el esquema de La Planificación De Eventos de Aprendizaje en Cinco Pasos (figura 2) - los Apéndices 1a-d incluyen información detallada sobre la fundamentación teórica que ha guiado nuestra propuesta.



Five Step Learning Event Planner



(Figura 2: La Planificación de Eventos de Aprendizaje en cinco pasos)

Paso 1

Enfoque del aprendizaje: El trabajo comienza con la comprensión de cuáles son los objetivos y resultados del proceso de aprendizaje. Estas son las preguntas que podemos hacernos en esta fase:

- a) ¿Cuál es el tema? -extraído del currículo,y puede ser específico de una asignatura o interdisciplinar.
- b) ¿Cuáles son cada uno de los conceptos/ideas clave que debo enseñar?
- c) ¿Qué tipo de resolución de problemas y/o pensamiento crítico quiero que experimenten mis alumnos? [estos deben ser el núcleo del tema].
- d) ¿Qué quiero evaluar?
- e) ¿Qué tipo de tareas de evaluación formativa y sumativa son las más apropiadas? Por ejemplo, crear rúbricas con los/as alumnos/as³, feedback utilizando diferentes medios, feedback entre compañeros, tareas basadas en el teatro, Conversaciones de Aprendizaje...

3

Las rúbricas identifican los criterios clave para la evaluación. Cuando se diseñan conjuntamente con los alumnos, la claridad y la propiedad guían al alumno desde el principio. Hace que la progresión del aprendizaje sea transparente.



Paso 2

Evento de Aprendizaje SWYK: para comenzar la planificación retrospectiva, hay que elegir el SWYK que mejor se ajuste a los objetivos marcados y a los resultados perseguidos. Estas son las preguntas de esta fase:

- a) ¿Qué SWYK es el más adecuado para el Evento de Aprendizaje?
- b) ¿Cómo hago la selección? ¿Con los/as alumnos? Anima a los/as alumnos/as a seleccionar (entre una serie de actividades teatrales).
- c) ¿Qué tipo de lengua necesitarán mis estudiantes para participar en la actividad de aprendizaje?
- d) ¿Qué más necesitarán? (por ejemplo, herramientas sociales, culturales, cognitivas...)



Paso 3

Diseño de las tareas: las tareas deben diseñarse para construir paso a paso los conocimientos, conceptos, procedimientos y metacognición específicos de la asignatura (alfabetización en la asignatura), así como las funciones cognitivas discursivas pertinentes; otras tareas servirán para fomentar la creatividad y las habilidades de expresión multimodal. Las tareas y la secuenciación de las mismas deben permitir oportunidades de feedback y reflexión continuas. Estas son las preguntas de esta fase:

- a) Vinculación de conceptos y tareas: conducen al objetivo de aprendizaje de la actividad de aprendizaje
 - ¿Qué tipo de lenguaje necesitarán los/as alumnos/as? Diferentes tipos de conceptos requieren diferentes tipos de lenguaje, por ejemplo, expresar una opinión/argumentar una creencia sobre la migración.
 - ¿Qué tipo de actividades de conocimiento tendrán que realizar los/as estudiantes? Identifica las tareas de "hacer", las tareas que requieren que los/as alumnos/as "organicen" o clasifiquen sus conocimientos y su comprensión; las tareas que requieren que los/as alumnos/as expresen su aprendizaje (conceptos), es decir, que "expliquen y argumenten/discutan" su aprendizaje.
- b) Las habilidades

- ¿Cuáles son las habilidades (lingüísticas, cognitivas, sociales) que se requieran específicamente para las tareas? ¿Dónde y cómo las he incluido?
 - ¿He tenido en cuenta la gama de posibles tareas basadas en el teatro para desarrollar la creatividad y el uso del lenguaje, por ejemplo, el Musical con Galimatías (Gibberish Musical), el Baile de la Gallina (Funky Chicken), el Asiento Caliente, la Mímica Grupal, el Juego de Baile en DVD?
 - ¿Cómo puedo fomentar la improvisación dentro de las tareas para favorecer el lenguaje?
- c) Lenguaje necesario
- ¿Cómo hago visible a los/as alumnos/as el lenguaje que se utiliza en una asignatura concreta⁴? ¿Cómo las enseño? (por ejemplo, ¿explícita o implícitamente?).
 - ¿Cuáles son las funciones cognitivas del discurso⁵ necesarias para conectar los conceptos y el lenguaje necesario para profundizar en ellos y expresarlos?
 - ¿Qué otro idioma necesitarán mis alumnos/as para realizar las tareas, incluida la evaluación dinámica⁶?
 - Comprueba: las tareas facilitan el andamiaje para que los/as aprendices participen en un intercambio espontáneo⁷- piensa en las oportunidades dentro de las tareas.
 - Comprueba: Las Conversaciones de Aprendizaje están presentes en todas las tareas.
 - Comprueba: ¿el aprendizaje de las asignaturas está claramente definido; el aprendizaje de las lenguas está claramente definido?
 - Comprueba: ¿tienen mis alumnos/as oportunidades de comportarse como investigadores/as?
 - Comprueba: ¿las oportunidades de improvisación fomentan diferentes formas de expresión (verbal, visual y corporal)?

⁴El lenguaje necesario se refiere aquí al lenguaje específico de la materia que se utiliza en la forma de pensar de los científicos, de los matemáticos, de los geógrafos, de los expertos en literatura, etc.

⁵Las Funciones Cognitivas del Discurso (FCD) proporcionan el vínculo entre los conceptos y las formas de expresarlos que son cruciales para el aprendizaje.

⁶La evaluación dinámica implica integrar la interacción en la evaluación, y observar y registrar la respuesta del estudiante y su capacidad para sacar provecho de esta interacción. Es fundamental orientar el proceso de aprendizaje y no al aprendiz.

⁷La verbalización del contenido (*languageing*) se produce cuando los/as alumnos/as demuestran verbalmente que han comprendido un contenido concreto utilizando sus propias palabras, en lugar de repitiendo las del/de la docente o las del libro de texto. La verbalización permite que los/as alumnos/as demuestren su comprensión utilizando estilos adecuados, empleando géneros y movimientos de género apropiados que conforman el conocimiento y la experiencia. Es fundamental para que se produzca el denominado *aprendizaje profundo* y para que el/la docente pueda dar una respuesta adecuada a los/as alumnos/as.



Paso 4

Evaluación SWYK: La representación del SWYK, incluyendo formas de evaluación del profesor/a, de los/as compañeros/as y/o de la propia persona. Estas son las preguntas para esta etapa:

- ¿La preparación para el SWYK es atractiva y relevante?
- ¿Cómo pueden los/as alumnos/as utilizar las rúbricas para que les sirvan de apoyo durante su preparación?
- Aclarar la evaluación final del SWYK: evaluación por los compañeros, evaluación por el profesor, autoevaluación, ¿todas o cuál/cuáles de ellas?



Paso 5

Reflexión: Un Evento de Aprendizaje SWYK necesita una sesión informativa para que docentes y estudiantes evalúen lo que se ha aprendido, cómo se podría facilitar el proceso de aprendizaje con éxito y qué opciones de mejora ven los/as estudiantes y los/as profesores/as para el aprendizaje futuro. Estas son las preguntas para esta fase:

- ¿Cómo reflexiono con mis alumnos/as sobre la calidad del evento de aprendizaje? [es decir, aprendizaje más profundo⁸; conversaciones respetuosas; feedback y *feedforward*; autoconciencia; planificación futura] -
- Si tuviéramos que hacer esto de nuevo, ¿qué podría ser diferente?
- ¿Cómo he facilitado la existencia de oportunidades de conversaciones de aprendizaje con los/as alumnos/as?

⁸El aprendizaje profundo es el aprendizaje que se produce cuando los individuos son "capaces de tomar lo aprendido en una situación y aplicarlo a una nueva situación" (Pellegrino y Hilton 2012). Esto implica la interiorización de los conocimientos y la automatización de las habilidades pertinentes. Un aprendizaje profundo requiere prestar atención a la lengua que es fundamental para el desarrollo conceptual (en cualquier lengua) y tiene exigencias específicas cuando no solo la expresión verbal está implicada..



