

ESCENAS DE OTRO TIEMPO HISTÓRICO EN EL JUEGO DE HOY PROYECTO DE TRABAJO «LOS CASTILLOS Y LA ÉPOCA MEDIEVAL»

ESTELA D'ANGELO, JULIA BURILLO Y ÁNGELES MEDINA

Los castillos no se quedaron solos, Desde España, las autoras proponen cómo es posible acercar el tiempo histórico al juego de los niños, aproximándolos a la comprensión de la realidad, En este caso, son los castillos y el medioevo, pero podría haber sido cualquier otro hecho histórico, su tiempo, sus personajes, sus costumbres.

Para poder crear la realidad hay que comprenderla. Los proyectos de trabajo suponen una cosmovisión global, compleja y relacional. Al amparo de una tradición pedagógica que ha legitimado la secuencia lineal de la enseñanza, la educación infantil española (0-6 años) está avanzado hacia una visión renovada de los proyectos de trabajo que resquebrajan esa mirada, en tanto conciben el aprendizaje y la enseñanza de niños y adultos en un contexto donde se entrelazan el saber cotidiano, el científico y el académico dando lugar a nuevas significaciones.

Una experiencia del Grupo de La Navata, Madrid, permite hacer un recorrido por un proyecto de trabajo que, en este caso, acerca el tiempo histórico al campo lúdico de los niños.

El objetivo es llevar los castillos y las costumbres de esa época al aula. Todo termina mejor aun, porque pueden *cerrar* el proyecto con un juego en un castillo. De no tener cerca este recurso, el proyecto se hubiese llevado adelante con otra forma quizás, ¿acaso no ocurre esto cuando los chicos juegan a ser, por ejemplo, hombres del espacio a partir de lo que les cuentan las imágenes del cine?

La realidad actual de la Etapa Infantil española (equivalente al Nivel Inicial en la Argentina) demuestra que mucho se ha avanzado en el sentimiento de pertenencia del profesorado respecto del Proyecto Curricular diseñado en el contexto de cada centro educativo. Se trata de la expresión de acuerdos y decisiones centrados en la práctica al amparo del Proyecto Educativo que sirve de ideario y de sostén institucional. Mucho falta aún por conseguir para que, a partir de los lineamientos mínimos sugeridos por el currículo oficial (comparable con los Contenidos Básicos Comunes), estos dos proyectos reflejen las genuinas decisiones de un equipo pedagógico y comunitario, pero es de considerar que es el tramo educativo que menos ha burocratizado la contextualización propia de este segundo nivel de concreción. Hoy, la preocupación y la «agitación» del pensamiento del profesorado de educación infantil se adentra en el meollo mismo del desarrollo curricular y se centra, principalmente, en cómo enseñar los contenidos, al tiempo que, en el análisis de cuáles son esos contenidos, atendiendo a lo que saben los niños y a las competencias de su repertorio. Se trata de una revisión del sentido del saber escolar y de una preocupación por las formas de comprender la realidad personal y cultural, tanto por parte del alumnado como del profesorado, como medio para llegar a la creación de conocimiento.

Evidentemente, los contenidos escolares se someten a la alquimia reguladora que el pensamiento del profesorado ejerce sobre los saberes culturales (Popkewitz, 1994). Cada integrante aporta al equipo pedagógico los significados emanados de una transacción didáctica singular y personal construida en el tiempo, entre sus propias ideas y experiencias y las distintas

conceptualizaciones epistemológicas que han modelado el enseñar y el aprender en las últimas décadas. Los contenidos en el contexto de la escuela son filtrados y seleccionados desde la cosmovisión del profesorado y, en algunas oportunidades, se llega a desvirtuar la esencia misma del área de conocimiento que se desea abordar, porque ha sufrido el efecto de la «deformación» propia de algunos tecnicismos. Cuestión ejemplificadora es el acercamiento a los contenidos comunicativos (lenguaje oral, escrito, plástico, corporal...), «ejercitados» a través de consignas regladas y sin sentido comunicativo. Paralelamente, continúa en el candelero de las discusiones y reflexiones de los equipos pedagógicos de educación infantil, la búsqueda de una mejor modulación práctica de los principios metodológicos que la administración considera necesario respetar en este nivel (aprendizaje significativo, enfoque globalizador, importancia de las actividades, las experiencias y los procedimientos, clima de seguridad y confianza, adecuada organización del espacio, los materiales y el tiempo, trabajo en equipo y relación con los padres). El panorama, entonces, focaliza un recorrido de pensamiento que va desde un punto donde se posicionan quienes afirman que tanto los principios metodológicos como la selección de los contenidos están a expensas de la total previsión y decisión de los adultos, donde el niño cuenta poco o nada, hasta otro, donde están quienes proponen diseñar, avanzar y sorprenderse interactuando y creando, a partir del repertorio de chicos y adultos, en tanto parte esencial del protagonismo educativo. Se trata de un recorrido que abarca desde propuestas que potencian la individualidad y la dependencia del alumno respecto de la consigna del adulto, hasta otras que, contrariamente, propician los procesos de diferenciación, porque permiten mayor margen para optar, intercambiar ideas, buscar alternativas, compartir, es decir, apuestan por la autonomía del sujeto. Al amparo de la construcción de la autonomía infantil, y como medio de comprensión de la realidad física y social, el **trabajo por proyectos** es la propuesta que más inquietud indagatoria ofrece hoy al profesorado. Si bien la génesis de los mismos no es nueva, ya que este signo globalizador se encuentra en distintas épocas de este siglo al amparo de figuras relevantes como Kilpatrick, Dewey, Decroly, Bruner, Freinet..., y bajo distintas formas (método de proyectos, centros de interés, etc.), la versión actual permite una relación mayor entre el saber escolar y el de la vida cotidiana, es decir, concibe la comprensión de la realidad desde la complejidad de los contenidos. Es un proceso creativo, una cosmovisión que rompe con la compartimentalización y la secuencia didáctica cerrada. Cada proyecto es una experiencia única porque adquiere la forma que la imaginación y las posibilidades de determinado grupo en un lugar y momento determinado le quieren ir dando. Los proyectos no se repiten, aunque las ideas desarrolladas en uno generen otros nuevos, porque son una construcción única. Son idóneos para relacionarse con todo tipo de contenidos, desde la integración de distintos campos de conocimiento (¿dónde están los límites cuando realmente se investiga, se juega, se imagina?) y por su carácter abierto y flexible, facilitan el avance hacia aspectos inimaginables en el comienzo del mismo.

