
Servicio de Publicaciones y Difusión Científica (SPDC), Universidad de Las Palmas de Gran Canaria,
Parque Científico-Tecnológico, Edificio Polivalente II, C/ Practicante Ignacio Rodríguez, s/n
Campus Universitario de Tafira, 35017
Las Palmas de Gran Canaria, Spain

El Guiniguada. Revista de investigaciones y experiencias en Ciencias de la Educación

eISSN: 2386-3374

Journal information, indexing and abstracting details, archives, and instructions for submissions:
<http://ojsspdc.ulpgc.es/ojs/index.php/ElGuiniguada/index>



La performance como recurso comunicativo- expresivo en el aula de primaria The performance as a communicative - expressive resource in the primary classroom

Eva Álvarez Ramos
Claudia Yllera Ramos
Universidad de Valladolid

Article first published online: 30/05/2017
DOI added later in “metadatos”



La performance como recurso comunicativo-expresivo en el aula de primaria

The performance as a communicative - expressive resource
in the primary classroom

Eva Álvarez Ramos

alvarez.ramos.eva@gmail.com

Claudia Yllera Ramos

claudia_roxy13@hotmail.com

Universidad de Valladolid

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo principal mostrar cuáles son los beneficios de la implementación de la *performance* en el aula de primaria. Hasta la fecha este tipo de manifestación artística solamente venía empleándose en niveles educativos superiores tales como Secundaria y Bachillerato. Pretendemos mostrar cómo a través de este arte en movimiento el alumno de primaria puede trabajar destrezas y capacidades que le permitirán mejorar las habilidades expresivo-comunicativas, mientras se estimula su creatividad. Proponemos un diseño de proyecto, a modo de ejemplo, que engloba cuatro grandes áreas: Lengua y Literatura, Educación plástica, Educación musical y Educación física

PALABRAS CLAVE: *performance*; recurso comunicativo; creatividad; expresividad; educación primaria

ABSTRACT

The main objective of this paper is to show what are the benefits of the implementation of the performance in the primary education. Generally, this kind of artistic expression has only been used at higher educational levels such as high school. It is intended to show how through this art in movement the primary education student can work abilities and skills that allow to improve expressive-communicative skills, while stimulating creativity. It is designed, as an example, a project that includes four major areas: Language and Literature, Plastic Education, Music Education and Physical Education.

KEYWORDS: performance; communicative resource; creativity; expressiveness; primary education

INTRODUCCIÓN

En el desarrollo intelectual de los niños es fundamental estimular la creatividad y la expresión de los sentimientos, por ello la implementación de ambientes creativos contribuye a fomentar el aprendizaje y la adquisición de competencias y habilidades. Así lo reconoce María Teresa Esquivias Serrano para quien: “El proceso creativo es

una de las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos, este implica habilidades del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos menos complicados, hasta los conocidos como superiores para el logro de una idea o pensamiento nuevo” (2004, p. 3). Del mismo modo, la creatividad es una herramienta que potencia la motivación (Acosta Contreras y Esteban Arbués, 2001), puesto que permite al alumnado desarrollar capacidades que tradicionalmente no han estado muy presentes en la enseñanza.

Pese al interés mayoritario del profesorado de Educación Primaria de realizar una praxis docente más innovadora y flexible que estimule la creatividad de los alumnos, las obligaciones a la hora de cumplir los contenidos del currículo, le lleva a seguir las premisas de una educación marcadamente tradicional. Serían necesarios unos cambios sustanciales en la educación actual, altamente influenciada por los sistemas tradicionales de enseñanza, donde los aspectos creativos, la libertad individual y la autonomía del alumno, generalmente, brillan por su ausencia. En este sentido los profesores deberían preocuparse de realizar ciertas prácticas en el aula, en las que los niños puedan expresarse libremente.

Para conseguir estos cambios, desarrollar la capacidad expresivo-creativa e introducir a los niños en el arte contemporáneo proponemos el empleo de la *performance*¹ como herramienta pedagógica. Este instrumento mayoritariamente utilizado en niveles superiores como Secundaria y Bachillerato también puede ser empleado en la etapa de Primaria, aspecto que pretendemos mostrar en el presente trabajo.

El arte de acción utiliza el cuerpo como medio de expresión y comunicación, por este motivo puede funcionar perfectamente como herramienta y no como contenido. Gómez Arcos reivindica lo corporal como elemento expresivo: “A lo largo de toda la Historia del Arte, los artistas han recurrido al cuerpo como tema y objeto para su expresión artística. En el arte contemporáneo, además de esa faceta, el cuerpo adquiere una nueva dimensión, utilizándose como medio y vehículo mismo para esas necesidades de expresión, y no sólo como mero contenido” (Gómez, 2005, p. 119).

Así la *performance* puede considerarse como una práctica educativa que contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, estimulando su creatividad y promoviendo la improvisación y la participación colectiva en la que el maestro interactúa con los *performers*.