Como se ha comentado anteriormente, las Conversaciones de Aprendizaje tienen lugar cuando el/la profesor/a y los/as alumnos/as reflexionan juntos sobre su propio aprendizaje. Proporcionan feedback y *feedforward* de manera constante. Las conversaciones versan sobre lo que funciona bien y siempre sobre cómo mejorarlo (al estilo de la Mariposa de Austin⁹). Estos episodios permiten a los individuos tener voz, ser respetados y hablar de su propio aprendizaje en el idioma que elijan. También desempeñan un papel fundamental a la hora de permitir la creación de rúbricas y su empleo eficaz a lo largo de las etapas de aprendizaje, tanto por parte de los/as aprendices como con los aprendices (ver rúbricas). Las Conversaciones de Aprendizaje permiten que las rúbricas se utilicen como guía de reflexión para los/as estudiantes a lo largo de todas las etapas y no sólo como herramienta de evaluación sumativa para el Evento de Aprendizaje.

El enfoque de las Pluriliteracidades y el enfoque basado en el teatro proporcionan una forma alternativa de que los/as alumnos/as desarrollen las herramientas lingüísticas y cognitivas que construyen sus alfabetizaciones en asignaturas concretas a través de actividades de lenguaje y Eventos de Aprendizaje SWYK.

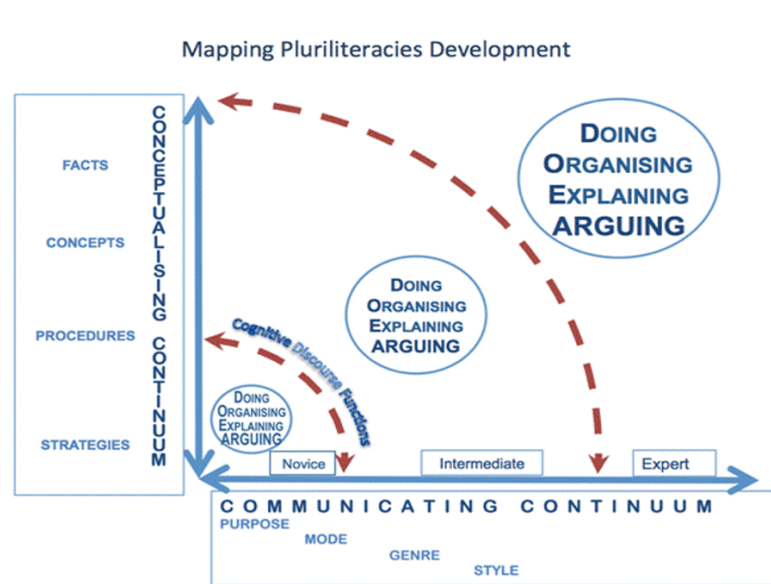
Por consiguiente, es evidente que hay que encontrar formas también alternativas de evaluar el aprendizaje que se alejen de las pruebas escritas y los exámenes orales. En nuestra opinión, la adopción de un enfoque de evaluación dinámica aúna ambas vertientes de una manera innovadora y motivadora. La evaluación dinámica implica formas con un alto grado de interacción por parte de los/as estudiantes y orientadas al proceso, que les permiten demostrar de forma creativa lo que han aprendido y las habilidades que pueden utilizar. Este es precisamente el eje de los enfoques de aprendizaje basados en el teatro. Los gráficos en los Apéndices 1a-d muestran cómo los dos enfoques están presentes en cada una de las etapas de la planificación y ejecución de un evento SWYK. Ambos se integran cuando se diseñan y se llevan a cabo procesos de evaluación dinámicos siguiendo las etapas descritas anteriormente.

⁹ Ver *Austin's Butterfly: Models, Critique, and Descriptive Feedback*
https://www.youtube.com/watch?v=E_6PskE3zfQ

Apéndice 1a: El enfoque de las Pluriliteracidades para un aprendizaje más profundo

PTDL considera que la construcción del conocimiento relacionado con la materia y la progresión en el uso de la lengua -tanto en la L2 como en la L1 de los alumnos- están fundamentalmente relacionadas. Por ello, el aprendizaje se traza a lo largo de los dos continuos, "Continuo de conceptualización" y "Continuo de comunicación". La progresión en uno de ellos conlleva la progresión en el otro, razón por la cual el aprendizaje en ambos debe estar acompañado de andamiaje.

El Continuo Conceptualizado recoge cuatro tipos de conocimiento: (1) conocimiento factual, (2) conocimiento conceptual, (3) conocimiento procedimental y (4) conocimiento estratégico. El Continuo de la Comunicación se refiere a los diferentes propósitos del lenguaje: expresar hechos e intenciones, expresar cómo se relacionan las cosas o las personas entre sí, y expresar el conocimiento en las formas adecuadas y los estilos convencionales. La progresión a lo largo de los dos continuos se produce a medida que los alumnos se comprometen activamente con temas, materiales y tareas específicas de la asignatura. Estas interacciones pueden adoptar diferentes formas prototípicas, por ejemplo, hacer, organizar, explicar o argumentar. A medida que avanzan en ambos continuos, los alumnos pasan del estatus de principiante a intermedio y, finalmente, al de experto/a. Todo esto se hace visible en la creciente capacidad de los/as estudiantes para utilizar las Funciones Cognitivas del Discurso (FCD). Estas proporcionan el vínculo entre los conceptos y las formas de expresarlos (véase Apéndice 1b). El Grupo de Graz¹⁰ proporcionó la siguiente figura para una mejor comprensión de los vínculos existentes dentro del enfoque PTDL:



(Figura 3: El desarrollo de las pluriliteracidades)

¹⁰Meyer, O., Coyle, D., Halbach, A., Schuck, K. y Ting, T. (2015). A pluriliteracies approach to content and language integrated learning – mapping learner progressions in knowledge construction and meaning-making. *Language, Culture and Curriculum*, 28:1, 41-57.

Apéndice 1b: Funciones cognitivas del discurso

Las Funciones Cognitivas del Discurso (FCD) proporcionan el vínculo entre los conceptos y las formas de expresarlos. El empleo intencionado de la lengua y de otras formas simbólicas de expresión para contextos específicos, normalmente relacionados con alguna de las asignaturas, recibe en inglés el nombre "languaging". Cuando los/as alumnos/as necesitan expresarse en más de una lengua, es normal que lo hagan de forma tentativa y provisional. Sin embargo, la capacidad de los/as alumnos/as para "articular" o "languaging" puede verse facilitada en gran medida si se dispone de un andamiaje adecuado, por ejemplo, proporcionando los patrones lingüísticos, la gramática y los marcos genéricos pertinentes. En particular, a la hora de diseñar y evaluar las tareas para los alumnos, resulta útil recordar algunas Funciones Cognitivas del Discurso:

Nombrar

Secuenciar

Describir

Ordenar de acuerdo a ciertos criterios

Preguntar

Comparar y contrastar

Clasificar

Explicar

Formular hipótesis

Generalizar

Razonar

Resolver problemas

Ordenar por niveles

Evaluar

Apéndice 1c: Pasos y procedimientos en el aprendizaje a través del teatro

En PbC, el enfoque PTDL se combina con los enfoques basados en el teatro. En consecuencia, el curso de la progresión de los alumnos a lo largo de los dos continuos de pluriliteracidades se traza sobre las etapas y las dinámicas derivadas del teatro basado en el proceso (*process drama* en inglés).



Cada una de las etapas ofrece diversas oportunidades para que los/as alumnos/as construyan y utilicen sus capacidades y habilidades situadas en el Continuo de Conceptualización y en el Continuo de Comunicación, o en ambos. Por lo tanto, el andamiaje necesario en el enfoque PTDL debe complementarse con el andamiaje pertinente para las actividades y el trabajo basados en el arte dramático.

Apéndice 1d: La plantilla de la actividad de aprendizaje de PbC

En el aula PbC, las tres perspectivas - el enfoque PTDL, El Aprendizaje y la Enseñanza Basados en el Drama, y la Evaluación Dinámica dentro de un Ciclo de Aprendizaje - acaban confluyendo. Esta plantilla muestra cómo dichas perspectivas se relacionan entre sí y cómo proporcionan orientación en el diseño de Eventos de Aprendizaje PbC.