A través de un proyecto se puede traer a la vida cotidiana del aula la presencia de otros tiempos, de otras culturas y, sin pretender el descubrimiento de una coherencia lógica en el tiempo, se puede comprender el tiempo histórico a través de las posibilidades que da el lenguaje (relaciones simbólicas). El inicio es un punto de interés expresado, explícita o implícitamente, por los niños, que el adulto recoge y presenta en forma de propuesta. Para que pueda ser así, el adulto tiene que desarrollar verdaderas competencias comunicativas con los niños.

Escuchar sus argumentos e ideas. Expresar los propios, repreguntar a partir del contexto comunicativo generado, divertirse con lo que sucede, participar de verdaderos diálogos... Cuando la propuesta de inicio llega en forma de sorpresa y expectación, se convoca la imaginación (cartas de personajes, habitat de otras culturas hechos con papel en el rincón de juegos, objetos significativos para analizar de qué se tratará...). Comienza el momento de expresar lo que sabemos y lo que querríamos hacer, de acotar lo que necesitamos saber y hacer para concretar nuestro propósito, de investigar, de diseñar y de evaluar constantemente por

dónde estamos.

Los cuestionamientos, la comprobación, la comparación, el descubrimiento de nuevos significados, los recursos tecnológicos para construir los elementos que se necesitan, etc., aparecen en contextos significativos. Es imprescindible que todos se sientan dueños de ese proyecto, que tenga objetivos claros que guíen las acciones y los pasos que el grupo va dando. Para ello, el camino es dar espacio al repertorio de todos, adultos y niños. Durante el desarrollo del proyecto se generan distintas secuencias didácticas pensadas entre todos con la coordinación y aporte del profesorado. Son avances hechos a la luz de lo que va sucediendo, si bien el adulto hace grandes anticipaciones flexibles que termina de moldear junto con los niños, a partir de lo que va sucediendo. La capacidad de integrar principios metodológicos y de generar contenidos significativos, entre otras posibilidades propias del proceso creativo de un proyecto de trabajo, cobra cada vez más fuerza dentro del panorama de la educación infantil, aunque, paralelamente, genera inseguridad ante lo que, desde enfoques metodológicos que subdividen la realidad para analizarla y describirla, se considera una «imprevisión didáctica». La posibilidad del cambio depende de la solidez de los equipos pedagógicos, de su proceso de formación permanente (capacitación docente) y del modelo organizativo del centro.

El recorrido de los proyectos (Hernández, F. y Ventura, M., 1992)

- Se establecen criterios de ordenación e interpretación.
- Se parte de un tema o un problema acordado con la clase.
- Se inicia un proceso de investigación
- Se buscan y seleccionan fuentes de información.
- Se recogen nuevas dudas y preguntas.
- Se establecen relaciones con otros problemas.
- Se representa el proceso de elaboración del conocimiento que se ha seguido.
- Se recapitula (evalúa) lo que se ha aprendido.
- Se conecta con un nuevo tema o problema.

Para profundizar en esta conceptualización, es necesario un acercamiento a la práctica. Una experiencia realizada en un aula de 5 años de Educación Infantil, «Burbujitas», en el Colegio Público de La Navata en Galapagar, Madrid, ofrece este encuadre. En el colegio funcionan dos etapas educativas, la Infantil y la Primaria, equivalente a Nivel Inicial y a EGB, respectivamente, en la Argentina. El grupo «Burbujitas» llevaba trabajando por proyectos desde hacía dos años, por lo que era habitual proponer, decidir y planificar en común lo que se quería investigar. En ese momento surgían conversaciones sobre reyes, princesas, brujas, caballeros, dragones, mazmorras, torres... Se hablaba también de personajes como el rey Arturo y los caballeros de la mesa redonda, el Mago Merlín, Robin Hood. Se comentaban emocionantes aventuras. Algunos niños de la clase habían visto castillos en sus viajes de vacaciones, e incluso una niña había dormido dentro de uno de ellos (en un Parador Nacional-Hotel). Se respiraba el interés y expectación por el tema de los castillos. Las condiciones estaban preparadas para investigar, soñar y jugar. Un nuevo proyecto se avecinaba, ¡el de los **castillos!** El proyecto se inició en abril y continuó hasta final de curso, en junio. Para todos (chicos, familias y profesorado) supuso una aventura interesante y divertida.

Manos a la obra...

En las primeras conversaciones sobre el tema se recogieron las experiencias, vivencias, ideas y opiniones sobre los castillos y todo lo que implicaba ese mundo mágico para los niños y las niñas. Un espacio lleno de imaginación surgía en el aula. Los dibujos, los juegos y los diálogos

eran «ventanitas» para darse cuenta de **todo lo que sabían** y de las diversas fuentes que habían ayudado a construir ese conocimiento (visitas, cuentos, películas, libros...). La maestra, en amplia disposición de escucha, «abría cada vez más sus oídos» para *comprender todos los significados que allí aparecían, ya que su intención era la de conocer las ideas de los chicos, disfrutar con lo que allí surgía y participar de una genuina comunicación.*

Primeros comentarios sobre los castillos

Paula: Existían hace mucho tiempo, cuando no habíamos nacido nosotros. En irnos castillos hay puentes, en otros, puertas. En algunos castillos te invitan a desayunar, porque yo fui con mis padres a uno que era un hotel.

María: En las camas de ¡as princesas hay unas mantas de la misma tela que los vestidos.

Lucas: Tienen ballestas que son arcos con mango de pistola. También tenían catapultas.

Silvia: En los castillos hay una torre con bolas de metal, de piedra, de hierro y abren una puerta y salen todas para matar a los enemigos.

Gabriel: Encima de las torres hay banderas.

Paula: Ahora ya no vivimos en castillos, vivimos en casas y hay cocinas distintas y mesas de comedor más pequeñas porque en los castillos eran larguísimas.

Silvia: En los castillos vivían príncipes, princesas, reyes y reinas.

Caetano: Y también magos.