No debemos olvidar que el trabajo en grupo es otro de los elementos inherentes a la actuación en el aula, “constituye una forma ideal de superar inhibiciones, al estar el alumno más arropado con sus compañeros de grupo. Se potencia, de esta forma, la participación, la cooperación, la solidaridad y el compañerismo por medio de una organización de grupos heterogéneos y equilibrados que facilitan una actitud de respeto por las opiniones y formas de expresión ajenas” (Gómez, 2005, p. 131). Hecho también recogido legislativamente en el Anexo I de la Ley Orgánica de Educación (LOE, 2006), donde se puede justificar el uso de la *performance* en esta competencia básica:

¹ Aunque la RAE y la Fundèu reconocen el término ‘*performance*’ como un anglicismo y recomiendan usar en su lugar palabras españolas como: espectáculo, representación o actuación, hemos preferido mantener el extranjerismo en todo el trabajo debido al uso extensivo del vocablo.

El conjunto de destrezas que configuran esta competencia se refiere tanto a la habilidad para apreciar y disfrutar con el arte y otras manifestaciones culturales, como a aquellas relacionadas con el empleo de algunos recursos de la expresión artística para realizar creaciones propias; implica un conocimiento básico de las distintas manifestaciones culturales y artísticas, la aplicación de habilidades de pensamiento divergente y de trabajo colaborativo, una actitud abierta, respetuosa y crítica hacia la diversidad de expresiones artísticas y culturales, el deseo y voluntad de cultivar la propia capacidad estética y creadora, y un interés por participar en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad, como de otras comunidades (LOE, 2006, p. 8).

Del mismo modo, hemos de señalar que de conformidad con el artículo 16.2 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, la finalidad de la Educación Primaria es facilitar a los discentes, entre otros aprendizajes (lectura, escritura, expresión y comprensión oral, etc.), el sentido artístico, la creatividad y la afectividad, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos de prepararlos para cursar con aprovechamiento la Educación Secundaria Obligatoria.

LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN LA ACTUALIDAD

Antes de centrarnos en el estudio de la *performance* y sus aplicaciones didácticas, nos vemos en la obligación de hacer algunas observaciones.

Consideramos necesario comenzar abordando la denominación “educación artística”, la cual incluye diferentes ámbitos tales como la educación musical, la corporal y la plástica y visual. En los nuevos modos de expresión artística contemporáneos, muchas veces, estas tres facetas se unen, como ocurre con el *happening*, la *performance*, o la instalación. Se trata cada vez más de manifestaciones multidisciplinares, donde además cambia el papel del espectador, de pasivo –solo observa– a activo, tomando parte, muchas veces, de la propia obra. Se huye del receptor acomodado en su silla, se busca la participación activa, se le considera como proceso activo del mismo. Este tipo de procedimiento creativo lleva adscrita la exigencia previa del *performer* hacia el receptor. No hay compasión con los espectadores, se huye del receptor pasivo en una búsqueda desafiada por aquel que participe activamente en el proceso creativo.

Por otro lado, es importante tener en cuenta el cambio sufrido también en la Educación Artística y en concreto en la plástica y visual en los últimos años. Tradicionalmente, la enseñanza de las artes visuales se ha basado en procesos manuales y repetitivos (Efland, 2002). Sin embargo, cada vez más se tienen en cuenta otros aspectos, como lo emocional (Gardner, 2011) y se valoran otras facetas, como la colaborativa y lo que el arte puede aportar a una comunidad (Palacios, 2009). Así, la Educación Plástica clásica ha sido superada con la inclusión no solo de nuevas metodologías, sino también de nuevos objetos de estudio y nuevas prácticas, más acordes con el desarrollo de las artes en la actualidad.

A pesar de que la Educación Plástica sigue viéndose como un mero pasatiempo, como una actividad manual (recorta, pinta y colorea), y en todo caso algo totalmente secundario en la educación y aunque en la actualidad lo artístico ha sido relegado a un segundo plano tras la nueva reforma educativa (LOMCE, 2013), creemos necesario

explorar las posibilidades didácticas que ofrecen las nuevas formas de expresión artística, como la *performance*. Acercando dicha manifestación al aula, no solo exploraremos sus valores como herramienta didáctica, sino que además ayudaremos a crear espectadores críticos y familiarizados con las nuevas expresiones, porque solo se puede valorar aquello que se conoce. En este sentido los parámetros pedagógicos se han modificado y tal y como afirma Torregrosa: “hemos pasado [...] a una educación como formación más sensible, que se empieza en la construcción de la identidad de la persona” (2015, p. 5).

LA PERFORMANCE

Nuestro cometido en este apartado es acercarnos al concepto de *performance*, para ello expondremos a continuación las diferentes concepciones del término, así como los elementos principales que lo configuran y que pueden ayudarnos a definir este tipo de representación artística o ‘arte vivo’. Son muchos los autores que han tratado el concepto y muchos, aún más, los artistas para quienes la *performance* es, incluso, un modo de vida (tómese el caso de Marina Abramovic²). Debido a esta pluralidad de visiones, existe una gran variedad de interpretaciones sobre el término. Mostraremos nada más aquellos caracteres más básicos de la *performance*, aquellos sobre los que más reinciden los artistas, críticos y estudiosos de la materia.

