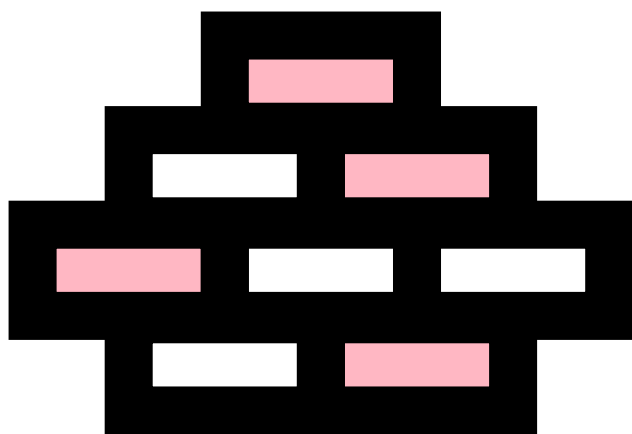




CONSTRUIR UN SUEÑO

¿QUÉ SE NECESITA PARA CONSTRUIR UN SUEÑO?

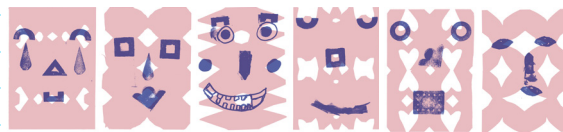


	 EXPERIMENTACIÓN	 60 MINUTOS
ALUMNADO DE SECUNDARIA (EXTENSIBLE A NIVELES INFERIORES Y SUPERIORES)	 CREACIÓN	

CONSTRUIR UN SUEÑO

ESCENA

«Conversación en la cocina»
(00:30:05-00:31:43)



las clases un documental de orencio boix

OBJETIVOS

- Tomar conciencia de las diferentes realidades que existen y de cómo influyen en las oportunidades que tiene cada persona.
- Presentar la colaboración como herramienta para reducir las desigualdades.
- Reflexionar sobre los sueños y cómo alcanzarlos.

MATERIALES/RECURSOS

- Mural y material para pintar.
- Cartulinas, tijeras, reglas, lápices, gomas, pegamento... En cantidades desiguales, para repartir entre los diferentes grupos.

DESARROLLO

Momento 1 (15 minutos)

Este primer momento sirve como motivación a la sesión. Explica al alumnado que el tema son los sueños. Por eso, a modo de calentamiento, pídeles que hablen de los que tienen ellos en la vida. Es una lluvia de ideas, no será necesario profundizar demasiado en este primer momento.

Acto seguido, invítalos a que entre todos rellenen el Muro de los Sueños. Para ello, habrá un mural en el que tan solo se leerá la pregunta: «¿Qué se necesita para construir un sueño?». Mientras suena una música inspiradora y sin hablar unos con otros, dales unos minutos para que rellenen ese muro con sus respuestas a modo de grafiti. Todo vale.

Recoge algunas de las ideas que aparezcan y dales un tiempo por si alguien quiere comentar algo.

Momento 2 (25 minutos)

Propón construir de verdad ese muro de los sueños. Para ello, los alumnos, divididos en grupos, tendrán que construir cubos perfectos con los materiales que se les entreguen (proporcionales las medidas exactas).

Lo que no sabrán es que el reparto de los materiales no será igualitario, es más, estará muy descompensado. Así, habrá un grupo que tendrá todas las materias primas, pero no tendrá herramientas (por ejemplo, tendrá muchas cartulinas o cartón, pero no tijeras, reglas, pegamento, etc.). Otro grupo tendrá todas las herramientas, pero no materias primas. Otro tendrá de todo en exceso. Otro casi nada... Tienen que construir el máximo de cubos perfectos. Los que no se adapten a las medidas, serán desechados (15-20 minutos).

Durante el tiempo del taller, conviértete en observador. Anota todo lo que pasa: el proceder de los distintos grupos, las reacciones de unos y otros, si se asocian o colaboran o si, por el contrario, se enfrentan. Pueden darse muchas situaciones interesantes que analizar posteriormente con todo el grupo.