Plantilla para los Eventos de Aprendizaje Evento de Aprendizaje (Asignatura/Tema/SWYK): _____			
Enfoque basado en el teatro		enfoque PTDL	Planificación de eventos de aprendizaje en 5 pasos de PbC
Concre-ción	Contenido temático/interdisciplinar:	Idioma de la reunión:	Paso 1: Selecciona en qué se van a centrar los/as estudiantes.
Primeros pasos	Conversaciones de Aprendizaje para debatir/revisar/comentar sobre el tema/los conceptos elegidos y el correspondiente SWYK.	Lluvia de ideas inicial/introducción de los tipos de lenguaje clave relacionados con el tema previsto por los alumnos: no sólo el vocabulario clave, sino el tipo de lengua que necesitarán, por ejemplo, la lengua para mostrar empatía, para persuadir, la lengua específica de la asignatura de historia, de ciencia, género/funciones. Los/as estudiantes podrían construir un Mural de Palabras Digital, que podrían ir completando a lo largo del curso, o jugar al Juego de las Asociaciones con la pelota.	Paso 2: Selecciona el evento de aprendizaje SWYK incluyendo: Conversaciones de aprendizaje Concienciación lingüística/Pensamiento creativo

<p>Revisión de modelos similares/ Análisis</p>	<p>Ejemplares auténticos: selecciona una serie de clips, modelos, ejemplos relevantes de los eventos multimedia existentes que han inspirado el SWYK (por ejemplo, programas de radio, anuncios, folletos de exposiciones o visitas a museos en línea, trailers de películas, vídeos de YouTube, televisión y medios sociales) para dar a conocer y contrastar diferentes estilos y propósitos.</p>	<p>Manipulación de la lengua: Hacer visibles la lengua específica de las asignaturas y la lengua necesaria para utilizar las funciones cognitivas del lenguaje/habilidades de pensamiento de orden superior (higher order thinking skills (HOTs) en inglés). Análisis del uso de la lengua a partir de modelos revisados.</p> <p>Los alumnos pueden utilizar una sencilla herramienta de análisis para la lengua específica de las asignaturas o tarjetas que les permita clasificarla.</p> <p>Esto podría hacerse en grupos en una clase, con un miembro del equipo encargado de recopilar las palabras y los pensamientos. Esos/as estudiantes pueden elaborar un documento con los términos específicos.</p>	<p>Paso 3a: Diseño de las tareas que conducen al Evento de Aprendizaje.</p> <p>Identificación y desarrollo de conceptos de la asignatura y lengua propia de la asignatura para facilitar la selección de las funciones cognitivas del lenguaje.</p>
<p>Enfoque/ Propósito</p> <p>Identificación (miembros/ reglas)</p> <p>Creación (roles)</p>	<p>Organización de la clase: concreción de las "reglas básicas", por ejemplo, divide la clase en equipos, establece límites de tiempo en cuanto a la preparación, el tiempo, la duración del evento, etc. Proporciona los recursos necesarios para que los/as alumnos/as creen un guión gráfico para el SWYK, incluidos los recursos lingüísticos.</p>	<p>Actividades de aprendizaje que exploran/prueban y permiten sugerencias creativas para el uso de la lengua tanto en la modalidad de trailers como en la disciplina de la asignatura. El diseño de las tareas deberá incluir el aprendizaje con andamios y espacios para experimentar la lengua y comprobar.</p> <p>El papel y el momento de las intervenciones del/de la profesor son cruciales. ¿Cuándo y qué hay que andamiar? Normalmente comenzamos este proceso justo antes del guión gráfico y luego otra vez antes del ensayo. La intervención típica en estas fases es sugerir la personificación de conceptos o procesos, dar ilustraciones relevantes y, más tarde, hablar del reparto de papeles y opciones en la creación del contenido digital.</p>	<p>Paso 3b: Diseño de tareas que conducen al evento de aprendizaje.</p> <p>Apoyo para la verbalización del conocimiento y las formas de expresar las ideas.</p> <p>Prestar atención a las destrezas</p>

<p>Diseño</p>	<p>Guión gráfico (<i>Storyboarding</i>): directrices, dividiendo el SWYK en escenas para que el trabajo esté enfocado y sea conciso, por ejemplo</p> <p>Cuando los guiones gráficos no son el principio organizador del evento, es útil hablar de los viajes de aprendizaje y de cómo evolucionan desde el comienzo hasta su finalización.</p> <p>Directrices sobre el guión, los papeles y los ensayos. En función de la actividad de aprendizaje, los equipos deberán designar un director y un técnico (por supuesto, pueden hacer doblote) y asignar los personajes, tanto los protagonistas como los personajes secundarios. Dependiendo del tema. Hay que tener en cuenta el lugar y las posibilidades de montaje.</p> <p>Diseño de la rúbrica - discusión y criterios de construcción con los/as alumnos/as para asegurar que entienden claramente los objetivos del Evento. También puede utilizarse para guiar las conversaciones de aprendizaje a lo largo de las diferentes etapas.</p>	<p>Creación de significado/ rúbricas: Co-construcción de los criterios de evaluación - tanto el contenido como el lenguaje que evidencian el aprendizaje más profundo, de modo que el profesor y los estudiantes seleccionan juntos un formato/esquema de rúbrica y discuten cuáles serán los criterios - esto es crítico. La rúbrica debe ser propiedad de los alumnos para que puedan utilizarla para guiar sus tareas prácticas que siguen y recompensan/alientan el entrenamiento de los compañeros.</p>	<p>Paso 3c: Diseñar las tareas que conducen al evento de aprendizaje</p> <p>Tutoría y andamiaje de los borradores.</p> <p>Fomentar la creatividad y proporcionar apoyo/práctica lingüística.</p> <p>Centrarse en la lengua necesaria: es posible que algunas tareas de esta etapa deban estar muy orientadas a la lengua para hacer explícita la conexión entre el tipo de funciones lingüísticas (FCD) y el conocimiento del contenido que se está aprendiendo.</p>
----------------------	--	--	--

Practicando	Prácticas, iteraciones y reiteraciones: es importante que los/as alumnos/as experimenten, ensayen y exploren posibilidades por sí mismos/as o en grupo, estableciendo el diálogo y el movimiento y haciendo que las escenas se muevan con fluidez.	El lenguaje: Tareas de práctica para un aprendizaje más profundo. Intercalar tareas de práctica con oportunidades de andamiaje (retroalimentación constante, <i>feedforward</i>) por parte de profesores y compañeros, para permitir a los estudiantes profundizar en su comprensión del discurso de la asignatura y del género y modo lingüístico, independientemente de su nivel lingüístico. Oportunidades continuas de aprendizaje de la lengua. Utilizar la rúbrica como guía.	Paso 3: Diseño de las actividades que conducen al evento de aprendizaje. Apoyo del/de la profesor/a /orientación/andamiaje/ conversaciones de aprendizaje/oportunidades para verbalizar el conocimiento.
Representación	Evaluación: SWYK en tres partes (preparación, análisis de la representación y reflexión) según la rúbrica/los criterios de evaluación acordados.		Paso 4: Evaluación del SWYK "Representación" del Evento de Aprendizaje. Evaluación por parte del/de la profesor/a, del/ de los/as compañeros/as y de uno/a mismo/a.
Reflexión Conclusión	Reflexión: Informe para la reflexión propia y del grupo. La reflexión adopta diferentes formas, por ejemplo, centrarse en un grupo para considerar la eficacia con la que abordaron la tarea como equipo, qué harían de forma diferente y por qué, por ejemplo, la evaluación entre iguales (rúbrica). Establecimiento de objetivos para trabajo complementario (se pueden utilizar los registros de aprendizaje), por ejemplo, en el tráiler - diseño en grupo de los carteles de la película, entrevista a los actores, procesos de rodaje -en función de la edad, la etapa y nivel de lengua de los/as alumnos/as.		Paso 5: Reflexión Utiliza una herramienta de autoanálisis para celebrar los logros alcanzados, y planifica el futuro en términos de desarrollo conceptual y lingüístico de la asignatura.

Apéndice 2: La lista de la compra de PbC para la enseñanza en el aula

En un entorno PbC, puede resultarte útil disponer de un conjunto de elementos en los que basarte a la hora de proponer actividades basadas en el teatro y preparar los Eventos SWYK.

Crea tu propio cajón de recursos PbC. Puedes empezar con cualquier caja que te guste, o puedes comprar un pequeño maletín en la tienda de bricolaje o en la juguetería.

Básico

Papel (diferentes tamaños: para hacer presentaciones, guiones gráficos, carteles, notas, etc.)

Bolígrafos (diferentes tipos de bolígrafos, rotuladores, lápices de colores, ceras, lápices)

Dispositivos de grabación (teléfonos móviles, ordenadores portátiles, iPads, vídeos)

Útil

Un temporizador (un cronómetro, un reloj de arena)

Un timbre (un silbato, un timbre, una campana)

Un cierre (cinta adhesiva, chinchetas, imanes)

Marcadores (cinta adhesiva, trozo de cuerda, notas adhesivas)

Cosas para lanzar (una pelota, un dado)

Un recipiente para recoger los objetos (bolsa, sombrero, caja)

Apéndice 3: Directrices para el trabajo en grupo

Respeto mutuo -Respetar las ideas de tus compañeros/as. Respetar a los demás miembros del grupo. No interrumpas. La opinión de todos/as debe ser tenida en cuenta. Sé honesto.