Para John L. Austin los actos performativos se refieren a situaciones en las que “la emisión del enunciado implica la realización de una acción” (1990, p. 6). Es decir, toda *performance* lleva inscrita la ejecución de un acto. El carácter dinámico también es señalado por Valentín Torrens (2007), para el cual este carácter activo constituye su verdadera esencia. Podríamos decir que *performance*, por tanto, es movimiento, aunque en el ámbito del arte existan algunas cuya esencia es, precisamente, lo contrario: la inercia (pensemos nuevamente en Abramovic³). La acción, en muchos casos, se produce de manera repetitiva y reiterada; pues se cuestiona el triunfo de la “afirmación performativa [...] si su formulación no repitiera un elemento “codificado” o “repetitivo” (Derrida, 1982, p. 326). El *performer* es o debe ser, por tanto,

Hombre de acción. No es el hombre que hace la parte de otro. Es el danzante, el sacerdote, el guerrero: está fuera de los géneros estéticos. El ritual es *performance*, una acción cumplida, un acto. El ritual degenerado es espectáculo. No quiero descubrir algo nuevo, sino algo olvidado. Algo tan viejo que todas las distinciones entre géneros estéticos ya no son válidas (Grotowski, 1993, pp. 78-81).

² De origen serbio, la artista Marina Abramovic comenzó su carrera en los años 60-70, destacando en el ámbito de la *performance* y llegando a ser calificada como “la abuela de la *performance*”. Sus obras indagan en el aspecto de la tensión, la violencia contenida, la relación entre cuerpo y mente. Para entender a la artista, se recomienda *The artist is present*, documental dirigido por Matthew Akers y Jeffrey Dupre en 2012, en conexión con la exposición retrospectiva que se organizó en el MoMA de Nueva York.

³ Podemos mencionar, por ejemplo, la *performance* llamada *Rest energy* (1980), en la que Ulay (amante de Marina Abramovic por aquellas fechas) tensa la cuerda de un arco con su flecha, mientras ella sujeta el mismo al tiempo que se inclina hacia atrás. Si uno de los dos suelta su elemento, o se produce algún desequilibrio la flecha podría matarla, lo que les obliga a mantenerse quietos todo el rato. Puede verse la *performance* a través de este enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=QcaaVZrUC44>

Al valor de cadencia, como estamos viendo, hemos de unir la “categoría de evento”, de este modo Diana Taylor ve la *performance* como “acontecimientos como danza, teatro, rituales, protestas políticas, funerales, etc., que implican comportamientos teatrales, predeterminados o relativos a la categoría de ‘evento’” (2008, p. 30). Así la *performance*, adquiere un valor especial que la distancia de lo cotidiano y de lo rutinario.

El término *performance* también significa combinación, mezcla de elementos artísticos y campos diversos, como la danza, la música, las artes plásticas o el teatro (Schechner, 2000). Estas muestras artísticas suelen realizarse en espacios pequeños e íntimos y poseen un carácter caduco: “la *performance* es la guerrilla de las bellas artes: acostumbra a aparecer en un momento imprevisto, se hace notar intensamente y luego desaparece en los anales de los cuchicheos y la leyenda” (Gompertz, 2013, p. 348). Lo efímero de la *performance* contribuye a darle ese aspecto de acontecimiento y permite así alejarla de la costumbre. Así consideramos que la *performance* puede ser una herramienta de gran ayuda en la educación interdisciplinar.

La provocación es otro de los elementos constituyentes del término *performance*, “algunos artistas utilizan las inauguraciones como escenarios para asustar a los burgueses y como *performances* [sic] con espectáculo” (Saehrendt y Kittl, 2009, p. 127). De esta provocación se deriva otro de los aspectos principales de la *performance*: el contacto con el receptor, con el espectador, al que nunca deja indiferente. El proceso comunicativo adquiere un papel principal, no solo por esa interacción *performer*/espectador; sino porque los canales de comunicación que entran en juego son plurales: oído, vista, olfato...; cualquier sentido puede ser estimulado a través de una *performance*. Las emociones y sensaciones también entran en juego en intercambio performativo, así como la comunicación no verbal: gestos actitudes... Dicha provocación no tiene un carácter destructivo, no intenta eliminar modos artísticos, “la *performance* no es una acción desde el interior del arte; tampoco tiene la intención de reformarlo, de destruirlo o edificarlo de nuevo. La rehabilitación apunta al hombre no al arte” (Torrens, 2007, p. 47).

