



**ACTAS DE LAS
COMUNICACIONES Y TALLERES
DEL
II CONGRESO NACIONAL
DE EDUCACIÓN MUSICAL
"CON EUTERPE"
2015**



Primera Edición Mayo 2015

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

Se autoriza el uso de la misma como material docente dentro del aula con las limitaciones establecidas por la ley.

ISBN 13 (Edición impresa): 978-84-9881-545-0

ISBN 13 (Edición Digital): 978-84-9881-546-7

Depósito Legal: AL-549-2015

Coordinador: Antonio J. Calvillo Castro

Portada: Mercedes Villegas (esmuki)

Editorial: Asociación Procompal

Editor: Mauricio Rodríguez López

Diseño: Rafael Navajas, RN Estudio

Impresión: Artes Gráficas Almería SAU

© Procompal Publicaciones

Si quieres leer este libro en tu dispositivo móvil aquí tienes su descarga.



FLASHMOB COMO RECURSO EDUCATIVO

*Las expresiones más auténticas de la gente están
en su baile y en su música. El cuerpo nunca
miente. Agnes de Mille.*

Jesús Sáez Martín, Anna María Biffi.
Solydanza. Segovia.
biffanna@gmail.com

Resumen

El taller que presento pretende enfocar el proceso de preparación de un flashmob utilizando una danza, como otro medio para desarrollar competencias.

Un flashmob es una actividad organizada por un grupo de personas que pretende sorprender y divertir al público en un momento concreto de tiempo, en una actuación que parece espontánea. Estas pueden incluir bailes y/o canciones, y aunque hacer algo con muchas personas puede resultar difícil, resulta muy gratificante para quienes participan y quienes lo observan. Organizada como actividad educativa nos plantea una serie de ventajas que facilitan el trabajo grupal y colaborativo.

Palabras clave: Flashmob, aprendizaje basado en proyectos, danza, expresión corporal, educación a través del arte, trabajo colaborativo.

La danza no es algo que se pueda explicar con palabras. Paige Arden.

La danza surge de la necesidad del hombre de expresar sus deseos y sus miedos, es algo inherente al ser humano. A través del movimiento se exteriorizan las emociones más básicas, es el reflejo de la esencia misma de la persona que utiliza su propio cuerpo para comunicarse, para entrar en contacto con el mundo que le rodea.

La danza es la expresión del arte más antigua del ser humano y a través de esta se desarrolla la unión del lenguaje corporal con la música, es un elemento de gran valor educativo. Desarrolla aspectos corporales, cognitivos y emotivos, y ofrece un componente social importante que va desde la práctica de la misma, hasta su disfrute desde el punto de vista de espectador.

En el ámbito educativo la danza despliega capacidades que promueven el desarrollo personal y por tanto, la integración en el entorno en el que se vive. Provoca la confianza en uno mismo a través del control del cuerpo. Aumenta la capacidad de expresar y desenvolvemos en el tiempo y el espacio. Facilita la relación con los demás y la autopercepción, a través del movimiento sincrónico se induce un sentimiento de empatía y de pertenencia al grupo al compartir un ritual común. Motiva la superación de los estereotipos y prejuicios culturales o de género. Ayuda a superar la timidez e inhibiciones y ofrece una alternativa sana de ocio estableciendo modelos de identificación social.

Las propuestas de danza en clase de música o educación física son cada vez más normales, pero podemos llevar a cabo dinámicas de grupos, trabajos cooperativos y de investigación en otras disciplinas usando la danza como medio para promover nuevas metodologías de aprendizaje.

El flashmob

Esta actividad intenta incluir a los observadores en el espectáculo y conseguir hacer disfrutar a los que están presenciando. El éxito depende de la originalidad, animación y el atractivo del evento. Para dar la sensación de espontaneidad es necesaria una buena preparación y que todos conozcan su rol y las interacciones con los otros actores.

Las actuaciones más típicas de flashmob involucran actividades como baile con coreografía, canto coral, mímica, congelado, etc.

Al ser grupal se puede involucrar a un conjunto de alumnos, a todo el centro o dar cabida a toda la comunidad educativa. Durante nuestra vida necesitamos pertenecer a un grupo y sentirnos necesarios y esta actividad nos permite experimentar, a través de la sincronía de los movimientos, la sensación de seguridad y de pertenencia al mismo, generando un sentimiento de empatía y condivisione, enfatizando la responsabilidad del propio trabajo dentro del todo y la experiencia de colaborar con los demás.