Guillermo: Hay unas puertas que no se cierran como ahora. Sino que se bajan así (*señala de arriba a abajo*) para que pasen los príncipes.

Carlos: Tienen un foso que es como un río que está alrededor.

Lucas: No, *no son peceras, se llaman estanques porque las peceras no existían.*

Jorge: *Hay sitios para guardar los caballos.*

Isaac: *Se llaman caballerizas.*

Carlos: Sí, *yo cuando fui al castillo de Manzanares pasé por un puente de piedra y vi una cadena.*

Silvia: *La cadena es para que no se escape el fantasma.*

Pedro: *Cuando se hacía de noche encendían unos palos con fuego que se llaman antorchas.*

Caetano: **Así veían si se escapaban los fantasmas.**

Manuel: *En los castillos hay armaduras. Oye, los caballos también llevaban armaduras. Cuando peleaban montados en los caballos llevaban un palo que al final tenía una bola de hierro. Ponían trampas y tenían hachas.*

Pedro: *Creo que el palo con la bola de pinchos se llama maza.*

Alba: *Tenía espadas y escudos.*

Manuel: *Los reyes y las reinas iban con carrozas de caballos. En algunos castillos viven dragones.*

Adrián: *En los castillos hay cofres con monedas de oro.*

Arturo: *El rey y la reina se sientan en unas sillas especiales que son tronos. Tienen látigos.*

Verena: *En los castillos hay mucha riqueza pero la gente del pueblo vivía pobre.*

Adrián: *Sí, porque el rey les robaba.*

Después de varios debates e interesantes discusiones surgieron muchas curiosidades y un sinfín de interrogantes que el grupo consideró adecuado dar solución. Sus conceptualizaciones aparecían a borbotones, se diversificaban y se solapaban. Para organizarlas y poder, así, focalizar las primeras cuestiones a investigar, entre todos negociaron un

Primer guión de trabajo

- ¿Por qué hay torres?
- ¿Y por qué están esas «montañitas»?
- ¿Por qué hay cocodrilos en el foso?
- ¿Y por qué había agua?
- ¿Por qué ponían un puente?
- ¿Qué diferencia hay entre castillo, fortaleza y palacio?
- ¿Por qué había guerras?
- ¿Por qué los caballeros llevaban armadura?
- ¿Por qué hacían escaleras de caracol?
- ¿Qué habitaciones había en un castillo?
- ¿Qué gente vivía en un castillo?
- ¿Por qué eran tan grandes?
- ¿Por qué hay tantos castillos en algunos sitios?

Ante la pregunta **¿qué podemos hacer para buscar todo lo que queremos saber?**, las propuestas fueron variadas: traer libros, ver vídeos, ir a un castillo, hacer castillos de *arena*, disfrazarse como en esa época, leer cuentos de castillos, y... la profesora propuso construir un castillo en el aula. Los gritos y el entusiasmo fueron desbordantes, de pronto se habían sumergido en la Edad Media. Ya estaban definidos los objetivos de esta investigación, ya todos sabían para qué y por dónde continuarían sus pasos, cuestión muy importante para desarrollar un verdadero proyecto compartido.

Para no perderse en esta aventura, se elaboró una «**Hoja de ruta**» (segundo guión de trabajo) que organizaba las ideas e intereses que espontáneamente se recogieron en el primer guión. Este segundo pretendía estructurar la información y ayudar a gestionar mejor los procesos de investigación y producción que se iban a encarar. Pero, sobre todo, era importante porque respondía a la propia necesidad de relacionar datos. Los chicos sabían por qué y para qué lo estaban haciendo.

Segundo guión de trabajo

El Castillo

Partes de adentro: Habitaciones. Escaleras de caracol.

Partes de afuera: Torres. Foso. Muralla. Puente levadizo.

¿Cómo es?: Diferencias entre castillo, fortaleza y palacio.

Tamaño.

Personajes que vivían allí.

Las guerras: ¿por qué existían? Las armaduras. Las armas.

Los lugares: ¿por qué hay tantos castillos en algunos sitios?

Estas primeras ideas fueron el inicio de una red conceptual que fue enriqueciéndose con todas las informaciones que surgieron durante el desarrollo del proyecto. Se relacionaron datos de todo tipo y así quedó al finalizar:

Los Castillos

Habitat: partes del castillo y dependencias.

Usos: en tiempos de paz y en tiempos de guerra.

Personajes: descripción, sus vestidos y oficios.

El mundo mágico de los castillos: leyendas, embrujos, pócimas y palabras mágicas

La organización social: los artesanos, los comerciantes, el señor feudal, los sirvientes, los nobles, la corte, los caballeros, los artistas.

Costumbres: El teatro y los cómicos ambulantes, bufones y juglares. La tierra y la agricultura y ganadería. Las danzas, la música y las fórmulas de cortesía. «Armar caballeros». La cacería. Las justas y torneos. La producción artesanal y los gremios. El banquete, normas de cortesía, hábitos alimenticios. La escritura, usos y soporte. La moneda (maravedí). El cálculo y otras ciencias. Los galenos y la alquimia. Los juegos. La brujería.

Sensaciones que produce la época: miedo, risa, asombro. Las luchas y los conflictos.

Pero en esta aventura no estaba sólo el aula de 5 años ya que, de diversas formas, la comunidad educativa del colegio tuvo distintos espacios de participación. La profesora de inglés se unió al proyecto y estuvo en estrecha relación con la tutora (maestra de sala) coordinando todas las actividades que se realizaron. La profesora de música proporcionó música y danzas medievales. La profesora responsable del taller de teatro del colegio colaboró en el diseño del vestuario. El resto del profesorado de la escuela participó junto con los niños y las niñas de sus respectivos cursos, asistiendo como visitantes al castillo montado en el aula de cinco años y preparando una actuación alusiva. Las familias tuvieron una implicación importante, tanto en lo relativo a la planificación como a la concreción y evaluación del proyecto.

Hacia dónde avanzó la investigación y la producción de este proyecto de trabajo

Las actividades se desarrollaron en torno a cuatro ejes:

- Construcción de la clase-castillo.
- Personajes que habitan en el castillo.
- A nuestro castillo llegan visitantes de otros condados.
- Juego de pistas en la visita a un castillo, el de Manzanares el Real en Madrid.