De esta forma podríamos definir *performance* como una acción heterogénea en la que se entremezclan campos y elementos artísticos diversos; que posee carácter efímero; que se realiza en un momento concreto y en un lugar establecido; que intenta alejarse de lo rutinario a través de lo inesperado; que aspira, mediante la provocación, a remover la conciencia no solo del espectador, sino también del *performer* en un diálogo bidireccional y rehabilitador. En este sentido, relacionándolo con la educación, la *performance* nos ayudaría a establecer un vínculo entre todos los miembros del colegio.

CLAVES PEDAGÓGICAS DE LA *PERFORMANCE*: JUEGO Y MOVIMIENTO

No es la *performance*, como estamos viendo, uno de los recursos pedagógicos más empleados en el aula. Todo lo contrario, nos encontramos en una fase muy primitiva de su implementación en las escuelas, de ahí que debamos ser cautos a la hora de realizar afirmaciones categóricas. Existen varias claves que nos ayudan a definir la *performance* como una herramienta pedagógica de gran utilidad. Los libros dirigidos a la educación artística están cargados de contenidos vacíos que no dejan desarrollar la creatividad del discente utilizando actividades guiadas que solo trabajan el dibujo o la pintura, las manualidades y algo relacionado con la Historia del arte. Este último

aspecto viene reflejado con algunas imágenes de obras pertenecientes a diferentes estilos artísticos, pero en relación con el arte contemporáneo prácticamente no aparece nada relacionado con la *performance*, el *happening*, el *body art*, el *Op-art*, etc.

Para introducir el arte de acción en la escuela, Gómez Arcos (2005) nos ayuda a comprender cuáles pueden ser las implicaciones educativas de la *performance* en la educación. Afirma que, utilizando el arte de acción como herramienta pedagógica, acercaremos las manifestaciones artísticas actuales a nuestros alumnos.

Queremos mostrar dos formas diferentes de trabajar la *performance* en Primaria: el juego y el movimiento.

El juego en la educación formal siempre ha sido una herramienta eficiente para captar la atención, motivar y suscitar el interés de los alumnos, fácilmente se pueden establecer puentes entre el juego didáctico y la *performance*. Sería interesante combinar ambas herramientas para mejorar la praxis docente. El objetivo a conseguir por todo docente es desarrollar la creatividad de sus alumnos y esto se puede conseguir utilizando la *performance* como juego. Limitar el entretenimiento dentro de las aulas es una idea equívoca, dado que los niños necesitan jugar, y jugando se aprenden y desarrollan multitud de habilidades. Los niños, al igual que los animales en edades tempranas, utilizan el juego para su desarrollo cognitivo. Con la *performance* los alumnos adquieren habilidades sociales, participativas, cooperativas, expresivas, imaginativas, de respeto..., en resumen: habilidades creativas puesto que los alumnos alcanzan un estado en el que están desinhibidos y sus respuestas son espontáneas y libres.

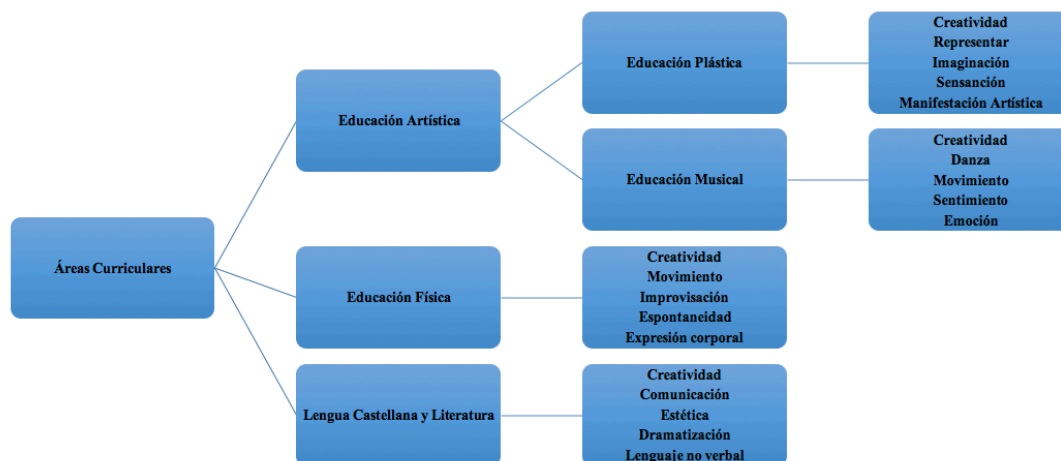
El lenguaje hablado es imprescindible para comunicar, pero no es la única forma de transmitir información. El cuerpo es un instrumento que comunica continuamente mediante gestos, expresiones o movimientos. Muchos de los alumnos, específicamente los más tímidos, sienten vergüenza cuando tiene que expresarse a través de la danza o la dramatización; se cohiben pensando que el resto de sus compañeros van a burlarse de ellos. Por este motivo es interesante introducir la *performance* desde los inicios de esta etapa, creando actitudes de respeto y tolerancia y reafirmando la visión propia de cada individuo y de los demás, lo que nos llevará a una mayor aceptación de uno mismo y de los otros. Así lo expresa Ana Falcón:

El cuerpo en el performer [sic] se convierte en un soporte para el artista. No hay diferencia entre obra y autor, es una prolongación de sí mismo, por lo que el cuerpo juega un papel fundamental en el arte de acción. Hablar de *performance* [sic], es hablar de cuerpo es hablar de la persona misma a través de muchos modos de sentirse, de conocerse y desconocerse, de moverse, de estar y de expresarse (2016, p. 121).

