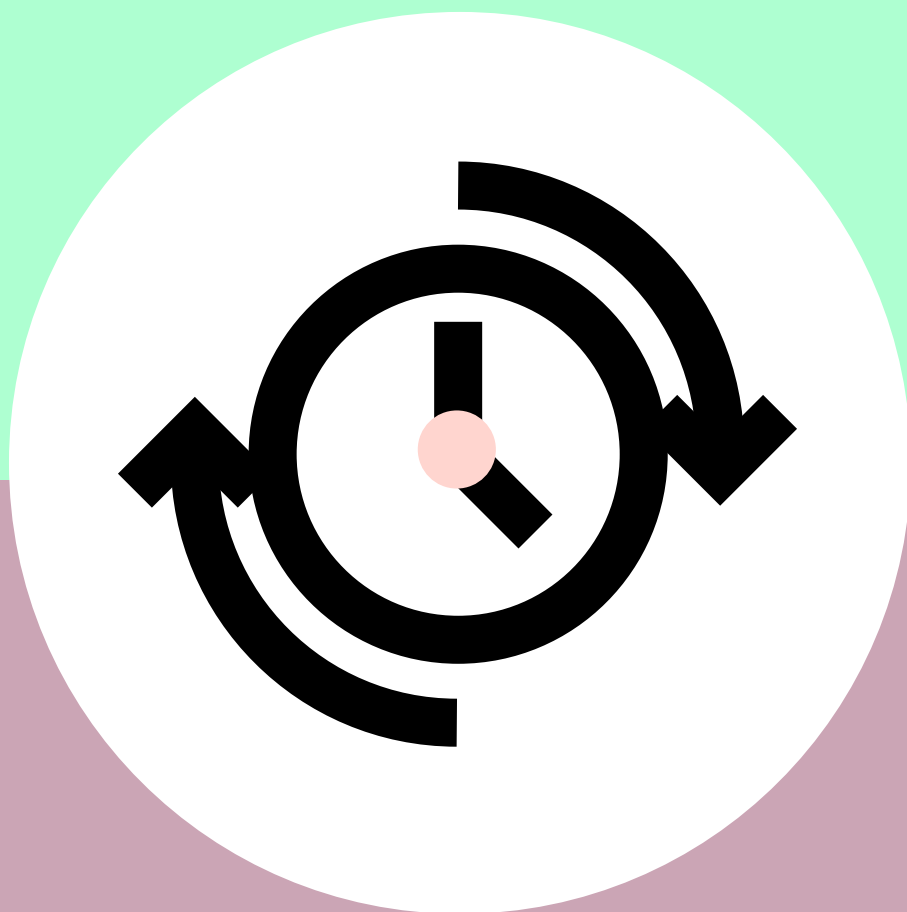





# VIAJE EN EL TIEMPO

## ¿CUÁL HA DE SER LA VALENTÍA DE LA ESCUELA?

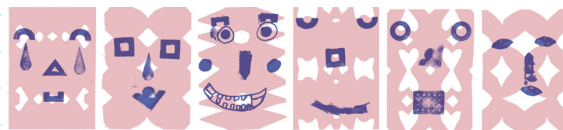


 <b>ESTUDIANTES DE FORMACIÓN INICIAL</b>	 <b>ACTIVACIÓN</b>	 <b>DOS BLOQUES DE 60 MINUTOS</b>
	 <b>CREACIÓN</b>	
	 <b>REFLEXIÓN</b>	

# VIAJE EN EL TIEMPO

## ESCENA

«Conversación con Carlos y Marina.  
¿La escuela se tiene que adaptar?»  
(00:53:24-00:57:00)



las clases un documental de orenco boix

## OBJETIVOS

- Pensar acerca de los desafíos de la escuela.
- Crear una narrativa posible sobre cómo afrontar los desafíos de la escuela.

## MATERIALES/RECURSOS

- Anexos.

## DESARROLLO

### Momento 1 (60 minutos)

#### → Ejercicio 1 (10 minutos).

Invita al visionado de la escena y a la reflexión individual. ¿Cuál ha de ser la valentía de la escuela? Cada participante anotará tres ideas clave y las tomará para escribirlas a modo de titular de película.

#### → Ejercicio 2 (50 minutos).

Todo profesor en la escuela encuentra multitud de situaciones en su día a día que le hacen adolecer, que le obligan a cuestionarse, a irse a casa con una mochila de dudas y muy pocas certezas. Grandes retos lo acechan en su aula, en el claustro, en el centro, en la sociedad. A veces tienen diversas formas, distintos nombres. Planteemos una misión para la que ha de ser valiente.

