

Hip hop en el aula

Valentín Valiente Morales. Maestro de Educación Física. CEIP El Quintero

Este artículo pretende ser una exposición de una experiencia en el aula de Educación Física, pero también una reflexión sobre las posibilidades que ofrece el hip hop como movimiento artístico y cultural para el desarrollo de las competencias básicas.

Con la excusa de aprender a “bailar hip hop”, los alumnos se acercaron a esta cultura y sus pilares fundamentales, rap (poesía con ritmo), DJ (bases musicales), breakdance (baile) y graffiti (pintura), los cuales, como veremos, ofrecen un abanico de actividades posibles muy interesante.

1. INTRODUCCIÓN Y DESAMBIGUACIÓN

El hip hop es un movimiento artístico y cultural nacido en Nueva York a final de los años 60 en el seno de la comunidad afroamericana, marginada aún en aquella época. Tal vez por esto ha llegado a nuestra época con un halo de cultura “barriobajera” y de “poca calidad”. Si bien es cierto que el lenguaje explícito y las actitudes egocéntricas son frecuentes en el hip hop, también lo son las actitudes de respeto entre iguales y de perseverancia.

Los pilares en los que se basa la cultura del hip hop son: rap (poesía con ritmo), DJ (bases musicales), breakdance (baile) y graffiti (pintura). Estos cuatro elementos son los más representativos, pero existen otros a los que se le puede sacar partido.

A pesar de todo lo anterior, es comúnmente aceptado hablar de hip hop para referirse tanto al baile como a la música, por lo que el primer paso con los alumnos fue ahondar en los conceptos claves para poder hablar con propiedad. Nos centraremos en la experiencia con los alumnos mayores, los de 6º

de Educación Primaria, puesto que la Situación de Aprendizaje (SA) estaba pensada especialmente para ellos. Este grupo de alumnos tenía conocimientos previos sobre hip hop, les motivaban especialmente los contenidos y el resultado de la experiencia fue bastante positivo.

2. UNIDAD DIDÁCTICA: HIP HOP

Los primeros pasos en esta SA han estado encaminados, como se comentaba anteriormente, a conocer un poco mejor el concepto de cultura. Para ello se hizo una primera actividad consistente en un debate, en el que los alumnos explicaban qué es el hip hop y qué lo forma, y una búsqueda de información, con exposición de conclusiones. Esto nos permitió varias cosas al mismo tiempo:

- Empezar a hablar con propiedad,
- homogeneizar el nivel de conocimiento básico, y
- descubrir que los prejuicios existen a cualquier nivel.

Esto último debido a que sus respuestas en el debate y en su exposición tras la búsqueda fueron muy di-

Experiencias
educativas

“En esencia, se trataba de fomentar la creatividad y el autoaprendizaje, de tal manera que los alumnos pudieran investigar las posibilidades de movimiento que ofrece este baile”

ferentes en la mayoría de los casos.

A estas alturas de la sesión 0, los alumnos ya se estaban preguntando qué tenía que ver todo aquello con bailar, por lo que comenzamos con el breakdance y las coreografías, intercalando otros trabajos sobre distintos aspectos del hip hop. Los materiales empleados en esta parte principal de la Situación, fueron los vídeos de coreografías, escenas de películas y videojuegos (aunque estos no se pudieron aprovechar en su máximo potencial por dificultades técnicas). En esencia, se trataba de fomentar la creatividad y el autoaprendizaje, de tal manera que los alumnos pudieran investigar las posibilidades de movimiento que ofrece este baile. Además, con el fin de no exponer a los alumnos a conductas nocivas, se hizo un esfuerzo en localizar material apto para sus edades, a pesar de que este suele ser más comercial y, por lo tanto, menos representativo de la cultura hip hop.