DISEÑO DE UN PROYECTO BASADO EN LA *PERFORMANCE*

Mostramos un diseño de propuesta de intervención cuyas actividades tienen como base la *performance* y en la que se abordan diferentes áreas curriculares. Incluimos para ello un mapa mental donde se representan las ideas o palabras clave que conforman el campo semántico del concepto *performance*, y que hemos extraído de la revisión realizada en la legislación educativa tanto a nivel nacional como autonómico.

Figura1: Campo semántico del concepto *Performance* reflejado en la legislación educativa en la etapa de Primaria



A través de esta propuesta, en la que se recogen todos los elementos claves de la *performance*, esperamos conseguir los objetivos planteados. El docente podrá adaptar o modificar, después, las actividades sugeridas, en función de las necesidades del grupo al que vayan dirigidas. Hemos optado por emplear una metodología de aprendizaje basado en proyectos (ABP), puesto que nos posibilita acceder de forma integral al reto planteado (Garrigós y Valero-García, 2012).

El tema que engloba el Proyecto Educativo está relacionado con los animales salvajes, y su título podría ser “Animales en acción”. Se ha escogido el tema de los animales salvajes por ser un campo muy amplio y que consideramos atractivo para los alumnos de esta edad.

El proyecto está formado por cuatro actividades. Cada una se desarrollará en un área diferente: Lengua castellana y Literatura, Plástica, Música y finalmente, Educación física. De manera implícita trabajaremos en todas las actividades los contenidos relacionados con el área de ciencias de la Naturaleza. Y de forma explícita, en cada actividad, los contenidos del resto de áreas citadas anteriormente. Está orientado para ser trabajado con niños de 4º de Educación Primaria.

Es necesario que los alumnos tengan una primera toma de contacto con la *performance*, con el propósito de introducir el arte contemporáneo en las aulas, y despertar la creatividad, la imaginación y la expresión corporal.

Los objetivos que queremos conseguir con la futura puesta en práctica de este proyecto son:

- Despertar el interés de los alumnos hacia el arte contemporáneo.
- Mejorar el grado de implicación y atención de los alumnos.
- Mejorar la práctica docente introduciendo metodologías y materiales más innovadores.
- Estimular la creatividad de los alumnos en todas las áreas, y no solo en la de Educación Artística.
- Introducir nuevas formas de comunicación como la expresión corporal y artística.

El proyecto puede realizarse en cualquier centro, ya que no cuenta con materiales y recursos muy costosos. Siempre teniendo en cuenta las adaptaciones al contexto y necesidades del mismo.

-SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES

ACTIVIDAD 1. Lengua Castellana y Literatura					
Título:	Literatura salvaje				
Temporalización:	Dos sesiones de una hora cada una.				
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Introducir la <i>performance</i> como herramienta pedagógica. - Establecer relaciones entre <i>performer</i> y espectador. - Ampliar los espacios de trabajo, tanto dentro como fuera del aula. - Conseguir un clima de suspense en el colegio. - Crear composiciones que tengan sentido estético y trabajen la creatividad. 				
Materiales y recursos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cartulinas. ▪ Tijeras. ▪ Rotuladores, bolígrafos, pinturas y lapicero. ▪ BluTack. ▪ Pizarra digital con conexión a Internet. 				
Evaluación:					
INDICADORES DE LOGRO					
	1	2	3	4	5
Comprende el concepto de arte en acción.					
Sabe producir a partir de modelos, poemas, adivinanzas, acertijos o chistes que traten de los animales.					
Participa de forma positiva.					
Colabora con sus compañeros y les ayuda.					
Clave: siendo 1 nunca; 2 casi nunca; 3 a veces; 4 casi siempre; 5 siempre.					

Desarrollo: Para el diseño de esta actividad hemos adaptado una actividad de Ana Falcón (2016): “Para ser más libre, para estar más vivos”.

Para iniciar esta actividad, en la primera sesión, lo primero que se va a hacer es introducir a los niños en la *performance*, explicándoles en qué consiste el arte en acción y describiéndoles algunos ejemplos. En ningún momento se anticipará a los alumnos lo que se va a hacer en la actividad, lo irán descubriendo a medida que transcurra la tarea.

A continuación, se repartirá a cada alumno dos tarjetas de cartulinas de colores que se han recortado previamente (medio folio cada tarjeta).