Todo se negoció con los niños. Se procuró que todas las actividades tuvieran un sentido para todos y que, desde el comienzo, supusieran la preparación y escenificación de un juego dramático.

En todos los casos hubo un proceso similar: poner en común lo que cada uno sabía, buscar documentación relacionada con lo que se iba a hacer, leer para tener más ideas, debatir en grupo sobre lo que se quería hacer (cómo, dónde, qué se necesita) y, finalmente, planificar la tarea a realizar y organizar los grupos responsables de ella.

Una vez realizado el trabajo se reflexionaba sobre si era lo que queríamos, cómo había salido, qué dificultades habíamos encontrado y cómo las íbamos a solucionar, cómo se habían sentido, cómo habían funcionado los grupos, etcétera.

Para construir un castillo se necesitaba primero saber qué son los castillos, cómo son, dónde los construían, quién los construía, qué oficios se relacionaban con la vida en los castillos, etcétera. Se buscó información al respecto y fue leída con mucho interés. Con la información obtenida, se inició la construcción de la parte externa. Cada grupo se hizo cargo de una tarea: murallas y almenas (forrando la pared del pasillo con papel que los niños y las niñas pintaron como si fuesen pie dras); foso (utilizando papel azul en el suelo y papel plateado para imitar los reflejos del agua); cocodrilos (uniendo cajas de huevos); puente levadizo (con cartón forrado y armando un sistema de poleas, logrado por la ocurrencia de uno de los niños, después de haber probado las de otros niños y niñas).

Características del trabajo por proyectos (Mases, M. y Molina, M. J, 1996)

Papel del alumnado

- Es protagonista de su propio aprendizaje. Mayor implicación y motivación.
- Selecciona y diseña el proyecto, recoge material, organiza y analiza la información.
- En el proceso de investigación, desarrolla estrategias de pensamiento tales como la selección, el análisis, la síntesis y la evaluación.

Papel del profesorado

- Estudia, pregunta, localiza y da sentido al material para desarrollar un tema.
- Organiza los recursos, medios escolares y del entorno.
- Favorece la comprensión conceptual del alumnado, situada y contextualizada.
- Diseña actividades diversas, evitando los estereotipos y repeticiones.
- Ofrece posibilidades para afrontar las peculiaridades individuales

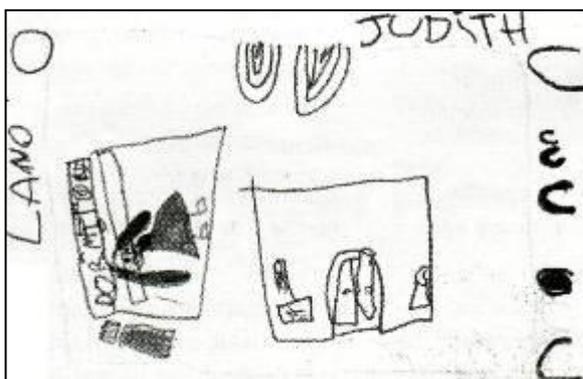
Curriculo

- El tema gira en torno a un problema o noción clave que va más allá de las disciplinas.
- Para organizar los contenidos de aprendizaje se utilizan estrategias de descripción, análisis, interpretación/y crítica que permiten abordar nociones como evolución, adaptación, cambio.
- Los conocimientos se centran en su comprensión y no en la acumulación.
- Los contenidos se trabajan de maneras diferentes y desde diversos puntos de vista.
- El sentido de la planificación del currículo rompe el límite de un curso y comporta una visión de toda la escolaridad.

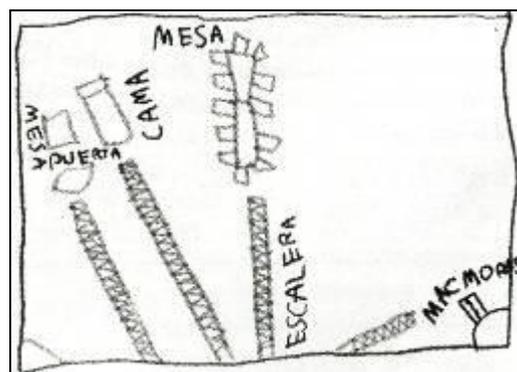
Para la parte interna, la profesora sugirió hacer un plano para, así, poder decidir entre todos qué dependencias querían que tuviese. Se habló de los planos, qué son, si habían visto algunos, etcétera. Cada uno dibujó su plano. Después se propuso buscar planos y traerlos a clase. Los planos aportados por los niños y por las profesoras se observan, se analizan, se comentan y se dejan en la biblioteca del aula como documentación. En la sesión de inglés se hace un juego de pistas utilizando un plano de un castillo por dentro. El juego consistía en descubrir elementos y mobiliario del «castillo de la bruja», que estaban escondidos

Los niños dibujan planos del castillo: Los planos de Judith

Primer plano de Judith

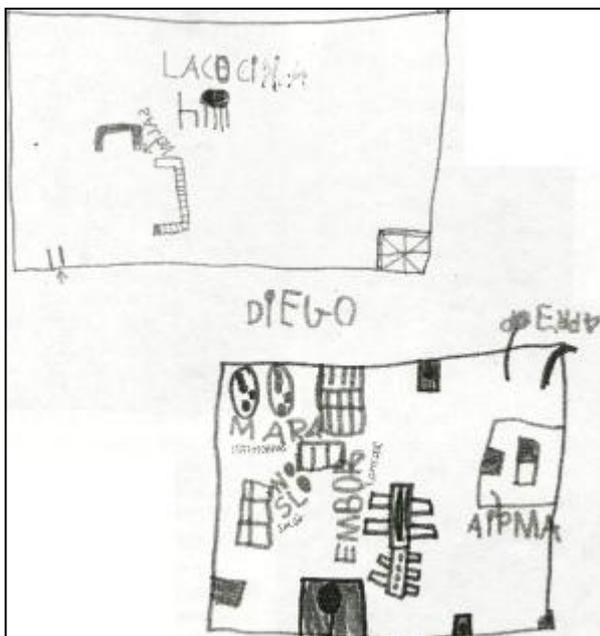


Segundo plano de Judith



por la clase y colocarlos en su lugar correspondiente. Se hace una segunda versión del plano después de haber consultado esta documentación y las diferencias con respecto al primero fueron importantes. Se pudo comprobar cómo habían evolucionado los conocimientos que se tenían al respecto.