Con respecto a la creatividad, las diferentes esencias de la cultura permiten un desarrollo personal adecuado, dado que los alumnos pueden expresarse mediante el movimiento, la poesía (al fin y al cabo, el rap es poesía), la música o el dibujo y otras artes plásticas. Para nuestros alumnos, se decidió incluir el rap como elemento diversificador del contenido básico, proponiendo una tarea competencial que, además, era multidisciplinar. Partiendo de unas referencias que ellos debían escuchar, se les propuso crear un pequeño tema de rap, como mínimo una estrofa, con la dificultad añadida de que debían hacer una pequeña parte en inglés y otra en francés. Algunos obtuvieron resultados sor-

prendentes, pero hay que reconocer que la mayoría no consiguió dar rienda suelta a toda su creatividad, como se desprende de lo recogido en las autoevaluaciones.

Durante las siguientes sesiones, la clase fue tomando conciencia de crew (conciencia de grupo, de unión), aunando esfuerzos y conocimientos, ya que la estructura de las clases y los principios metodológicos participativos en los que se fundamentaron las decisiones pedagógicas permitía la comunicación libre y constante. Las clases se adaptaban a la evolución de los alumnos, sin más exigencias que lograr el objetivo final de la unidad didáctica: una coreografía de grupo.

El calentamiento era la parte invariable en todas las sesiones, primordial junto a los estiramientos; a partir de ese momento, los alumnos empleaban lo que necesitaban, como vídeos, música, asistencia del maestro, espacio para practicar o, simplemente, tiempo para pensar en lo que querían hacer.

En algunos momentos la clase parecía cualquier cosa menos una sesión de Educación Física. A pesar de ello, todos los alumnos que llevaron a cabo la tarea final lograron el objetivo de manera satisfactoria.

3. TRABAJO EN COMPETENCIAS BÁSICAS

A pesar de que la unidad didáctica se centraba en el breakdance y las coreografías, la cultura hip hop ofrece múltiples opciones para facilitar el trabajo en competencias básicas. Las tareas competenciales y las competencias básicas perseguidas en esta unidad didáctica fueron las siguientes:

1. ¿Qué es el hip hop? Para res-



ponder, los alumnos buscaron y re-dactaron información, establecieron un debate y llegaron a conclusiones, ampliaron su vocabulario, ahondando en la pluralidad social y su producción cultural. Se pretendía trabajar la comp. lingüística, tratamiento de la información y comp. digital, comp. social y ciudadana.

2. Aprende a bailar. Fue muy importante el uso de modelos de baile localizados a través de productos multimedia, tales como vídeos, anuncios, películas y videojuegos. De ellos se extraían ideas conceptuales y prácticas, tanto sobre pasos de baile como coordinación de grupo, estética, etc. Se trabajó el tratamiento de la información y comp. digital, interacción con el mundo físico y la comp. cultural y artística.

3. Hazte un rap. Los alumnos escucharon algunos temas y se les propusieron una serie de raperos como referencia. A partir de ahí, de manera individual, debían componer un pequeño tema con dos requisitos: sin palabras malsonantes ni faltas de respeto, e incluir una parte en inglés y otra en francés. A la mayoría le resultó muy difícil, pero algunos hicieron un trabajo de calidad in-cuestionable. Se perseguía mejorar la comp. lingüística, autonomía y comp. cultural y artística.

4. Evaluación. La autoevaluación y la evaluación recíproca, con su consiguiente feedback, fueron fundamentales para que los propios alumnos se concienciaran de sus avances, ya que tenían acceso a los criterios que deberían cumplir y, al mismo tiempo, sabían si los estaban logrando, tanto por ellos mismos como por los comentarios de sus compañeros. Por ello, se trabajó la competencia sobre aprender a

aprender y la autonomía e iniciativa personal.

5. La “coreo”. La tarea más larga fue preparar las coreografías, exigiendo constancia, claridad en los objetivos y las posibilidades, comunicación y mucho trabajo fuera de las sesiones, lo que ayuda a trabajar la comp. cultural y artística, aprender a aprender y autonomía e iniciativa personal.