Se explicará a los discentes que deben buscar en casa un poema, acertijo, adivinanza o chiste que trate de los animales y que les llame la atención. Se les podrán proporcionar páginas web como ‘El Huevo de Chocolate’⁴ o bibliografía como *Las adivinanzas de Gloria Fuertes* (1997). Deberán traerlo escrito en un papel.

⁴ <http://elhuevodechocolate.com>

En la segunda sesión, deberán plasmar el poema, adivinanza, acertijo o chiste que buscaron en una de las tarjetas utilizando la técnica del “poema dadaísta”. Les repartiremos unas revistas o periódicos para que vayan cortando las palabras de su composición y las vayan pegando en la tarjeta de cartulina (en el caso de que no encontrasen palabras, también pueden recortar letras).

Después deberán crear otra composición sobre animales, dando cabida a la imaginación y tomando como modelo los ejemplos que buscaron. De esta forma trabajaremos la creatividad.

Seguidamente, una vez, terminadas las tarjetas, el profesor les preguntará a los alumnos, en qué lugar pondrían ellos las tarjetas dentro del aula. Después les preguntará en qué lugares de todo el colegio colocarían las tarjetas (realizando una lluvia de ideas).

Por último, elegirán un momento en el que el resto de alumnos y profesores se encuentren en las aulas y así puedan colocar las tarjetas por el colegio de forma anónima. Se colocarán por todos los espacios públicos del colegio (en los baños, en las puertas de las aulas, en el manillar de las escaleras, a la entrada, en conserjería...) de tal manera que se implique toda la comunidad educativa. Se formará así una campaña de suspense en el colegio.

ACTIVIDAD 2. Educación Plástica					
Título:	Dejando huellas				
Temporalización:	Tres sesiones de una hora cada una.				
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Diseñar y confeccionar disfraces de animales, a partir de materiales reciclados. - Acercar a los alumnos al arte contemporáneo - Emplear diferentes lenguajes plásticos, la expresión corporal y la <i>performance</i>. - Representar de forma personal ideas y sensaciones mediante la pintura abstracta. 				
Materiales y recursos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Materiales reciclados: cartón, bolsas de basura... ▪ Tijeras. ▪ Goma elástica. ▪ Papel continuo. ▪ Pintura de dedos fluorescente: Scola Artmix. ▪ Recipientes. ▪ Linternas. ▪ Rotuladores permanentes azules. ▪ Celo. ▪ Reproductor de música. 				
Evaluación:					
INDICADORES DE LOGRO					
	1	2	3	4	5
Participa de forma positiva.					
Muestra interés con los materiales propuestos.					
Es capaz de expresar con el cuerpo sensaciones.					
Clave: siendo 1 nunca; 2 casi nunca; 3 a veces; 4 casi siempre; 5 siempre.					

Desarrollo: La primera parte de esta actividad, consiste en el diseño y creación de disfraces de animales salvajes a partir de materiales reciclados. Estos disfraces se utilizarán en las dos actividades siguientes, pero hemos considerado oportuno emplear dos horas del área de Educación Plástica para su confección y así implicamos a los alumnos en la preparación de las mismas.

Primero, colocaremos en una bolsa, papelitos con nombres de diferentes animales salvajes: león, elefante, jirafa, tigre, puma, leopardo, chimpancé, gorila, oso, loro, tucán, pitón, víbora, tortuga, rana, mariposa, etc. (repetidos, dependiendo del número de alumnos que haya en la clase). Los alumnos deberán sacar uno de los papeles para ver qué animal tienen que diseñar (el profesor les podrá dar ideas de cómo realizarlo y qué materiales usar). Lo que más nos interesa es hacer caretas o máscaras que tapen la cara y no se pueda reconocer a los alumnos. Así mismo, podrán elaborar otros complementos como alas, orejas, rabos...

Para la fabricación de dichos disfraces emplearemos 2 sesiones de una hora cada una. No obstante, si fuese necesario, se podrían añadir una sesión más.

Para la segunda parte de esta actividad, necesitaremos un aula amplia en la que se puedan bajar las persianas como, por ejemplo, la sala de usos múltiples o el gimnasio.

En primer lugar, se les pedirá a los alumnos que traigan una linterna (si se diera el caso de que alguno no tuviese, no supondría ningún problema). Necesitaremos un total de 8/10 lanternas. Dichas lanternas las utilizaremos para crear luz ultravioleta. Para ello se colocará una capa de celo o cinta adhesiva transparente en el foco y se pintará con un rotulador permanente azul oscuro. Repetiremos este paso 8 veces por cada linterna.

En segundo lugar, empapelaremos parte del suelo con papel continuo, fijándolo con cinta adhesiva a los lados. Situaremos las lanternas de luz ultravioleta a lo largo del papel continuo en los laterales.

Por último, pondremos en unos recipientes pintura de dedos fluorescente de varios colores. Sería conveniente utilizar la marca 'Scola Artmix', dado que no es tóxica y es segura para los niños.