Cuantas más personas intervengan más se amplían las sensaciones y la complejidad, y además, involucrar a alumnos, padres y profesores en una misma actividad es muy gratificante y refuerza los aprendizajes.

Desde el área de música se facilita la posibilidad de ensayar con todos los alumnos, pero están implicadas todas las demás materias en el desarrollo de la preparación. Habrá grupos de trabajo que decidan el tipo de flashmob, otros estudiarán los espacios, tendremos equipos de grabación y edición de video, coreógrafos, planificadores temporales, equipo de información a familias, equipo de vestuario, el equipo de redacción de prensa, etc. en los que utilizando las áreas instrumentales y de ciencias involucraremos al resto del profesorado.

Para que todo salga bien, se requiere que los participantes sepan exactamente qué hacer. Es mejor, si se puede, ensayar de antemano, pero es indispensable proporcionar instrucciones muy claras y fomentar que se organicen ensayos en pequeños grupos. Si algunos participantes necesitan interactuar es mejor que ensayen juntos.

Podemos usar esta actividad dentro de otra en la que participen los alumnos, en una excursión o en una fiesta. Si las instrucciones son simples, como que todos se quedan congelados, probablemente no se necesita ensayar. Sin embargo, es una buena idea que todos los que participen traten de reunirse en algún lugar antes del evento para repasar rápido los detalles, lo que se espera de la actividad, de los participantes y lo que se debe hacer cuando se termine. También es de ayuda explicar qué hacer si la gente se molesta o la policía trata de desplazar al grupo. Si las instrucciones son complejas, especialmente donde las escenas necesitan ser coreografiadas y organizadas, entonces sería necesario tener

un grupo más pequeño de personas (alumnos de cursos superiores) que puedan servir de guía.

Si necesitamos accesorios o disfraces es necesario recordar a los participantes que lleven los propios y organicen su vestuario, pero el equipo de vestuario puede preparar alguno de más. Hay que planificar vestimenta y artículos sencillos, o atuendos que las personas ya tengan en su casa.

El equipo de espacios hará una revisión de la zona donde se va a realizar. Aprovechará para medir, dibujar a escala, planificar y estudiar si puede haber límites de seguridad, legales o físicos, problemas de obstrucciones peligrosas o ser un lugar privado. Hay que evitar que el flashmob sea la causa de alguna emergencia, situaciones ilegales o que bloquee salidas de emergencia.

Hay que organizar una grabación de calidad para el evento, por lo que el equipo correspondiente ensayará las tomas, localizará los lugares y los materiales de grabación. Deben estar muy preparados porque sólo hay una oportunidad, confiando en que la actividad irá de acuerdo al plan.

Para que termine como es de esperar, será otro equipo el encargado de dejar claro que los participantes no deben sentarse, hablar entre ellos, felicitarse o empezar a hablar con el público. Tienen que mezclarse de nuevo con la gente y desaparecer como si nada hubiera pasado.

Durante la preparación en clase hay que establecer momentos de debate para su organización: quién elige la música o danza, si escribimos la coreografía o aprendemos una, cuál será el lugar para el baile, quién enseñará la danza en pequeños grupos, elegir un líder para el flashmob, planificar los grupos de trabajo y los momentos de actuación.

Como cualquier trabajo por proyectos nos abre la posibilidad a mil y una idea.

La puesta en escena es la cumbre del proyecto, pero tendremos que fijar otros momentos de evaluación de objetivos. Observaremos las actuaciones e iremos reflexionando sobre el trabajo realizado hasta el momento. Será este seguimiento el que nos dé la información de cómo se están logrando los objetivos.

Una vez realizado, grabado y editado, el equipo de redacción y prensa será el responsable de difundir el evento a través de los mass media. Apoyados por los videos e imágenes y nuestra experiencia tendremos la base de reflexión del trabajo realizado y podremos establecer pautas de resolución de problemas para otras situaciones.

El cuerpo dice lo que las palabras no pueden decir.
Martha Graham

<https://www.youtube.com/watch?v=BfUzdcMCIYU>