Judith, al realizar el primer plano, explica: «Dibujé la princesa en la cama y su corona encima de la mesa de luz». Cuando va a realizar el segundo, comenta: «Me he dado cuenta de que en los planos no aparecen ni princesas ni coronas encima de la mesa de luz»



Primer plano de Diego

Segundo plano de Diego

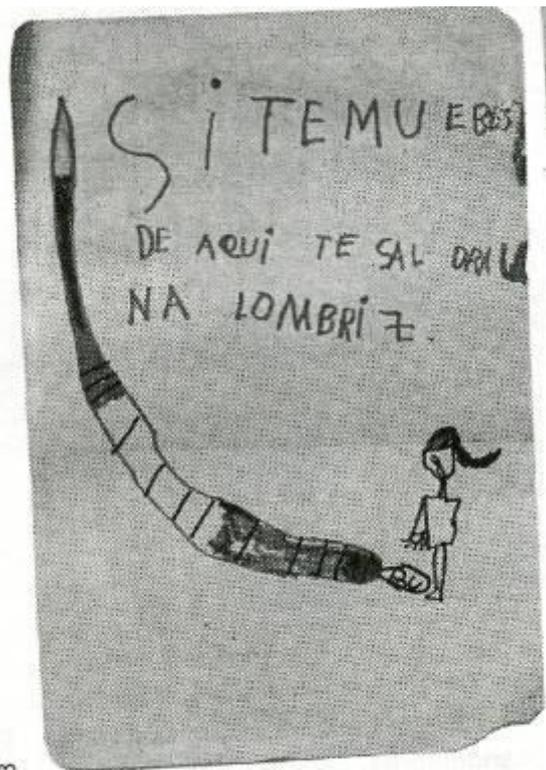
Los niños dibujan planos del castillo: Los planos de Diego

Una vez elegidas las dependencias y su distribución (el salón del trono, el dormitorio, las mazmorras, el comedor, el laboratorio del Mago Merlín y lugar para los alquimistas, la zona de juegos de los niños, la cocina con su chimenea), los grupos comenzaron a distribuirse la ardua tarea y a *realizarla*. Los días que llevó acondicionar la clase y convertirla en castillo fueron de una actividad febril: mover muebles, traer mesas, recortar, pegar, dibujar, subir y bajar de la escalera, sortear cartones por el pasillo, construir diversos objetos (cristales en las ventanas, antorchas, chimenea, un tapiz, lámpara de velas, candelabros, cadenas para los prisioneros en las mazmorras, etc.). Las familias aparecían en cualquier momento trayendo leña, cestos, telas, jarras, sillones..., todo era bien recibido. ¡Hasta se confabulaba con la suerte!

Se inventaban hechizos que se apuntaban en un libro con hojas quemadas en los bordes.

Del libro de los hechizos hecho en la clase

Transcripción: «Sapos y culebras, que te conviertas en cebra»



"Transcripción:
«Si te mueves de aquí,
te saldrá una lombriz»

años N°3

Cuando todo estuvo más o menos listo, comenzaron los juegos en el castillo. Algunos pedían ser lo mismo, otros no tenían muy claro qué podían ser. La pregunta se lanzó al aire ¿qué personajes vivían en los castillos?, y con las respuestas, entre todos, se elaboró una lista. Cada uno eligió en quién quería convertirse (bufones, reina, rey, príncipe, princesa, caballeros, escuderos, heraldos, sirvientes, guardianes, trovadores y juglares, damas, alquimistas y galenos). Se inició a partir de este momento una investigación sobre los personajes (cómo irían vestidos, cómo hablarían, qué harían, etc.) y comenzó el tiempo de confección de trajes y complementos (coronas, escudos, espadas, laudes, trompetas, joyas, ...).

Poco a poco, el mundo medieval se instalaba en el juego, costumbres, diversiones, comidas, actividades de la época, etcétera. Se leían cuentos, leyendas medievales, libros de historia y arte; se hablaba sobre las impresiones, sensaciones y aprendizajes que esto causaba en el grupo; se dibujaban castillos y personajes; se jugaba a los dados, las damas y al ajedrez; se hacían experimentos como los alquimistas; se escribían mensajes con pluma y tinta; se entrenaba para ser armado caballero; se recitaban romances; se bailaba con música de la época; se observaban instrumentos musicales medievales; se investigaba sobre heráldica y se hacían escudos; se veían las películas escenificadas en castillos... Muchas cosas curiosas se leyeron sobre la vida en los castillos en épocas de paz y en épocas de guerra. Se profundizó sobre el porqué había guerras y se pensaron soluciones pacíficas a los conflictos. Las familias estuvieron presentes, leyendo cuentos, contando historias o películas o simplemente, imaginando juntos a sus hijos.

Conforme pasaba el tiempo, los chicos de la clase de «Burbujitas» recibieron la visita de las demás clases del colegio. Para invitarlos a participar se enviaban mensajes. Los visitantes obsequiaban con algunas actuaciones. Las clases de 3 y 4 años prepararon un cuentacuentos con la ayuda de una madre. Los chicos de 1° de primaria informaron cómo había sido el origen de la medicina, expusieron plantas medicinales e hicieron emplastos y cataplasmas, también elixires y otras pócimas. Los de 2° de primaria interpretaron una canción. Los de 3° leyeron cuentos inventados por ellos. Los de 4° realizaron juegos de magia y malabares y los de 5° y 6° narraron la leyenda del Rey Arturo y la Inglaterra medieval.

Cuando todo parecía llegar a su fin, las profesoras volvieron a realimentar las sorpresas para que este proyecto tuviera mayor expectación aún. Podían aprovechar la existencia de un castillo (¡verdadero!) en la zona y visitarlo. Pero querían que fuese una oportunidad para continuar el carácter lúdico del proyecto y que las investigaciones sirvieran para solucionar aspectos lúdicos.