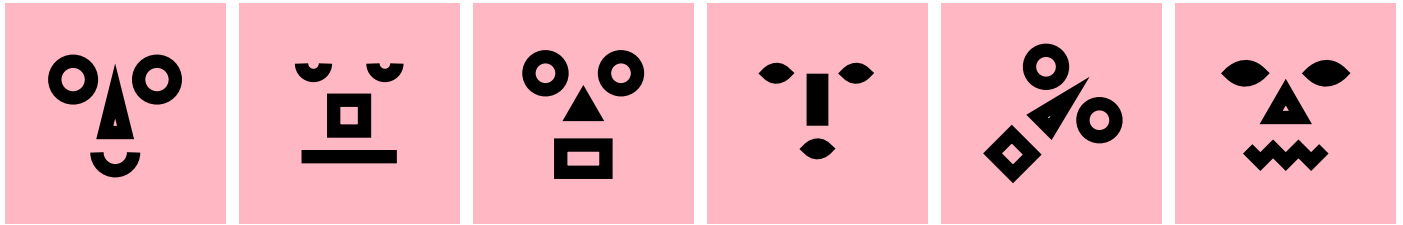
Forma grupos de cuatro de forma aleatoria (5 minutos). En cada equipo, a partir de los tres titulares de cada persona, los participantes elegirán uno para realizar la dinámica de creación de un guion o relato en torno a lo que ha de hacer la escuela (15 minutos).

Construirán el relato o guion utilizando como guía el viaje arquetípico del héroe (40 minutos). Asiste al vídeo a seguir que nos explica en qué consiste y descarga el «Anexo I» y el «Anexo II» para utilizarlos.

Video explicativo:  
<https://youtu.be/ECFip3dOCNQ>

## Momento 2 (60 minutos)

A continuación, los participantes compartirán las escenas de posibles futuros de la escuela. Da tiempo a los equipos tiempo para prepararse (20 minutos). Cada equipo ensayará cómo va a dramatizar o a contar al resto su viaje al futuro. Llama a la dramatización de cada historia y equipo (40 minutos) y recoge la conclusión en un cinefórum (10 minutos). Cada participante escribirá un símil de tuit de lo que más le haya llamado la atención de cada propuesta o equipo. Ver «Anexo III».

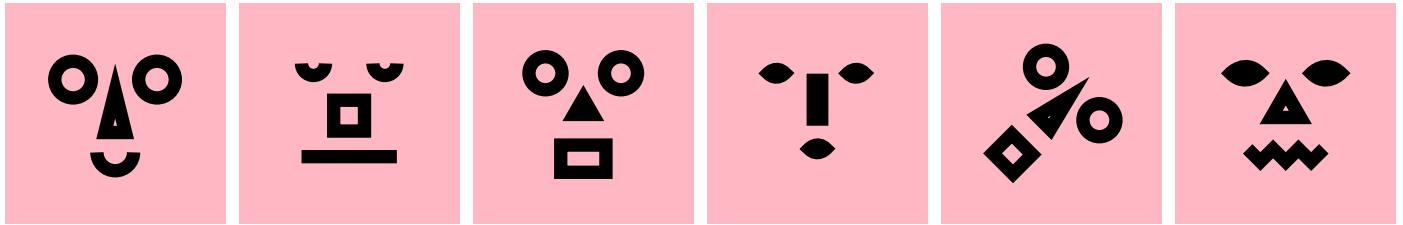


# TITULAR:

INICIO

NUDO

DESENLACE



# NUESTRAS PELÍCULAS

TUIT

TUIT

TUIT

TUIT

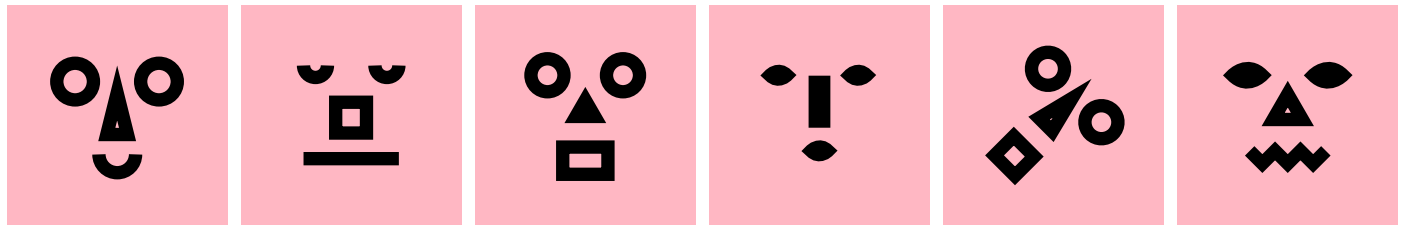
TUIT

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.