Una vez preparada la sala y los materiales, les explicaremos a los alumnos la dinámica de la actividad. Pondremos en un reproductor de música una canción con sonidos de animales de la selva. Los niños colocados en fila tendrán que untar sus manos y sus pies descalzos en el color de pintura que más les guste. Saldrán por orden, de uno en uno, teniendo que plasmar las huellas del animal que esté sonando en ese momento (pisadas fuertes para un elefante, arrastrar los pies como si fueran una serpiente, hacer huellas pequeñas con los dedos si suena un pájaro...).

ACTIVIDAD 3. Educación Física					
Título:	Descúbreme				
Temporalización:	Una sesión de una hora.				
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar sentimientos y emociones a través de movimientos corporales. - Ser capaz de percibir diferentes sensaciones corporales. - Utilizar la danza como expresión corporal. 				
Materiales y recursos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pizarra digital con conexión a Internet o proyector. ▪ Reproductor de música. ▪ Disfraces de animales con material reciclado. 				
Evaluación:					
INDICADORES DE LOGRO					
	1	2	3	4	5
Participa de forma positiva.					
Adquiere capacidades expresivas, creativas y de coordinación que ofrecen la expresión corporal y la danza.					
Interactúa con los espectadores.					
Disfruta de su interpretación como una forma de interacción social y de expresión de sentimientos.					
Le da vergüenza realizar la interpretación.					
Clave: siendo 1 nunca; 2 casi nunca; 3 a veces; 4 casi siempre; 5 siempre.					

Desarrollo: Para iniciar la actividad, se reproducirá en la pizarra digital o en un proyector un fragmento del famoso musical *El rey león*, con el fin de que vean los niños cómo interpretan los actores a los animales. Pueden extraerse algunos fragmentos de la plataforma *Youtube*.

A continuación, los niños tendrán que disfrazarse con las prendas que diseñaron en el área de Educación Plástica y deberán interpretar a su animal al ritmo de las canciones de la película de Disney, *El rey león*. Lo que se busca es que los pequeños utilicen libremente su cuerpo de forma estética y creativa para expresar las sensaciones que les produce la música.

Para que exista una conexión entre *performer* y espectador, se realizará en la hora del recreo. Nadie sabrá con adelanto lo que se pretende hacer, de esta forma crearemos un ambiente de suspense e incertidumbre al no saber quiénes son los que están detrás de las máscaras. Para ello, tendrán que interactuar con los niños y profesores que se encuentren en el patio del colegio, acercándose a ellos, tocándolos sin que les dé vergüenza.

ACTIVIDAD 4. Educación Musical	
Título:	Los derechos de los animales
Temporalización:	Dos sesiones de una hora cada una.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la danza como expresión corporal. - Adquirir capacidades expresivas, creativas y de coordinación que ofrecen la expresión corporal y la danza. - Adquirir normas, hábitos y conductas que defiendan los derechos de los animales. - Involucrar a toda la comunidad educativa en el desarrollo y puesta en práctica de valores.
Materiales y recursos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reproductor de música.

recursos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cartulinas. ▪ Cordón o hilo de lana. ▪ Tijeras. ▪ Pegamento. ▪ Rotuladores. 				
Evaluación:					
INDICADORES DE LOGRO					
	1	2	3	4	5
Participa de forma positiva.					
Adquiere capacidades expresivas, creativas y de coordinación que ofrecen la expresión corporal y la danza.					
Toma conciencia por el respeto y cuidado de los seres vivos.					
Le da vergüenza realizar la interpretación.					
Clave: siendo 1 nunca; 2 casi nunca; 3 a veces; 4 casi siempre; 5 siempre.					

Desarrollo: Como ya sabemos, la *performance* es una herramienta que, entre otros de sus muchos usos, se utiliza para reivindicar. Es una forma de arte que hace posible que el espectador se cuestione o replantee sus ideas.

En esta actividad vamos a utilizar la *performance* como herramienta para defender los derechos de los animales. Cabe señalar, que de esta forma podremos trabajar otros contenidos distintos como la educación en valores, con la pretensión de conseguir metas relacionadas con la moralidad y el civismo.

Para comenzar, en la primera sesión, dividiremos de forma aleatoria la clase en dos grupos. La mitad representará al ser humano y la otra mitad a los animales.

Luego realizaremos parejas formadas por un humano y un animal. Cada pareja deberá crear dos carteles. El animal portará un cartel con una palabra que simbolice su estado y el humano llevará otro cartel, que, como contrapunto, defienda sus derechos (abandono / hogar, cautividad / libertad, desatención / cuidados, extinción / socorrer, desforestación / conservación, maltrato / conciencia...).

Son los niños los que deben realizar estas parejas de palabras, el profesor siempre les podrá dar ideas, pero nunca decirles lo que tienen que escribir.