Momento 3 (20 minutos)

Este último momento es el más importante de la sesión, puesto que recoge todo lo ocurrido y le da sentido. En primer lugar, analiza con los participantes lo que ha sucedido durante el taller y hazlos conscientes de las desigualdades. Aquí, proponles algunas preguntas que pueden guiar el diálogo:

- ¿Cómo os habéis sentido?
- ¿Cómo ha sido el trato con los otros grupos (si es que ha existido)?
- ¿Erais conscientes de las desigualdades o solo os habéis fijado en vuestra realidad?
- ¿Cómo habéis actuado? ¿Habéis ayudado y compartido lo que teníais?
- ¿Habéis colaborado de algún modo con otros?
- ¿Qué dificultades han surgido? ¿Las habéis solventado? ¿Cómo?
- ¿Tiene esto algo que ver con el mundo real?

Después de este tiempo, recoge las ideas principales. Debe quedar patente que lo que han vivido es un reflejo de la realidad. Todos quieren construir o lograr algo (¿un sueño?), pero no todos tienen los mismos recursos o las mismas oportunidades. Ellos deciden colaborar con otros, compartir, apoyar, etc., o enfrentarse o desentenderse de los demás y de sus necesidades.

UNA INICIATIVA DE

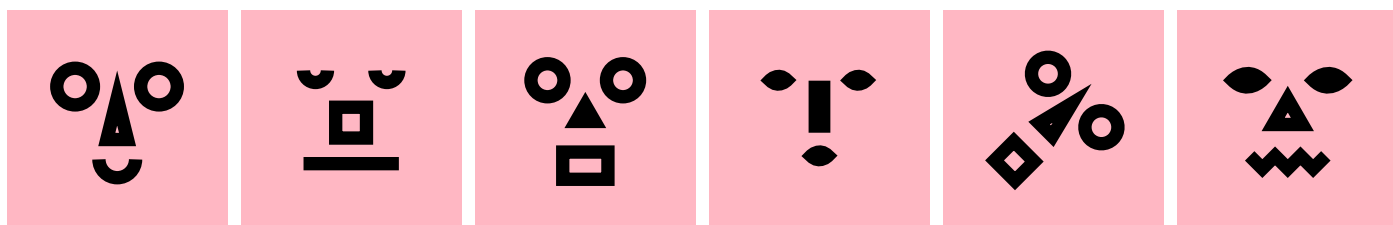
ĀOTEĀ

COLABORADORES

ESCUELA21

Es lo que pasa en nuestro día a día y con nuestros verdaderos sueños. En esos casos no se trata de un juego. Hay quienes construyen muros que los separan de los demás y hay quienes se comprometen y se atreven a luchar para combatir cualquier desigualdad.

Invita a los alumnos a ver el fragmento «Conversación en la cocina» de la película Las clases teniendo en mente todo lo que ha sucedido en la sesión. Proponles la siguiente rutina de pensamiento. Puede trabajarse en pequeños grupos, de manera individual o con el grupo completo. Se haga del modo en que se haga, sí que debe haber un tiempo para compartir entre todos.