Todos los miembros del grupo deben hacer la misma cantidad de trabajo - Todos deben compartir la responsabilidad de las tareas. No te responsabilices de las tareas que no te correspondan y no permitas tampoco que otros lleven a cabo tus tareas

Tu grupo debe tener un entendimiento común de los objetivos que deben alcanzarse - Colabora para que todos entiendan todos los conceptos

Muéstrate abierto al compromiso - Muestra una actitud de cooperación ante las ideas/propuestas de los demás. Mantén tu mente abierta. Muestra una actitud conciliadora ante los desacuerdos.

Comunicación eficaz - Asegúrate de que todos los miembros del grupo pueden expresar sus ideas y problemas.

Gestión del tiempo - Asiste a todas las reuniones del grupo y sé puntual. Sé flexible en cuanto a los horarios de las reuniones. Céntrate en la tarea (limita las conversaciones sobre asuntos no relacionados).

Sé feliz en el grupo en el que estás - Aporta lo mejor de ti en cualquiera de los grupos en los que trabajes. Déjate sorprender por el potencial de los demás

Apéndice 4: Evaluación dinámica para SWYK. Rúbricas

La plantilla que figura a continuación ofrece un ejemplo de rúbrica utilizada con y por los/as alumnos/as con español como lengua materna e inglés como lengua en que aprenden el contenido [es preciso ir a la versión en inglés del libro para consultar la rúbrica]. La plantilla contribuye a guiar su propio aprendizaje y proporcionar orientación para la evaluación dinámica. La rúbrica se centra no sólo en la realización del SWYK, sino también en los procesos de aprendizaje implicados a lo largo de las diferentes etapas. Este ejemplo procede de una rúbrica diseñada para guiar la creación, la realización y el análisis de uno de los SWYKs que proponemos: un Anuncio. Se elaboró y discutió con los/as alumnos/as al principio del ciclo de aprendizaje. A continuación, los/as alumnos/as consultaron regularmente la rúbrica en conversaciones de aprendizaje con su profesor/a y sus compañeros/as. Esto demuestra que la evaluación dinámica es continua y dialógica.

Nota: sería necesario crear con los/as alumnos/as una rúbrica independiente basada en criterios que se centre únicamente en la evaluación del rendimiento como objetivo final del ciclo de aprendizaje.



SWYK: ADVERT Rubric Co-construction	Details	Task 1: Setting the scene	Task 2: Building Prioritising	Task 3: Practising Refining	Performance	Reflection Feedback/Feed forward
<p>CONCEPTS</p> <p>A – meeting and using the subject concepts expressed through advertising.</p> <p>B- understanding the structure and processes involved in creating an advert.</p> <p>C-understanding how subject or thematic concepts can be expressed in alternative ways.</p>	<p>What are the subject concepts/thematic concepts?</p> <p>What is the language of advertising? How does it differ from other types of language?</p> <p>What do we need to do to create the advert?</p> <p>What are we advertising? Why? How? What information are we presenting?</p>	<p>What prior knowledge can students use?</p> <p>What roles are needed to create and perform the advert?</p> <p>Students research the criteria for making a 'good advert'</p>	<p>Students decide on the reason for the advert.</p> <p>Students negotiate information to be presented and the format of the advert.</p> <p>Students are creative with subject topic and concepts to find alternative ways of expressing understanding.</p> <p>Students assign roles.</p>	<p>Students prepare draft scripts for the advert:</p> <p>How does it begin/ end?</p> <p>What language should be used/was used?</p> <p>What messages are needed to fulfil the task?</p> <p>Is the subject matter clear?</p> <p>Practise the advert, what worked, what did not work.</p> <p>Agree final draft.</p>	<p>Performance of the advert.</p> <p>Student roles evident.</p>	<p>Students assess subject or thematic information advertised.</p> <p>Students assess the quality of the advert.</p> <p>Reflect on feedback from teacher and peers.</p> <p>Were there gaps?</p>
<p>LANGUAGE</p> <p>A–Understanding the language of advertising (genres, modes) e.g., the</p>	<p>Teacher assists students in choosing a focus for the advert based on subject knowledge.</p>	<p>Students: Examine and analyse adverts in the target language:</p>	<p>Students select their favourite adverts and analyse why.</p> <p>How do students adapt these</p>	<p>Is the language nuanced?</p> <p>Do some questions betray a certain position?</p>	<p>Students in role try to use appropriate language throughout the</p>	<p>Students view a film of their advert and analyse the language used:</p> <p>Was it appropriate?</p>

<p>language of persuasion.</p> <p>B- synthesising the information to be presented using appropriate language.</p> <p>C-familiarisation with language of specific roles (negotiation, direction, suggestion).</p>	<p>Teacher assists students in finding out how to set up an advert.</p> <p>Teacher selects specific CDFs to focus student attention on languaging their understanding of subject topic.</p>	<p>What types of language are used?</p> <p>How are the actors positioned?</p> <p>What 'slant' does the advert want take?</p> <p>Language genres and register crucial- (persuasion, fear, promotion, consequences etc).</p>	<p>language techniques to create their own scripts?</p> <p>Student re-examine the roles assigned...</p> <p>Students begin to script their learning.</p>	<p>Others another? How do we know?</p> <p>Are the actors' identities/ aims constructed and visible? How is learned information presented?</p>	<p>process...e.g., director gives instructions, team members make suggestions.</p> <p>Students portray their interpretation of the characters in the advert.</p>	<p>Was it clear/ comprehensible?</p> <p>How might it be improved?</p>
<p>ENACTMENT</p> <p>A- understanding the planning processes and evaluation involved in designing and performing an advert to demonstrate subject or thematic learning.</p> <p>B. Create opportunities for Learning Conversations.</p>	<p>Students discuss and understand the Learning Event and the processes involved in planning, preparing, performing and assessing the event.</p> <p>What do we have to do?</p> <p>How do we demonstrate our subject knowledge and skills effectively?</p>	<p>Students are aware of space, timings, organisational procedures and relationships between actors.</p> <p>What is the reason for the advert? Clarifying goals and outcomes.</p>	<p>Students decide on the procedure of the advert (with support).</p> <p>Who will go first, second... which actors are where?</p> <p>They also decide on the main messages from their subject topic.</p>	<p>Drafting:</p> <p>Students rehearse what each of them is going to do/say and how.</p> <p>Depending on time, there may be two drafts before the consensus is reached.</p> <p>Students encouraged to use the rubric to guide their</p>	<p>The SWYK is performed and perhaps filmed.</p>	<p>Students engage critically in reflecting on not only on performance but on the preparation (processes) involved and write their own recommendations for future.</p> <p>Peers encouraged to assess their performance and that of other groups using agreed criteria.</p> <p>Did the advert demonstrate their</p>

	<p>How will it be assessed?</p> <p>Teacher guidance in different tasks involving:</p> <p>Doing, organising explaining and arguing</p>			<p>preparation and performance.</p>		<p>understanding of the subject?</p> <p>Students prepare the advert for release – school website? Class book?</p>
<p>ENGAGEMENT</p> <p>A.- actively participating and contributing to the planning, preparation, performance and reflection of the Learning Event.</p>	<p>Students throughout:</p> <p>Have I actively participated in group work?</p> <p>Have I actively participated in Learning Conversations?</p> <p>How can I contribute to the Advert?</p> <p>Have I asked for help if needed?</p>	<p>Students engage in Learning Conversations with peers and teacher.</p> <p>Students actively engage in languaging their learning.</p>	<p>Students engage in Learning Conversations with peers and teacher.</p> <p>Students contribute ideas and creative suggestions, whilst also listening to others.</p>	<p>Students engage in Learning Conversations with peers and teacher.</p> <p>Leadership and team membership.</p> <p>Critical analysis of how the advert might be improved (own contribution and whole group, greater clarity of subject concepts).</p>	<p>Students demonstrate commitment to role and performance.</p>	<p>Engage in reflective Learning Conversation with peers/teacher.</p> <p>Reflect on how well we have worked together, completed tasks..., advice for future.</p> <p>Have I been critically aware/self-aware and motivated?</p> <p>Have I been positive and enjoyed the experience?</p>

Apéndice 5: Rúbrica para la Evaluación de los/as estudiantes

Completar la rúbrica de evaluación con los/as estudiantes proporciona criterios claros con los que evaluar su propio aprendizaje sobre una disciplina o tema concreto. La enumeración de los criterios puede hacerse durante una conversación de aprendizaje para garantizar que todos los/as alumnos/as son conscientes de lo que significan los criterios en términos de lo que queremos que hagan, que sepan y de cómo alcanzar los objetivos marcados. Cuando los alumnos "se apropian" de su aprendizaje, se sienten motivados y es posible un aprendizaje más profundo. Los criterios discutidos y seleccionados dependerán de la Rúbrica y de la Plantilla para la Planificación de Eventos de Aprendizaje del profesor.