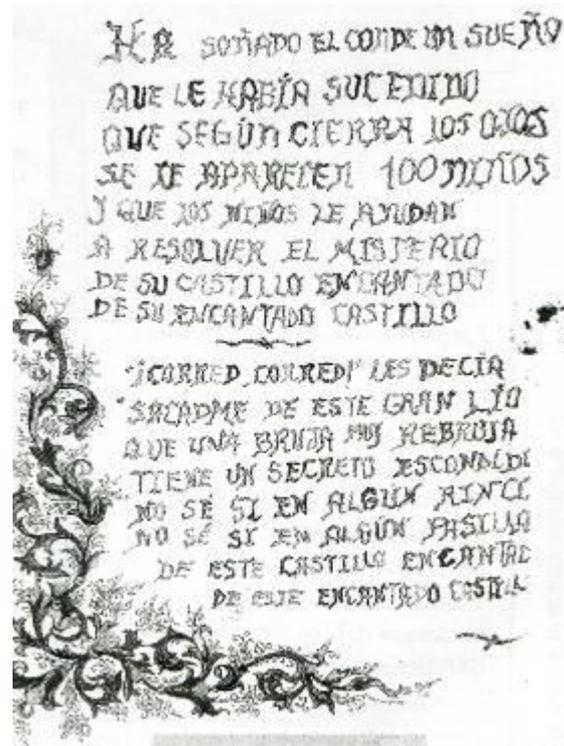
¡Un juego de pistas en el castillo!

Inventaron un conde y unos mensajes enviados desde su castillo. Los escribieron en forma de romance, tal como correspondía para la época.

Llegó así al aula el mensaje de un Conde que pedía ayuda. Aparecía otro desafío que implicaba la necesidad de comprender un texto distinto. En el mensaje se indicaba qué debían hacer los niños para ayudar al conde a resolver un secreto que una «bruja muy rebruja» tenía escondido. Pero ¿quién era el Conde?, ¿dónde vivía?, ¿cómo acudir en su ayuda? (Corred, corred, les decía, / sacadme de este gran lío, / que una bruja muy rebruja / tiene un secreto escondido. / No sé si en algún rincón, / no sé si en algún pasillo, / de este castillo encantado / de este encantado castillo).

La intriga y la expectación eran una constante en aquellos días. Pronto otro mensaje daba las pistas para que, con la ayuda de un mapa, se pudiese descubrir el secreto: había que acudir al castillo de Manzanares El Real. Un castillo que quedaba a unos kilómetros del colegio. Había que interpretar el mapa igual que lo hacen los mayores y sacar conclusiones. En realidad, había que ir muy cerca, pero la oportunidad de participación significativa de los niños en este tipo de contenidos no había que desaprovecharla.

Primer Mensaje enviado por el conde



Personaje: Conde **Olinos**
*¡Conde Olinos, conde Olinos,
Es niño y pasó la mar!
Levantóse conde Olinos
Mañanita de San Juan;
Llevó su caballo al agua, a las
orillas del mar.
Mientras su caballo bebe, él se
pusiera a cantar:
«Seguid, seguid mis amigos,
El fantasma llegará
Y para que no os asustéis
Yo os habré de acompañar».**



AMIGOS YA HE SABIDO
QUE MI MENSAJE HABÉIS VISTO
¡VENID PRONTO, VENID!
DESDE LA RUMENIA DE MIO CASTRO,
HEO EL GRAN VAGO Y EL CERRILLO
CUANDO CABALGO DE TRISA,
TROPIEZO CON LA FIEDLZA
POR VIRARUBA VAGO SIEMPRE,
Y SALUDO A LA GENTE
Y YA CERCA DE LA NAVATA,
VOY PERSIGUIENDO A LAS VACAS
¡HOY OS ESPERO MAÑANA,
A RESOLVER EL PROBLEMA
QUE ME LENA DE PENNA

imagen de un pergamino
con un mensaje. Comienza así:
«Amigos ya he sabido...»

Personaje: Fantasma

A eso del anochecer

Llama el fantasma a la puerta

[dar 2 golpes]

Pregunta: ¿quién es quien llama?

[sale el fantasma]

Quien algo se le ofreciera;

Anda, paje, y dile a tu amo,

Dile que si no se acuerda

Del convidado que tiene

Para esta noche a la cena.

Se lo dicen al señor,

Y al momento se le huela

La sangre del corazón.

Conde (suspira):

«¿pero dónde he de seguir

para el misterio descubrir?

Fantasma: «yo os acompañaré y a

la dama encontraré».*

Personaje: Dama
(*Dama sentada, cosiendo y muy triste*)
Triste está la gentil dama,
Triste está que no riendo
Asentada en un estrado
Franjas de oro tejiendo;
Las manos tiene en la obra,
Y el corazón comiendo
Llorando de los sus ojos
De la su boca diciendo:
«La otra tarde vi llover
Vi gente correr
Y hojas de plata caer.
Conde, amado, estos niños
Al llamado han acudido.
En los libros y papeles
Consultemos, vuestras mercedes».*

Mientras esto sucedía en el aula, las profesoras habían solicitado permiso al castillo de Manzanares el Real para que se pudiera disponer de las instalaciones con el fin de *realizar* un juego de pistas, cuestión a la que se accedió con buena disposición. Por otra parte, las familias *prepararon* con ilusión un día de aventura en el castillo. Se organizaron tres grupos. Uno dedicado a ser los personajes que esperaban a los chicos en el castillo (Conde Olinos, fantasma, dama, mago Merlín y bruja). Realizaron sus disfraces y prepararon los romances que debían recitar. Otro grupo preparó el banquete medieval: se encargaron de comprar la comida, decorar manteles con motivos de la época y *preparar la mesa* con cestas de frutas, jarros y vasos de barro. Incluso hicieron tortas con forma de castillo... Y, por último, otro grupo hizo de acompañante durante la salida, ayudando a los niños durante el viaje, sacando fotos

Personaje: Mago Merlín
Cuentan de un sabio que un día Tan pobre y mísero estaba
Que sólo se alimentaba De las hojas que cogía.
Esas hojas que él comía Le daban sabiduría.
Pero un día el pobre árbol Sin cariño se quedó,
Una bruja muy rebruja Sin piedad se lo llevó
Y lo tiene en su poder ¿alguien sabe para qué?*

Personaje: Prisionero
Por el mes era de mayo Cuando hace la calor,
Cuando canta la calandria Y responde el ruiñeñor,
Cuando los enamorados Van a servir al amor,
Sino yo, triste, cuitado, Que vive en esta prisión,
Que ni sé cuándo es de día Ni cuándo las noches son
Sino por una avecilla Que me cantaba al albor...
«prisionero soy De la bruja puercoespín,
Escapando estoy, Hacia el jardín voy».*

Personaje: Bruja
Rampampirolí
Rampampirolá
Os voy a empampirolar.
Rampampirolí
Rampampirolá
En el jardín está.
Rampampirolí
Rampampirolá

Buscad, buscad y buscad.
Rampampirolí
Rampampirolá
Con un ayudante, lo encontrarás."