Tanto por la metodología empleada como por la naturaleza de las propias tareas, se puede afirmar que resultaron motivadoras y exigentes por igual. Como reflexión personal del maestro, la satisfacción de ver a la mayoría de los alumnos de 6º en los recreos practicando, pidiendo material audiovisual o, simplemente, consejo, fue enorme.

4. RECURSOS

Este apartado tiene cierta relevancia por el hecho de que no suele encontrarse con facilidad material adecuado para este tipo de contenido. De hecho, a pesar de que en nuestro caso se sabía lo que se estaba buscando, es necesario realizar una criba para asegurar que es idóneo para nuestro grupo de alumnos.

Rap: entre los artistas de rap abundan los que tienen temas con alto contenido social pero, lamentablemente, también son mayoría los que utilizan un lenguaje explícito. No obstante, raperos españoles como El Chojin, Nach o Aid rara vez utilizan ese tipo de palabras que no queremos que nuestros alumnos repitan. Al mismo tiempo, la carga emocional, social y de responsabilidad de sus trabajos los convierten en buenos modelos de cómo algo con tan mala fama como es el rap puede llegar a ser un producto de calidad,

“Tenían acceso a los criterios que deberían cumplir y, al mismo tiempo, sabían si los estaban logrando, tanto por ellos mismos como por los comentarios de sus compañeros”

“Los alumnos que llevaron a cabo la tarea final lograron el objetivo de manera satisfactoria”

artística, técnica y humana.

Breakdance: para el baile las posibilidades son mucho mayores, y sólo hay que distinguir entre freestyle y coreografías, según lo que nuestros alumnos vayan a trabajar (trucos y pasos especiales, o trabajo en grupo, respectivamente). Youtube está repleto de vídeos sobre breakdance; son muy recomendables los trabajos de un dúo llamado Les Twins y del canal de Youtube Yakfilms. En cuanto a películas, hay escenas muy completas en la película Honey y en la saga de Step Up!; en todas ellas destaca el sacrificio, la cooperación y el trabajo duro como medios para alcanzar un producto de calidad.

Otros: en la actualidad existen algunos videojuegos que permiten aprender pasos de baile de manera divertida. Un ejemplo es Just dance! para la videoconsola Wii; aunque no pudimos usarlo como juego por problemas técnicos, la naturalidad con la que los alumnos tratan las nuevas tecnologías les permitía entender perfectamente la dinámica, por lo que se emplearon los vídeos

del juego para que ellos pudieran imitar movimientos.

4. REFLEXIÓN

Esta reflexión final sobre la práctica realizada es, sin lugar a dudas, una de las que mayor satisfacción me ha supuesto. El hip hop es un contenido muy motivador para los alumnos, y para el maestro, que han participado activamente en todas las sesiones. Es justo reconocer que no todos tenían el mismo interés, pero las estrategias metodológicas participativas y cooperativas han surtido un efecto conciliador en esas personas menos dadas expresar su creatividad, ya sea por vergüenza o por no disfrutar de este tipo de expresiones artísticas.

Igualmente, el hecho de no centrar todo el aprendizaje en el baile supuso una forma de acercamiento al hip hop para los alumnos menos motivados, lo que unido a la diversidad de recursos empleados terminó por ayudarles a colaborar activamente en las sesiones.

“La satisfacción de ver a la mayoría de los alumnos de 6º en los recreos practicando, pidiendo material audiovisual o, simplemente, consejo, fue enorme”

BIBLIOGRAFÍA

Además de lo relacionado en el apartado sobre “Recursos”, se ha empleado la siguiente bibliografía como documentación.

REYES, FRANCISCO Y CHOJIN (2010): 25 años de rap en España, Viceversa Editorial, Madrid.
 VV. AA. (2002): Diccionario de hip hop y rap afrolatinos, Iberautor Promociones Culturales. Barcelona.