Es fundamental expresar los criterios de forma que nuestros/as alumnos/as los entiendan. La escala de evaluación puede expresarse de diferentes formas en función de la edad de los/as alumnos/as, el enfoque de la actividad de aprendizaje y las preferencias del profesorado y del alumnado. Por ejemplo, a veces es suficiente tener una evaluación 2-1-0 (totalmente logrado, parcialmente logrado, no logrado); otras veces, 3-2-1-0 (3 supera, 2 cumple, 1 en proceso 0 comenzando); o una escala con empezando, desarrollando, logrado. Es necesario referirse a los criterios de cada escala a lo largo de todo el proceso y no sólo al final.

La sencilla tabla que figura a continuación ofrece un punto de partida. Las rúbricas más útiles las crean los/as propios/as docentes y alumnos/as [de nuevo, es preciso acudir a la versión en inglés para acceder a la rúbrica].



Criteria for Self-Assessment		Evidence	2 Complete d	1 Partially	0 Incomple te
1. I have learned about ... 2. I can talk about... 3. I can write about...	<ul style="list-style-type: none"> • the principles of creating an advert • the practices of creating an advert • the production of an advert • the language of advertising • how an advert format can be used to demonstrate my subject learning 	1. Mindmap of advert (planning) using subject concepts 2. Written drafts/sketches of advert with annotations for next draft 3. The role I played in my group which led to the production 4. Then Learning Conversations I engaged in 5. Understood how I can use the concept of adverts to demonstrate my own learning of curriculum subjects			
1. I can express...	<ul style="list-style-type: none"> • meaning of the subject topic using the language of persuasion. • effectively key succinct messages. • myself visually and kinaesthetically. • meaning with confidence in more than one language. 	1. I can use the language of persuasion correctly – I have underlined it in the script. 2. I am able to summarise the key language used in the advert in ways that I can reuse. 3. I have listed the ways I have use the language of explanation and discussion in my group. 4. I have language my learning of my subject topic through creating an advert. 5. My understanding of the subject concepts.			
1. I have...	<ul style="list-style-type: none"> • gained confidence to perform in the advert • have learned new vocabulary, phrases which I can reuse in the next Learning Event • carried out my own research into advertisements 	1. Filmed the performance 2. Analysed the film critically 3. Created a list of what I need to focus on next (subject, language, process etc) 4. Have my own folio of adverts I have analysed 5. I have used the advert to demonstrate my own learning of the subject topic			

Criteria for Self-Assessment		Evidence	2 Complete d	1 Partially	0 Incomple te
<ol style="list-style-type: none"> 1. In my group, I have... 2. I have ... 	<ul style="list-style-type: none"> • contributed to my group's production of the advert. • taken on a specific role. • become aware of how to critically evaluate advertising as a means of expressing my understanding. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. made suggestions as to how we can use advertising to demonstrate our subject knowledge 2. used the opportunity to take on a role to develop my communication and organisational skills. 			

Apéndice 6: Modelo de póster

Haz que el evento de aprendizaje sea visible para todos. Introduce el tema de tu proyecto en la nube de la parte inferior del cartel y el SWYK en la nube de la parte superior. Puedes utilizar el espacio intermedio para dibujar el camino desde el principio hasta el final del proyecto.



Apéndice 7: Lienzo del proyecto

Una herramienta llamada lienzo de proyecto como herramienta visual para mejorar la comunicación y proporcionar una visión general del proyecto. Se trata de una herramienta útil sobre todo si tú como docente o el centro deciden utilizar los SWYK en las programaciones de forma regular.

<p>PURPOSE</p> <p>What is the idea of our PbC project?</p> <p>What do we want to achieve for our learners/teachers/school?</p>				
<p>BUDGET</p> <p>Do we need and/or have money for what we are planning?</p>	<p>TEAM</p> <p>Who could participate?</p> <p>Who are the relevant stakeholders?</p>	<p>MILESTONES</p> <p>What are the relevant steps we plan to take?</p> <p>What is the timeline?</p>	<p>QUALITY</p> <p>In which way will learners /teachers/other stakeholders benefit from implementing PbC? How can we make this visible?</p>	<p>OUTCOME</p> <p>What changes will happen by implementing PbC in our school profile or curriculum?</p>
<p>RESSOURCES</p> <p>What will be needed?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material - Rooms - Handouts - Tools 			<p>RISKS and CHANCES</p> <p>What are the risks?</p> <p>What are the chances – for our school?</p>	<p>SUSTAINABILITY</p> <p>How can we learn from our experiences and other feedback to develop our project further in the future?</p>

Apéndice 8: Actividades teatrales complementarias

Los siguientes ejercicios pueden utilizarse como una entidad individual, o también pueden combinarse si se dispone de un espacio de tiempo más corto. Por ejemplo, puedes coger un cuento de hadas y elaborar primero un guión gráfico, representar posteriormente las escenas mediante imágenes congeladas y, por último, añadir el diálogo y el movimiento.

Publicidad

Los/as estudiantes escriben un breve anuncio de venta de artículos. Los anuncios pueden ser leídos en voz alta por sus creadores o colocados en un sombrero, pasados y leídos en voz alta.

- Escribe anuncios buscando personajes históricos famosos. Escribe un anuncio de corazones solitarios buscando un personaje histórico famoso pero sin decir directamente quién es. Si alguien puede adivinar, que se levante y explique por qué cree que puede ser ESA persona.
- Escribe anuncios publicitarios de procesos científicos. Explica por qué es un proceso increíble y todo el mundo debería pensar en tener uno, por ejemplo, el sistema digestivo, el sistema inmunológico
- Escribe un anuncio para las bacterias.
- Escribe un anuncio vendiendo gravedad.
- Vende un libro/obra de teatro famosa.
- Anuncia un medicamento y lo que hace.

El paseo de la edad

Esta actividad, al igual que otros juegos de "paseo", nos da la oportunidad de practicar la personificación. El/la narrador/a puede introducir personajes a lo largo del paseo, como la ansiedad, el amor, los exámenes de ambición o el clima extremo. Estos personajes pueden ser interpretados por los/as participantes ya fuera de la historia general o pueden ser algo a lo que todos/as reaccionen.

- Desde un círculo de pie, empieza a caminar en la misma dirección. Di una edad, empezando por 3. Los/as participantes deben convertirse en una persona de esa edad, ajustando la forma de hablar entre ellos, la forma de caminar e interactuar, los tipos de relaciones que establecen. Una vez establecida la idea, aumente la edad de 5 a 7, a 10, a 12, a 15, a 16, a 18, a 20, a 25 y a intervalos de cinco años. Antes de cada cambio, dé tiempo a los/as participantes para que trabajen las cualidades físicas, vocales y emocionales adecuadas a cada edad. A la edad de ochenta años finaliza el ejercicio volviendo a los 3 años.

- Durante el paseo, "elimina" arbitrariamente a los/as participantes del círculo. Matándolos/as o haciéndolos/as emigrar (¡siéntate!).
- Este ejercicio consiste en hacer elecciones rápidas para establecer los personajes y las variedades de diálogo, así como la diversión obvia de representar físicamente diferentes edades. Discute en grupos de tres las elecciones realizadas para los diferentes personajes. ¿Cuándo se enamoraron por primera vez, cuándo fueron a la escuela, qué trabajos tenían, cuándo tuvieron su primer cigarrillo/bebida/beso/sexo? ¿Se casaron, tuvieron hijos, se divorciaron, se jubilaron, etc.? ¿Sus personajes reflejan su propia experiencia o son totalmente inventados?

Mito de la creación

Un ejercicio muy útil de creatividad en grupo y de creación de narraciones, especialmente relevante para El Documental, El Anuncio y La Exposición.

- Los/as estudiantes trabajan en equipos de unos 5 miembros.
- Se presenta a los equipos su objeto, imagen o tarjeta de memoria y se les da la tarea de crear una historia.
- Las tareas deben estar relacionadas con alguna asignatura en concreto, por ejemplo, la invención del avión, la pinza de la ropa, la pastilla de jabón, el iPhone, el descubrimiento de la penicilina, el principio de Arquímedes o el Tratado de Versalles.
- Los/as estudiantes tienen tiempo para pensar en el objeto/idea, en la utilidad que tiene y en cómo habría sido la vida antes de "ese invento/objeto".
- Por lo general, sus historias deben reproducirse en un formato de tres etapas: la vida sin el objeto, la creación del objeto y la vida con el objeto.
- Un/a jugador/a fuera del escenario se encarga de la narración entre las escenas y el resto representa la historia interpretando a personas o cosas.