Llego el día esperado. Todos estaban nerviosos, no sabían qué encontrarían en el castillo pero estaban dispuestos a descubrirlo. Llevaban el plano que indicaba el camino para llegar a destino y se lo mostraron al conductor del autobús, quien, compartiendo la complicidad con el grupo, interpretó las indicaciones dadas por los portavoces. Había que salir de La Navata y llegar a Manzanares el Real. Sabían, por el mensaje enviado por el Conde, que había que pasar por



lugares que se llamaban Pedriza y Villalba, ver un lago y un cerro (¡Venid pronto, venid! / Desde la almena de mi castillo/ veo el gran lago y el cerrillo / cuando cabalgo de prisa, / tropiezo con la *Pedriza*/ por Villalba paso siempre / y saludo a la gente / y ya cerca de La Navata,/ voy persiguiendo a las vacas./ Aquí os espero *mañana*/ a resolver el problema / que me llena de pena).

Todos iban haciendo hipótesis sobre la bruja, el conde, el misterio que tendrían que resolver, etcétera.

Por fin, el castillo se alzaba ante la vista de todos. Los niños no podían contener la emoción. Ya en el patio de armas apareció el Conde Olinos recitando su romance. Al finalizar el mismo dio una pista que llevó hasta el oscuro comedor donde apareció un Fantasma. El mensaje de su romance condujo a una ventana gótica donde estaba la Dama. Descifrando su romance se pudo llegar a la biblioteca, y entre libros y papeles apareció el Mago Merlín. A través de su romance se pudo averiguar que el misterio que había que descubrir era dónde se encontraba el árbol que la bruja había robado al Conde. Buscando la bajada al jardín, pasamos por las almenas y allí nos encontramos a un Prisionero de la bruja que escapaba hacia el jardín.

Se decidió seguir al prisionero. Cuando estaban a punto de salir al jardín, hubo que sortear un susto terrible, la Bruja apareció con su escoba vociferando un hechizo mágico. Se recordaron los hechizos que se habían ido apuntando en el libro de los hechizos para conseguir que la bruja se hiciera amiga del grupo. Finalmente, y tras intentar varios conjuros, consiguieron que la bruja se convirtiera en buena con un beso. Juntos buscaron por el jardín hasta que encontraron el árbol que tenía un mensaje que daría las pistas para descifrar cuál era el árbol robado. Se descubrió que era el laurel. El conde les regaló el árbol para que lo plantaran en el colegio y lo cuidaran a lo largo de la etapa de primaria que en el curso próximo comenzarían.



La «Dama», para festejar este día, los invitó a un banquete medieval en el castillo de la clase. Cuando llegaron a la escuela, en la clase-castillo *había* un banquete auténtico. Los niños disfrutaron comiendo con las manos, como en la Edad Media. El menú consistió en pollos asados, fruta, tortas, mosto y pan. Los adultos sirvieron la comida y luego comieron todos juntos. Fue un día emocionante.

Recopilación del proceso vivido

Llegó el momento de pensar en todo lo realizado. Los niños verbalizaron lo que habían aprendido, cómo se habían sentido, qué aspectos fueron los que más gustaron, los que menos, por qué, cuáles habían sido las dificultades, cómo se habían solucionado... También se recogieron las opiniones y valoraciones de las familias y de los profesores acerca de cómo habían reconducido las cosas mientras se desarrollaba el proyecto... La evaluación final de este proceso estaba en marcha. Para reflejar todo ello nada mejor que la elaboración de un gran libro con fotos, anécdotas, informes y dibujos hechos entre todos, que fuera la memoria colectiva de este proceso y a la que se pudiese recurrir en cualquier momento del futuro, entrelazándose aun con los proyectos que llegaran más tarde. Las imágenes de video también acompañaron la experiencia y permitieron recordarla en reiteradas ocasiones. Como punto final a todo este proyecto, en la fiesta de fin de curso, los niños con sus profesoras bailaron una danza medieval y recitaron romances. Las madres volvieron a ser personajes del castillo.

No es proyecto todo lo que se le parece (Hernández, E, 1997)

- Un recorrido descriptivo por un tema.
- Una presentación de lo que sabe el profesor; que es el protagonista de las decisiones sobre la información y que es el único que encarna la verdad del saber.
- Un recorrido expositivo sin problemas y sin un hilo conductor.
- Una presentación lineal de un tema, basada en una secuencia estable y única de pasos y vinculada a una tipología de información (la que se encuentra en los libros de texto).
- Una actividad en la que el docente da las respuestas sobre lo que ya se sabe.
- Pensar que los alumnos han de aprender lo que queremos enseñarles.



De lo que podría ser un proyecto (Hernández, E, 1997)

- Un recorrido por un tema-pro-blema que favorece el análisis, la interpretación y la crítica (como contraste de puntos de vista).
- Predominio de la actitud de cooperación, siendo el profesor un aprendiz y no un experto.
- Un recorrido que busca establecer conexiones y que cuestiona la idea de una versión única de la realidad. •
- Cada recorrido es singular y se trabaja con diferentes tipos de información.
- El docente enseña a escuchar, de lo que los otros también podemos aprender.
- Diferentes maneras de aprender.
- Un acercamiento actualizado a los problemas de las disciplinas y los saberes.

Pensemos en lo que ha sucedido durante este proyecto....

