

DES*APRENDE A PROGRAMAR EN 1000 PALABRAS (BASADO EN HECHOS REALES)

Desde el convencimiento de que la Educación (Física), más que eficiente, debe sorprender, ser trans-formadora e infundir proactividad, nace el “**método GPS**”. Se compone de 3 pasos, teniendo como referencia el funcionamiento de un Navegador GPS, y una serie de directrices de actuación que guiarán el proceso de elaboración de tu programación:

1. Identificar la ubicación de la que partes, es decir, conocer a tus alumnos (en el amplio sentido de la expresión), sin olvidar su realidad de partida, ya que puede que sus **necesidades** y/o carencias lleguen a condicionar radicalmente el planteamiento que tengas previsto de antemano.
2. Determinar el destino, la dirección o, dicho de una forma más académica, el **objetivo**, pero más como orientación que como predicción.
3. Decidir el medio de transporte a utilizar (coche propio, transporte público o a pie) y qué camino seguir (el más rápido, el más corto, con o sin peajes, con menos transbordos, etc.), lo que representaría el **escenario educativo** y la selección de **actividades**.

La finalidad de este enfoque es propiciar que el alumnado viva una **experiencia de aprendizaje** que realmente le suponga un enriquecimiento, dejando a un lado el concepto asignatura (por sus connotaciones negativas). En él, el escenario educativo es un elemento determinante, donde se entiende la **estructura** de la Programación de aula como la de una Serie de tv, en la que las

UD's serán Temporadas y las Sesiones, por tanto, Capítulos. Se tratará de un trabajo por proyectos y sin solución de continuidad (en lugar de²⁵⁰ la división en compartimentos estanco que suele caracterizar al planteamiento por UD's). Y donde cada capítulo tendrá una trama independiente pero con una historia relevante de trasfondo a lo largo de toda la temporada (lo que dotará a la intervención de mayor unidad y significatividad). No obstante, también podrás dejar abiertas las tramas entre capítulos, en lugar de resolverlas todas en cada uno de ellos.

A partir de aquí, para terminar de dar forma a tu programación deberás asumir diferentes roles, que surgen de las siglas GPS: **Guionista y Productor de Series de tv**.

Como sucede en las series de calidad, tendrás que empezar por ponerte en la piel de un guionista. Y, tras decidir una **ambientación** (misterio, drama, fantasía..., que llame la atención de los futuros “espectadores” -alumnado- y sobre la que apoyar la trama principal de la serie), comenzar a describir todo el **entramado** que desarrolle el guión (mediante actividades de aprendizaje -piedra angular de cualquier intervención-).

Dentro de este proceso creativo, un elemento esencial para la elaboración de cada capítulo es valerse de aquellos ingredientes que te permitan *fidelize* a la audiencia, y de los que las series más populares se valen permanentemente, como la acción, el suspense o el sexo. Es decir, tener como referencia unos **pilares** fundamentales sobre los que cons-

* El exceso de morralla (dedicar tiempo a cuestiones prescindibles) y la carencia de sentido común (por ejemplo, programar a partir de contenidos) atentan contra la calidad educativa.

truir las actividades y sesiones (satisfacción, desarrollo de la conciencia crítica, vinculación con la vida cotidiana, etc.). Solo si se convierten en el armazón de todas ellas o, como mínimo, del enfoque global de la⁵⁰⁰ propuesta lograrás dotar realmente a tu proyecto del imprescindible valor educativo que debe definirlo (abandonando la perspectiva meramente *recreacionista* o la *mecanicista*).

Otro aspecto con el que debes contar para el guión es que durante el rodaje (o puesta en marcha de la intervención) **no** asumirás las funciones del **Director** de la serie, aunque pueda resultar extraño por la relevancia que éste suele tener. Pero precisamente por ello se prescinde en este enfoque de su figura, pues el protagonismo debe ser del alumnado (actores principales), evitando ser tú el centro de la propuesta, en torno al cual gira todo.

En cambio, deberás comportarte como un **Productor**, prestando atención a lo verdaderamente importante: las necesidades del alumnado. Y, de forma paralela, al buen desarrollo del plan de trabajo (temporalización), que debe caracterizarse por la flexibilidad que requieren los imprevistos. Por ejemplo, los derivados de la meteorología, de que aquello que creías sobre el papel que les sería significativo en la práctica acaba no siéndolo o, simplemente, que un día estén *cruzados* pues, al igual que nosotros, tienen sus preocupaciones y problemas (de ahí la relevancia de tu capacidad de empatía). Como en un GPS, cuando no se sigue el camino planificado “no es el fin del mundo”; simplemente tendrás que redirigir la ruta por un camino alternativo (que es conveniente prever) hasta encauzarte nuevamente hacia tu destino.

Antes de iniciarse el rodaje entrarán también en juego parte de las atribuciones de un productor, como la de conseguir y gestionar todos los⁷⁵⁰ **recursos** necesarios (materiales, instalaciones, “atrezzo”...) para que la producción (proyecto) se pueda llevar a cabo del modo más adecuado.

El último aspecto que tendrás que considerar es no esperar al término de la primera temporada para valorar el éxito de la misma, sino que durante su emisión, como buen productor ejecutivo, deberás **verificar** (como una actividad de aprendizaje más) si la inversión económica (de tiempo y esfuerzo en nuestro caso) está reportando los beneficios esperados.

Sin embargo, como en toda serie de tv que se precie, no debes supeditar el éxito de ésta a los ingresos obtenidos por publicidad y merchandising en un momento puntual (**evidencias de aprendizaje** que deberás fomentar). Y menos aún si no van acompañados de una alta cuota de pantalla, o *share*. Circunstancia que difícilmente se producirá de forma permanente si no es gracias a que la serie le resulta **atractiva** al público.

Es más, éste será el único modo de provocar verdadero impacto en la audiencia, requisito imprescindible para que los seguidores se identifiquen con la serie, y ésta lleve a traspasar la pantalla, entrando a formar parte de su cotidianidad y de la cultura popular (referenciándose en las conversaciones diarias, en otras series, debatiendo en foros sobre la nueva temporada,...). Repercusión que debe convertirse en la finalidad última de cualquier nueva iniciativa que te propongas pues, en definitiva, es lo que da sentido y justifica verdaderamente al ámbito educativo, que **trascienda** fuera de la escuela lo que en ella vive y aprende el alumnado¹⁰⁰⁰.



D. Isaac J. Pérez-López

Colegiado nº 9961

Facultad de Ciencias del Deporte (Granada)