El juego de baile en DVD

Un sencillo ejercicio de movimiento que permitirá a los/as participantes centrarse en su cuerpo y seguir órdenes sencillas mientras suena la música. Sirve de entrenamiento para los Flash Mobs, y también es útil como calentamiento para ayudar a los estudiantes a concentrarse. El/la profesor/a puede ser el líder, y los/as estudiantes, los/as intérpretes. Estos son algunos de los pasos de baile que puedes incluir:

- Hacia atrás: Para esta pose en particular, los/as participantes tendrán que correr o caminar en un movimiento hacia atrás.
- Grabación: Cuando el líder diga esta palabra, los/as participantes tendrán que poner una cara divertida.
- Movimiento lento: En esta particular pose, los/as participantes pueden elegir bailar, caminar o correr pero de forma lenta y exagerada.
- Parada: los/as participantes tendrán que dejar inmediatamente lo que están haciendo.

- Pausa: los/as participantes tendrán que empezar a saltar en cuanto se diga esta palabra.
- Disco rayado: los/as participantes tienen que hacer su propio movimiento de baile loco.

Juego de las Imágenes Congeladas

Trabajar con imágenes congeladas significa descomponer la acción de un evento. Una obra de teatro, una historia o una película son congeladas como en una fotografía o un fotograma de vídeo. La técnica de los fotogramas congelados, también conocida como *tableau*, es muy útil y flexible como paso previo o posterior al guion gráfico.

- Es útil porque implica a todos en la discusión previa del tema elegido, en la reflexión sobre la secuencia de los acontecimientos y cómo se produjeron, quiénes fueron los principales protagonistas del tema elegido, dónde estaban las personas cuando se produjo el acontecimiento y cuáles fueron los factores que influyeron en él y en su entorno.
- Tras el debate, el grupo debe ensayar los fotogramas congelados y el paso de un fotograma congelado al siguiente. Es importante que intenten que el paso de un fotograma a otro sea lo más fluido posible.
- Cada postura debe mantenerse durante unos tres segundos. Haz hincapié en que es como un reportaje fotográfico, no deben hacer mímica ni actuar, sino que a través de su postura y sus gestos deben describir la acción.
- El grupo ejecuta su secuencia de fotogramas congelados frente al resto del grupo y el/la docente dirige el debate tras la ejecución de los fotogramas congelados. A menudo es necesario que el/la docente pida a los/as estudiantes que tomen posiciones y hablen con el grupo más amplio sobre cada cuadro.
- Esta técnica también es flexible, ya que puede aplicarse en todo el plan de estudios de literatura, geografía y ciencias, y los grupos pueden utilizar fotogramas congelados para ilustrar la metamorfosis, por ejemplo, de renacuajo a rana o de oruga a mariposa.

Variación

El juego de las Imágenes Congeladas con Incidentes requiere que los/as estudiantes piensen o escriban cinco cosas que les haya sucedido durante las vacaciones, o cinco cosas que les hayan sucedido la última vez que fueron a la piscina, al banco, a un restaurante, a un partido de fútbol, de compras, a la escuela, etc.

Fotogramas congelados/seguimiento del pensamiento/clip de acción

Las Imágenes congeladas son una estrategia dramática muy accesible en la que los/as actores/actrices adoptan posiciones estáticas, como en una fotografía, para representar un objeto, un momento en el tiempo, una escena de un libro, una cadena de ADN.

El seguimiento del pensamiento es una estrategia rápida que permite a los actores expresar cómo se sienten o quiénes son en un cuadro congelado. El/la profesor/a puede tocar al alumno/a en el hombro y este expresa quién es en la escena, qué propósito tiene en ella e incluso cómo se siente. Si un alumno representa un objeto inanimado, como una mesa, también puede expresar cómo se siente o qué ha visto.

El clip de acción es cuando el profesor da una palmada y el fotograma congelado pasa a una breve improvisación. Las personas o los objetos del fotograma congelado cobran vida e interactúan. La acción se detiene y se congela de nuevo cuando el/la profesor/a dice "corte" o "congelación".

Cuento de hadas

- Los/as estudiantes se dividirán en grupos de 4/5 personas y cada grupo recibirá un cuento de hadas que tendrá que representar.
- A cada grupo se le puede dar el mismo cuento (es interesante ver cómo se forman ideas diferentes entre los grupos incluso cuando el cuento es el mismo) o cada uno puede representar uno diferente.
- Asegúrese de recapitular el cuento antes de empezar, centrándose en los momentos clave de la acción.
- Los/as estudiantes se distribuirán los personajes entre ellos y acotarán los momentos del cuento que van a recrear.
- Es útil dividir el cuento en 4/5 escenas cortas, para que no parezca tan desalentador como recrear toda la historia.
- Los/as estudiantes comenzarán a practicar sus escenas, decidiendo las líneas y los movimientos y haciendo que pasen de una a otra con fluidez.
- A continuación, cada grupo representará su cuento para el resto de la clase, asegurándose de atender a los comentarios de los/as compañeros/as después de cada grupo.

Cuento de hadas combinado con Imágenes Congeladas

Esto puede ser útil para los grupos de menor edad o los grupos que son muy nuevos en los juegos de teatro, ya que pueden llevar el cuento paso a paso y adquirir conocimiento y confianza a medida que avanzan.

- Primera etapa: Cada grupo creará el cuento utilizando imágenes congeladas, en las que cada persona interpretará un papel en cada parte. La historia puede contarse utilizando tres o cuatro imágenes, tres sería lo mejor para un grupo de edad más joven.
- Segunda etapa: Después de que cada grupo haya presentado su cuento de hadas a través de imágenes, volverán a sus grupos y añadirán una palabra por persona en cada escena y también podrán añadir movimiento.

- Tercera etapa: De nuevo, cada grupo presentará sus cuentos con palabras y movimientos. A continuación, pasarán a hacer frases, asegurándose de nuevo de que cada persona habla en cada escena. Cuando presenten sus cuentos por última vez, deben tener el aspecto de una breve obra de teatro.

El Baile de la Gallina

Un juego tonto pero divertido que hace que los/as estudiantes se muevan en grupo sin la presión de la actuación. La idea del juego es la siguiente: una persona (líder) presenta el texto, el resto del grupo responde, y luego se repite varias veces. Una introducción útil para los Flash Mobs.

Texto

Líder: ¡Quiero ver tu baile de la gallina!

Grupo: ¿Qué es lo que dices?

Líder: He dicho que quiero ver tu baile de la gallina

Grupo: ¿Qué has dicho?

Todos: Dije oo, ah, ah, ah, oo, ah, ah, ah

Durante las dos últimas líneas del texto, todos los/as participantes se mueven hacia el centro del círculo, haciendo los movimientos que les ha pedido el líder.

A continuación, se repite el texto, pero el baile de la gallina se sustituye por un movimiento de baile diferente. Cada vez se repiten todos los movimientos propuestos (para las dos últimas líneas).

Ejemplos de movimientos:

Frankenstein: mantén los brazos y las manos delante del pecho y muévete como un zombi.

Elefante: utiliza los brazos para formar la trompa de un elefante.

Reina Isabel: forma un platillo y una taza con tus manos y bebe un poco de té como lo haría la reina.

Superman: posa como Superman al volar.

Pink Flamingo: ponte de pie sobre una pierna y salta.

Luchador de sumo: estampa cada pierna, con los brazos doblados y los puños cerrados, como un luchador de sumo preparándose para el combate.

Esta es tu Vida

Basado en la conocida serie de televisión en la que un famoso se enfrenta a rostros de su pasado, no necesariamente en orden cronológico, y rememora tiempos pasados. Se

relaciona con el anterior Paseo de la Edad, pero en esta ocasión la historia de vida es un esfuerzo de grupo. Discute brevemente los momentos y relaciones significativas que pueden conformar una vida.

Las sillas están dispuestas en forma de U. Un/a estudiante se sienta en una silla en la parte superior abierta de la U. Se trata de su vida, pero de momento no saben nada de ella. Individualmente, los/as estudiantes se acercan al personaje central e inician escenas de la vida del personaje. Cada participante "etiqueta" al participante anterior y comienza una escena completamente diferente. Cada escena debe incluir quién y dónde están los personajes y en qué momento de la vida tiene lugar la escena. Un participante puede interactuar con el actor más de una vez siempre que su personaje permanezca constante. Por ejemplo, el novio de la primera cita se convierte en el amante que arruinó el matrimonio y luego será el que vendió el coche de segunda mano que mató al hijo único, etc. El papel puede cambiar pero el personaje sigue siendo el mismo. Al repetir el ejercicio con diferentes personajes centrales, anima al grupo a inventar vidas radicalmente diferentes.