En la segunda sesión, una vez terminados los carteles, los niños escenificarán una danza improvisada, sin coreografía. Los alumnos que representan los animales, llevarán colgado del cuello el cartel que habían creado en contra del derecho animal. Para ello, se les animará a hacer movimientos que expresen sentimientos relacionados con la carencia de ese derecho. Mientras tanto, los alumnos que representan al ser humano también danzarán de forma pasiva, lenta al ver que los animales no están felices. A mitad del baile, estos últimos, romperán los carteles de los animales y les entregarán el cartel en el que se defienden sus derechos. De esta manera se espera cambiar totalmente la forma de expresar los sentimientos a través del cuerpo de ambos grupos, que se moverán de una forma más dinámica, más rápida y alegre.

CONCLUSIONES

Consideramos que la *performance* puede aportar múltiples beneficios en la Educación Primaria, puesto que se presenta como un recurso pedagógico altamente motivador y fácilmente implementable.

Con la práctica educativa basada en el uso y la realización de *performances* esperamos despertar el deseo de manifestar sentimientos, reproches, reivindicaciones o anhelos a través de la práctica artística lo que, consideramos, contribuye al desarrollo expresivo del alumno y a su madurez intelectual.

El estudiante se sentirá libre para expresarse y comunicarse y alejará de sí las presiones que pueda padecer en otros contextos, funcionando el arte, como ocurre con los artistas adultos, como vehículo de liberación emocional.

Al ser un trabajo colaborativo, el alumno se siente protegido por formar parte del grupo, pero la expresividad se lleva a cabo de manera personal e independiente con lo que se trabaja desde el grupo la propia autonomía. Así pues, uno de los objetivos concretos de aprendizaje a nivel individual, sería la adquisición de una expresión desinhibida y espontánea.

Esta liberación nos lleva a mencionar otro de los aspectos derivados del uso de la *performance*, que no es otro que la creatividad, entendida desde una doble vertiente: la propia de la docencia y la relativa al alumno. La docente directamente relacionada con la inclusión de elementos disruptivos, como es el performativo, en la concepción tradicional de la enseñanza. La particular del alumno, al poder actuar con libertad. Habría, por tanto, que reflexionar sobre la importancia de desarrollar la creatividad en las aulas a través de actividades basadas en la emoción, la expresión y la espontaneidad.

Finalmente, pensamos que también nos permitirá reafirmar los buenos resultados del aprendizaje basado en proyectos y de lo óptimo que resulta la interdisciplinariedad entre asignaturas.

No es la *performance*, pues, una manifestación artística que deba ser destinada en exclusiva a alumnos más mayores, el aula de primaria permite, como hemos intentado demostrar, hacer un buen uso de ella.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acosta Contreras, A. y Esteban Arbués, A. (2001). Creatividad, motivación y espacios lúdicos. *Creatividad y currículum universitario*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid, Servicio de Publicaciones 136-143.

Akers, M. y Dupre, J. (2012). *The Artist is Present*. [film]. Nueva York: HBO Documentary Films.

Austin, J. L. (1990). *Cómo hacer cosas con palabras*. Barcelona: Paidós.

Derrida, J. (1982). Signature event context. *Margins of Philosophy*. Chicago: University of Chicago Press.

Efland, AD. (2002). *Una historia de la educación del arte*. Barcelona: Paidós.

Esquivias, MT. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5-1, 1-17.

- Falcón, A. (2016). *Pedagogía y Performance en educación artística en la enseñanza secundaria obligatoria* (Tesis inédita). Universidad de Valladolid.
- Fuertes, G. (1997). *Las adivinanzas de Gloria Fuertes*. Madrid: Susaeta Ediciones, S.A.
- Gardner, H. (2011). *Educación artística y desarrollo humano*. Barcelona: Paidós.
- Garrigós, J. y Valero-García, M. (2012). Hablando sobre aprendizaje basado en proyectos con Júlia. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 10-3, 125-151.
- Gómez, R. (2005). Posibilidades educativas de la performance en la enseñanza secundaria. *Arte, individuo y sociedad*, 17, 115-132.
- Grotowski, J. (1993). El Performer. *Máscara*, 11-12, pp. 76-79.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 106 de 4 de mayo de 2006, 17158-17207
- Palacios, A. (2009). El arte comunitario: origen y evolución de las prácticas artísticas colaborativas. *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 4, 197-211.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 52 de 1 de marzo de 2014, 19349-19420
- Saehrendt, C. y Kittl, ST. (2009). *Yo también sabría hacerlo*. Barcelona: Ma non troppo.
- Taylor, D. (2008). Hacia una definición de performance, en Paolo Vignolo (ed.), *Ciudadanías en escena: performance y derechos culturales en Colombia*. Bogotá: La Cátedra Manuel Ancízar, pp. 29-34.
- Torregrosa, A. (2015). Bifurcaciones de la educación artística. *Revista Fermentario*, 9, 1-14.
- Torrens, V. (2007). *Pedagogía de la performance, programas de cursos y talleres*. Huesca: Diputación de Huesca.