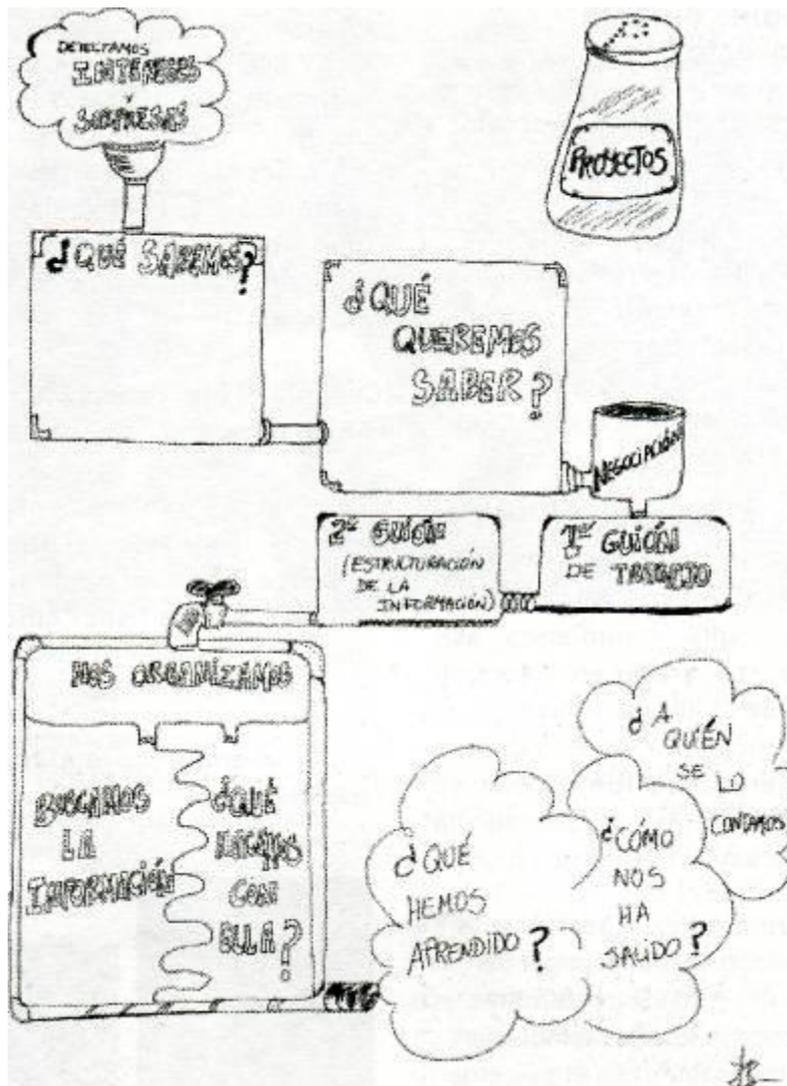
¿Cuál fue la propuesta subyacente?

- Abordar el tiempo histórico dándole un lugar a las costumbres del pasado en el escenario lúdico del presente: jugar y hacer representaciones sociodramáticas sobre la vida en la Edad Media. La vida pública y la privada.
- Generar contextos interactivos en la vida cotidiana del aula para crear significados relacionados con otra cultura, pudiendo, así, ampliar y progresar en el conocimiento de lo cercano: leyendo libros de la época, viendo películas, intercambiando lo que se sabe al respecto, preparando la escenificación para jugar a ser...
- Descubrir algunos aspectos de la organización social, el papel del trabajo, la vida y las costumbres de la época medieval, estableciendo comparaciones con el presente a partir de la necesidad de organizar el propio juego.
- Tomar iniciativa, planificar y *organizar* la propia acción coordinándola con la de los demás para conseguir juntos construir un castillo asumiendo el reparto de tareas, la superación de dificultades y frustraciones, buscando en los demás la colaboración necesaria.

- Generar la necesidad de buscar e interpretar información para resolver problemas relacionados con las propuestas del proyecto.
- Aprender con otros construyendo significados interrelacionados y globales al amparo de la variedad de contenidos presentes en los distintos momentos del proceso (no se detallan los contenidos, ya que se ha hecho una especificación de los mismos a través del relato de la experiencia).

¿Cuál fue el hilo conductor de este proyecto?

- Se detectó un interés por hablar de cuestiones del pasado: la época medieval como hecho puntual. Podría haber sido cualquier otro momento histórico de cualquier cultura.
- ¿Qué sabemos sobre el tema en cuestión?



- ¿Qué queremos saber? Negociación de los interrogantes: Primer guión de trabajo.
- Estructuración de la información: Segundo guión de trabajo.
- ¿Qué podemos hacer para buscar información?
- Nos organizamos y proyectamos: Ejes de trabajo.

- ¿Qué hemos aprendido? ¿Cómo nos ha salido? ¿A quién se lo contamos?

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- D'Angelo, E. y Medina, A, «La asamblea en educación infantil: su relación con el aprendizaje y con la construcción de autonomía», *Investigación en la escuela*, 33,79-88, 1997.
- Hernández, F. y Ventura, M, *La organización del currículum por proyectos de trabajo. El conocimiento es un calidoscopio*, Barcelona, Grao, 1992.
- Hernández, F, «La necesidad de repensar el saber escolar (y la función de la escuela) en tiempos de mudanza», *Aula de Innovación Educativa*, 59,75-80,1997.
- Gravett, C., *Caballeros*, Madrid, Altea visual, 1993. *Castillos*, Madrid, Altea Visual, 1994.
- Jiménez, N. y Molina, L., *La escuela infantil. Lugar de acción y cooparticipación*, Barcelona, Laia, 1989.
- Mases, M. y Molina, Ma. J., «De las intenciones a la práctica», *Cuadernos de Pedagogía*, 243,54-57, 1996.
- Platt, R., *El asombroso libro del interior de un castillo medieval*, Madrid, Altea, 1994.
- Popkewitz, Th. S., *Sociología política de las reformas educativas*, Madrid, Morata. 1994.
- Vallejo, A. , *La dramatización en el primer ciclo de Educación Primaria*, Madrid: Edelvives, 1993.

* *Romances del romancero antiguo español* utilizados para el juego de pistas en el castillo. (Los finales de cada romance fueron transformados para seguir las pistas del juego.)
Estela D'Angelo (Facultad de Educación, Universidad Complutense de Madrid) es asesora externa del Colegio Público La Navata, Madrid. Julia Burillo es profesora de Inglés y Ángeles Medina es maestra de educación Infantil en el mismo colegio.