Ejemplos de movimientos:

Frankenstein: mantén los brazos y las manos delante del pecho y muévete como un zombi.

Elefante: utiliza los brazos para formar la trompa de un elefante.

La reina Isabel: tomar un platillo y una taza con las manos y beber un poco de té como lo haría la reina.

Superman: posa como Superman cuando vuela por ahí.

Pink Flamingo: ponte sobre una pierna y salta.

Luchador de sumo: estampa cada pierna, con los brazos doblados y los puños cerrados, como un luchador de sumo que se prepara para el combate.

Anuncio Galimatías

Un/a estudiante sostiene cualquier objeto al azar y hace un discurso de venta tratando de convencer al público de que pague el objeto. El/la estudiante describe la función, las ventajas sobre otros objetos similares y el increíble precio por el que se ha vendido. Todo esto se hace en GALIMATÍAS. Al lado del/de la participante 1 está el/participante 2, cuyo trabajo consiste en traducir todo lo que dice el/la participante 1. Esta actividad da lugar a la improvisación espontánea, a la rapidez de pensamiento y a muchas risas.

Musical de Galimatías

Un ejercicio sencillo pero eficaz que permite a los/as participantes comprometerse con su gama y rendimiento sin tener que concentrarse en recordar las palabras. Lo más

importante para este ejercicio es decir a los/as participantes que sean libres y no piensen demasiado en lo que están haciendo, ya que esto les permitirá crear con mayor eficacia.

- Los/as participantes deben colocarse en parejas o en tríos.
- Se puede dar un tipo de musical a cada pareja, por ejemplo, comedia, romance, tragedia. Los/as principiantes o los/as participantes más jóvenes, pueden elegir un musical que ellos/as conozcan y contar la historia mediante un galimatías.
- Debería ser una escena corta, de sólo 8-10 líneas.
- Una persona canta a su pareja en un galimatías.
- Luego responden con un galimatías.
- Luego se juntan en un hermoso/terrible dúo de galimatías al final de la escena.
- Como introducción a este ejercicio, se puede crear una escena musical utilizando los sonidos vocálicos, en lugar de saltar directamente al galimatías, ya que puede ser una tarea difícil para los principiantes. A medida que cada pareja se desplaza por la escena, se puede cantar cada línea utilizando una vocal diferente, por ejemplo, "A, aaa, a, aaa, a", respondiendo la pareja con una nueva vocal.

El Consejo Bueno, el Malo y el Feo

Tres participantes se sientan en fila frente al grupo. Son el/la bueno/a, el/la malo/a y el/la feo/a. El público hace preguntas o describe los problemas para los que necesita consejo. Los/as tres participantes dan consejos buenos, malos y muy malos para cada problema a la vez.

El/la profesor/a controla las preguntas y las respuestas y se asegura de que cada problema/pregunta reciba una respuesta de cada uno bajando por la línea. Si el "consejo malo" es realmente malo, el consejo feo debe ser aún peor. Añade un nuevo "buen consejo" de vez en cuando y desplaza a los que responden hacia abajo en la fila o, dependiendo del tamaño del grupo, haz un ciclo con los tres cada pocas preguntas.

Historia Guiada

- Todos/as los/as participantes se tumban en el suelo y se les anima a relajar el cuerpo.
- Empieza por captar sus sentidos, pregúntales qué pueden oír, de cerca y de lejos, e invítalos a hacer un viaje en su mente.
- Invítalos a dar un paseo por su mente. Por ejemplo, que vayan por una calle que les resulte muy familiar y luego por otra más pequeña que no conozcan.
- Entonces sucede algo inesperado, los/as participantes imaginan de qué se trata.
- Pide a los/as participantes que se centren en su historia imaginada. Abren los ojos, se levantan suavemente e intercambian sus historias.

Paseo Guiado

- Los/as participantes, por parejas, deciden los papeles A y B. A es el guía, B debe ser guiado.
- B cierra los ojos y A tiene instrucciones de guiar a B con su voz en un viaje por el entorno en el que se encuentran.
- A tiene instrucciones de no tocar a B. El paseo guiado debe involucrar tantos sentidos como sea posible.
- Después de un tiempo adecuado, cambien los papeles.

Mímica en Grupos

Esto puede completarse en varias etapas, como se describe a continuación:

Cuchillo y tenedor/objetos de diez segundos

- Los/as participantes trabajarán por parejas.
- El/la profesor/a pedirá a las parejas que creen diferentes objetos, tienen 10 segundos para hacerlo.
- A continuación, cada grupo mostrará cómo ha creado el objeto.
- Después de un par de rondas, es bueno pedirles que hagan el sonido del objeto y luego que lo muevan. Ejemplos de objetos: volcán; una flor en una maceta; una pirámide; un cuchillo y un tenedor

Simulando un gran vehículo en movimiento.

- Un/a participante puede ser el/la conductor/a o el/la pasajero/a, pero el/la/ otro/a debe formar el vehículo.
- Los/as participantes deben añadir efectos de sonido.
- Los/as participantes deben intentar representar no sólo la pieza, sino también su funcionamiento. Si vemos las puertas del tren, ¿cómo se abren?
- Para ayudar a los/as participantes, pueden observar diferentes tipos de vehículos y examinar sus principales componentes.
- Los/as participantes deben tener tiempo suficiente para prepararse.

Electrodoméstico en Grupos

- En grupos, los/as participantes deben imitar un electrodoméstico. Un/a participante puede ser el operario.
- Pide efectos de sonido. Al igual que en la mímica anterior, anima a los/as participantes a discutir cuáles son los componentes individuales de su objeto y cómo funcionan.
- Durante la mímica, deben intentar mostrar todas las posibilidades y funciones de su electrodoméstico. Si hacen la pantomima de una lavadora, pueden demostrar que la máquina se llena de agua, se enjuaga y pueden demostrar las diferentes velocidades. También pueden mostrar el apagado/encendido.

Mímica de animales en grupos

- En grupos de cinco a ocho, los/as participantes eligen un animal y lo imitan en equipo.
- Los/as participantes deben pensar en todas las partes del animal y en cómo funcionan juntas para crear la forma y el movimiento de su animal.
- El animal no debe estar estático, sino que debe levantarse y caminar, hacer ruidos y luego dormirse.

Asiento caliente

Asiento caliente (*Hot spot*) es un juego que ayuda a reforzar las técnicas de improvisación y permite a los/as participantes hacer fluir las ideas para contar historias.

- El punto caliente comienza con el grupo de pie en un círculo.
- El profesor o los otros participantes pueden hacer una sugerencia, pero no es necesario. Una persona se situará en el centro del círculo y empezará a contar una historia, para los principiantes puede ser una historia con la que el grupo esté familiarizado. Los grupos más avanzados pueden empezar a improvisar su propia historia.
- Después de algunas líneas de la historia, alguien debe golpear al/a la jugador/a del centro y ocupar su lugar. Ese/a jugador/a comienza entonces a contar una nueva historia inspirada de alguna manera en la historia anterior. Por ejemplo, puede utilizar un personaje de la historia anterior, un tema o el escenario.
- Esto se convierte en la pauta, ya que un/a jugador/a tras otro/a toca en el centro del círculo para contar una historia. Los/as participantes del círculo circundante pueden apoyar añadiendo efectos de sonido, por ejemplo, si hay una puerta que cruje, lluvia, el llanto de un bebé, etc.
- El círculo también sirve de apoyo para hacer avanzar el ejercicio y no dejar al/a la jugador/a en el centro durante demasiado tiempo.

También se puede jugar con una canción para que los/as participantes se sientan cómodos cantando.

- Una persona va al centro y canta una canción existente.
- Esa persona es intervenida por otra.
- Cantan una canción relacionada.
- Cada persona debe estar en el centro sólo unos segundos antes de ser golpeada.
- También se puede jugar con la eliminación, ya que se puede ir en el orden del círculo, dando a la siguiente persona 10 segundos antes de que tenga que hacerse cargo de cantar y si vacila demasiado, queda eliminada.

Periodistas

Una actividad ideal previa al Documental y El Descubrimiento, abordando múltiples perspectivas.

El líder/facilitador realiza una rutina, sin anunciar la actividad, comportándose fuera de su personaje. Cuando termina la rutina, se pide al público que escriba todo lo que ha observado.