QUÉ VEO

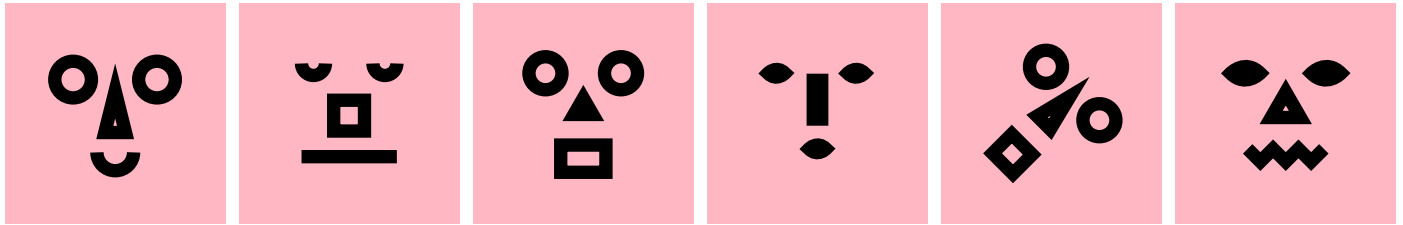
QUÉ PIENSO

QUÉ ME PREGUNTO

Para finalizar la sesión, es importante que relaciones el tema en torno al que gira esta con lo que aparece en el vídeo. Se ha hablado de sueños, y la escuela es el lugar donde se forjan muchos de ellos, aunque es también un espacio en el que se descubre que no todas las realidades son iguales. Por eso, la escuela debe ser el laboratorio donde aprender a cooperar, colaborar y ayudarse unos a otros para que todos puedan alcanzar esos sueños.

Para reducir las desigualdades se empieza por el aula, en el día a día, con los compañeros, y así se acaban haciendo cosas grandes, pero para eso hay que abrir bien los ojos, estar atento a las realidades que los rodean y atreverse a construir con otros.

Subraya la idea de que tal vez el sueño mayor sería que todos cumplieran el suyo. ¿Y si esto se diera en el aula?



NUESTRAS PELÍCULAS

TUIT

TUIT

TUIT

TUIT

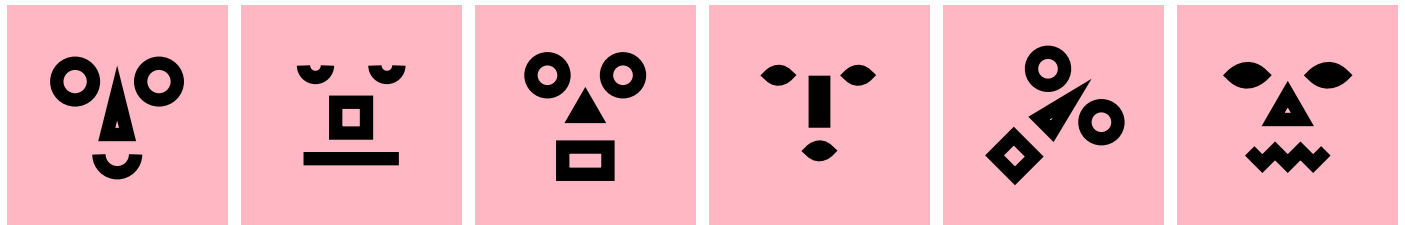
TUIT

TUIT

TUIT

TUIT

TUIT



- 01** **Llamada a la aventura.** El héroe recibe un mensaje misterioso. ¿Una invitación? ¿Un reto?
- 02** **Asistencia, ayuda.** El héroe necesita la ayuda de alguien mayor o más sabio.
- 03** **Partida.** El héroe cruza el umbral de su hogar seguro y entra en el mundo especial y en la aventura.
- 04** **Contiendas, luchas, obstáculos.** El héroe tiene que superar obstáculos para llegar al punto de encuentro.
- 05** **Encuentro.** El lugar donde el héroe se enfrenta a su peor miedo, a su reto.
- 06** **Crisis.** La época oscura del héroe. El desánimo se apodera de él. Solo quiere abandonar, pero renace.
- 07** **Tesoro, recompensa.** Después de superar su miedo, el héroe reclama algún poder especial o conocimiento superior.
- 08** **Resultado.** El héroe puede conseguir distintos resultados. Una salida airosa o un poder especial.
- 09** **Retorno.** El héroe vuelve a su mundo ordinario y confortable.
- 10** **Vida nueva.** Este viaje ha cambiado al héroe, ha dejado su vida pasada. Ya nada es igual.
- 11** **Resolución.**
- 12** **Statu quo.** El héroe espera paciente una nueva llamada a la aventura, una nueva señal.