En grupos, los/as estudiantes comparan las historias y crean una historia compuesta con todos los detalles. A partir de la historia compuesta, los grupos deben crear un medio de comunicación multimedia. Puede ser un periódico de gran tirada, un tabloide, una revista, un canal de YouTube, etc. A continuación, crearán una noticia a partir de la historia compuesta con un estilo adecuado a las expectativas de sus lectores/espectadores. Las noticias deben presentarse o emitirse al final de la actividad.

Sólo un Minuto

Una preparación muy eficaz y entretenida para El Panel Show. Tomado del clásico programa radiofónico de la BBC. Se eligen cuatro participantes y se les da la instrucción de que tienen un minuto para hablar sobre un tema elegido por el/la profesor/a o el grupo. Un/a jugador/a comienza a hablar y si se repite, vacila o se desvía puede ser desafiado los/as otros/as participantes. Un/a jugador/a hace un reto interrumpiendo al/a la jugador/a que está hablando y diciendo "REPETICIÓN", "VACILACIÓN" o "DESVIACIÓN".

El árbitro decide (con la ayuda del grupo) si el desafío es válido. Si lo es, se concede un punto al/a la jugador/a que ha hecho el reto, y ese/a jugador/a debe empezar a hablar del tema durante el tiempo que quede o hasta que sea retado/a.

Cuando un/a jugador/a es desafiado/a incorrectamente, se le otorga un punto y puede continuar hablando sobre el tema. El/La jugador/a que habla al final de los 60 segundos recibe dos puntos y el que habla sin interrupción durante todo el minuto obtiene 5 puntos. El juego fomenta los desafíos.

El Museo Viviente

Una gran pista para la exposición y el documental. Un/a jugador/a actuará como guardia nocturno y los demás son los expositores del museo. Las exposiciones del museo pueden adaptarse a cualquier contenido de la clase que se necesite: prehistoria, reino animal, renacimiento, siglo XX, culturas, etc.

Todos/as los/as participantes se distribuyen en el espacio y se "convierten" en un artefacto/exposición del museo en imágenes congeladas. Cuando el guardia nocturno

empieza a pasear por el museo (se le puede dar una "antorcha" como accesorio) los expositores cambian de posición. El objetivo es que los/as participantes cambien constantemente de posición sin que el guardia nocturno los vea moverse. Si el guardia ve que un artefacto se mueve, éste es retirado del museo.

Adaptaciones: Los artefactos podrían colocarse en grupos de diferentes tamaños, ideando y creando imágenes, como gente de tribus pescando o un elefante en grupo, y luego tener que trabajar en equipo para moverse o no, dependiendo de dónde esté el guardia.

Números de la suerte

- Se escriben en la pizarra tres números relacionados con la vida del líder, por ejemplo, la talla de los zapatos, el número de hermanos y el número de la casa.
- Los/as participantes tienen veinte preguntas para averiguar con qué están relacionados estos números, y el líder sólo puede responder "sí" o "no".
- Si los/as participantes tienen problemas, se pueden dar pistas, pero sólo si se les pide amablemente.
- Se pueden hacer variaciones utilizando diferentes temas, por ejemplo, geografía, historia, cultura, etc.

Nombrar lo Obvio a los Expertos

Nombrar lo obvio es como su nombre indica. Los/as participantes comienzan observando, señalando y nombrando los objetos que pueden ver. Poco a poco se va incrementando la complejidad lingüística hasta que en la fase final los/as participantes son expertos/as y narradores/as.

- Todos los/as participantes se mueven por la clase señalando y nombrando todo lo que ven.
- Sugiere que varíen el movimiento, que salten con las dos piernas, que salten solo con una pierna, corran, etc.
- Las instrucciones deben ser sencillas.
- Describe con frases cortas: 'La alfombra es marrón'; 'El suelo es de madera'; 'Las paredes son grises'.
- Sugiere diferentes formas de nombrar en voz alta, susurrando y cantando, en otro idioma.
- Desafía las observaciones de los/as participantes mientras desarrolla sus habilidades lingüísticas.
- Nombrar objetos y describirlos con detalle -colores, formas, texturas-.
- Los/as participantes se convierten en expertos/as en lo que ven.
- Los/as participantes describen su relación con lo que les rodea.

- Todos/as los/as participantes describen lo que ven y hacen, nombrando todo en tiempo presente o presente continuo, narrando con frases cortas. Camino hacia la puerta azul. Veo la manilla rota. Oigo a la gente reírse fuera".

Conferencia de Prensa

Este divertido juego permitirá a los/as participantes mejorar sus habilidades de entrevista como preparación para cualquier entrevista realizada en El Documental. También les ayudará a prepararse para convertirse en personajes informativos para La Exposición o El Panel Show.

- Este juego puede jugarse en grupos pequeños o con toda la clase.
- Un/a jugador/a sale de la sala, mientras que el público de la rueda de prensa proporcionará el nombre de un personaje histórico famoso.
- El/a jugador/a "ausente" tendrá entonces que dar una rueda de prensa, pero no sabe quién es.
- El resto de los/as participantes actúan como periodistas, y harán preguntas que darán indicios de quién es la persona que da la rueda de prensa.
- El juego terminará cuando el/la jugador/a que representa el papel de personaje histórico famoso adivine quién es, y entonces podrá pasar a un/a nuevo/a jugador/a.
- Los/as participantes que interpretan a los periodistas deben tratar de meterse en el personaje. Pueden fingir que hacen fotos o que se pelean para ver quién hace la siguiente pregunta.

El juego de la Venta

Un/a jugador/a se pone delante del resto del grupo imaginando que ha entrado en una tienda donde el tendero no habla su idioma. Tienen que describir qué es lo que quieren comprar sin nombrarlo. La persona que adivine primero se convierte en el cliente. Los/as participantes pueden recibir la información sobre lo que tienen que representar o elegir su propio artículo; en el segundo caso, deben escribirlo en un papel y dárselo al líder antes de empezar.

Presentación de Diapositivas

Los/as participantes se pueden colocar en grupos de cuatro a seis miembros. Al grupo se le asigna una gran actividad, quizá un viaje por la selva, un experimento de laboratorio o la exploración del mundo de una novela. Un/a jugador/a debe hacer una presentación de diapositivas al grupo; los demás participantes reproducirán lo que aparece en las diapositivas.

La idea es que la historia sea construida tanto por el/la presentador/a como por las imágenes que los otros/as actores/actrices presentan en las diapositivas. Da tiempo a los grupos para que discutan la narración completa, las escenas clave que necesitarán para presentar cada actividad y cómo construir la acción en las diapositivas. Hay que recordarles que las diapositivas son imágenes fijas y que cada diapositiva/escena debe permanecer congelada. Establece un límite de tiempo para la presentación, pero no un límite en el número de diapositivas que se utilizarán.

Puedes entrenar a los/as participantes para que no se limiten a "construir" lo que el/la narrador/a ha descrito, sino que también pueden ampliarlo, para construir o mostrar el siguiente paso de la historia o el resultado de la descripción de una diapositiva. Si creen que su actividad es demasiado cerrada y no tienen suficiente material para crear muchas diapositivas, diles que pueden aportar información de fondo o material de seguimiento que esté fuera del entorno directo de la actividad.

Guión Gráfico o Storyboarding

Una técnica extremadamente útil que fue utilizada por famosos como Stanislavsky y Brecht. Pueden utilizarse para desglosar el esquema de una escena, y también una historia completa. Permite el pensamiento visual y la planificación en la que el grupo puede hacer una lluvia de ideas conjunta. Los guiones gráficos permiten a los/as participantes tener una idea del resultado final antes de iniciar el proceso creativo.

- Para los/as principiantes es bueno trabajar con una historia que ya conozcan, por ejemplo de una película u obra de teatro.
- Pueden empezar escribiendo los personajes que aparecen, el escenario y la época.
- A continuación, el guión gráfico debe tratarse como un cómic en cuanto a la disposición. Elige 10 momentos de la película o de la obra de teatro que sean importantes y que ayuden a desarrollar la acción.
- Divide una hoja de papel A3 en 10 secciones, si los grupos tienen buenas habilidades artísticas, pueden ilustrar la acción en cada sección o pueden señalar los puntos principales de los 10 momentos.
- Asegúrate de que cada grupo hable de su guión gráfico con los demás. De este modo, se podrán hacer comentarios constructivos sobre cualquier cosa que pueda mejorarse o aclararse.
- Si trabajas con un grupo avanzado o con un grupo que dispone de más tiempo, permíteles crear su propia historia, siguiendo las mismas pautas.

Notes:

