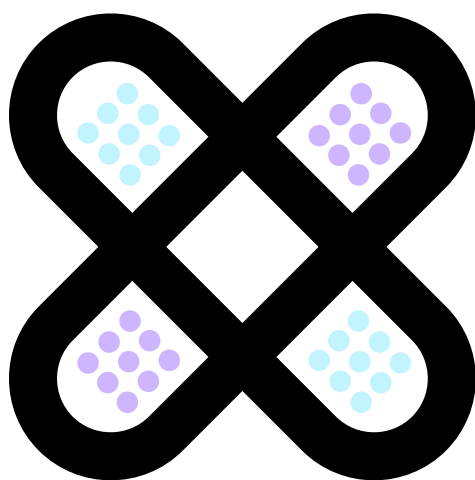


# SANAR LA ESCUELA

## ¿QUÉ ESCUELA QUERÉIS?

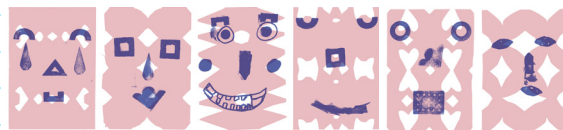


		
<b>FAMILIAS, DOCENTES Y ALUMNADO</b>	<b>ACTIVACIÓN</b>	
		
	<b>REFLEXIÓN</b>	

# SANAR LA ESCUELA

## ESCENA

«Reunión con las familias»  
[\(01:08:55-01:11:06\)](#)



las clases un documental de orencio boix

## OBJETIVOS

- Reflexionar acerca de la escuela que desean los participantes de la actividad.
- Identificar aquellas prácticas que no ayudan a la escuela y aquellas que la fortalecen.
- Promover la implicación en la escuela como forma de mantenerla viva y convertirla en aquello que soñamos.

## MATERIALES/RECURSOS

- Espejo grande.
- Cartel «No quiero una escuela que...» (sobre el espejo, tapándolo).
- Rotuladores y bolígrafos.
- Cartas del juego.
- Película Las clases y material para proyectar.

## DESARROLLO

### Momento 1 (10 minutos)

Este primer momento buscará despertar el interés por lo que se va a trabajar. Cuando los participantes lleguen al lugar donde se desarrolle la sesión, ya estará preparado un cartel grande donde se leerá «No quiero una escuela que...». Ellos no lo sabrán, pero este cartel estará situado sobre un espejo.

Después de las presentaciones oportunas, invita a todos los participantes a llenar ese cartel con todo aquello que se les ocurra en ese momento. Debe ser un tiempo de expresar con libertad. Se puede poner música o incluso disponer de más de un cartel para facilitar la tarea.

UNA INICIATIVA DE

**COTEÇ**

COLABORADORES

ESCUELA21

Tras unos minutos, recoge las ideas que aparezcan en esos carteles, y haz hincapié en aquellas que más se repitan. Pregúntales qué escuela quieren. Será un momento inicial, una primera lluvia de ideas, no será necesario profundizar demasiado.

Invítalos a tratar de analizar mejor tanto la escuela que conocen como aquella que desean. Para esto, pasa al segundo momento de la sesión.

## Momento 2 (35 minutos)

En este segundo momento, propón a los participantes jugar a una versión de un conocido juego de mesa. Esta versión se llama Sanar la escuela, y consiste en analizar aquellos elementos de la misma que están enfermos, los que ayudan a curar y las personas que favorecen este proceso. En realidad, se trata de echar un vistazo a las escuelas para centrarse en tres aspectos: lo que hace daño a la escuela, es decir, lo que la afea, la dificulta, etc.; lo que ayuda a sanarla (iniciativas, prácticas, etc.) y, por último, todo aquello que interviene en la construcción de una escuela mejor, que supone una ayuda, que sirve de inspiración, etc.

El juego se desarrollará de la siguiente manera:

En primer lugar, divide a los participantes en pequeños grupos. Entrégale tres cartas a cada uno de ellos (según el número de participantes, reparte más o menos, pero siempre la misma proporción de cada tipo): un virus que hay que erradicar, una medicina que ayuda a acabar con él y un órgano sano.

Las tres cartas estarán en blanco y serán los participantes quienes las rellenen con sus ideas. El objetivo del juego es conseguir erradicar los virus de la escuela. Para ello, necesitarán salvar los órganos y utilizar algunos medicamentos.

Cada una de las cartas tiene una simbología concreta:

### → **Cartas de virus (Anexo II)**

Representan los males endémicos de la escuela. No se trata de enfermedades, sino de situaciones, actitudes, prácticas, etc., que dificultan la función educativa, que separan a unos de otros, que impiden el aprendizaje, el desarrollo emocional, la personalización de la enseñanza, etc. Cada grupo escribirá un virus en su carta.

### → **Cartas de medicinas (Anexo III)**

En esta carta tendrán que escribir actitudes, iniciativas, acciones, etc., que ayuden a curar los virus de la escuela, los males. Se trata de pensar en aquellas cosas que hacen que desaparezcan las actitudes o situaciones que dañan la escuela, que dificultan el aprendizaje, etc. Entre los medicamentos puede haber actitudes concretas, prácticas educativas, modelos, proyectos o, en definitiva, todo aquello que se considere que ayuda a la escuela a crecer, a implicar a todos, a personalizar los aprendizajes, etc.

UNA INICIATIVA DE

**COTEÇ**

COLABORADORES

ESCUELA21

→ **Cartas de órganos (Anexo IV)**

Representan a personas, instituciones o grupos de cualquier tipo que mantienen la escuela sana, es decir, que ayudan a que crezca, que sirven de ejemplo a otros, que enseñan, inspiran y acompañan.

Insiste en la importancia de que concreten en todas las cartas, de que vayan a realidades que conocen, de que personalicen lo máximo posible. Esto favorecerá el trabajo posterior.

Cuando todos terminen de rellenar sus cartas, por turnos, cada grupo lanzará un virus. Los demás jugadores decidirán si sumarle otro virus (si es del mismo color) para hacerlo aún más fuerte, si curarlo con una de sus medicinas (sabiendo que si la usan, no podrán usarla más veces, y que para eliminar el virus se necesitan dos medicinas, es decir, que dos grupos tendrán que ponerse de acuerdo) o si usar uno de sus órganos (que no cura el virus, pero sí impide que se le pueda añadir otro).

El juego es una discusión constante sobre si curar, acrecentar o mantener el virus. Los participantes se tendrán que poner de acuerdo (o no). Una opción que sería interesante es que contabilices los virus que se eliminan y lo que se usa para ello, ya que después servirá para la reflexión.

Se puede jugar tantos turnos como decidas. Cuando lo consideres, pasa al último momento.

**Momento 3 (15 minutos)**

Este será el momento de recapitular todo lo tratado y darle sentido. Cuando termine el juego, inicia el diálogo entre los participantes. Intenta que tomen conciencia de aquellos elementos que han señalado como virus, medicinas u órganos y que los trasladen a su escuela. Ayúdalos con estas preguntas:

- ¿Qué representan los virus en la escuela?
- ¿Cómo afectan esos virus a la escuela y a vuestra vida?
- ¿Qué medicinas son más necesarias en la escuela actualmente?
- ¿Qué ocurre cuando en lugar de usar una medicina decidís sumar un mal a otro que ya existe?
- ¿Qué ocurre cuando los órganos deciden ayudar contra los virus?
- ¿Qué órganos conocéis y qué hacen por la escuela?
- ¿Qué clase de medicinas sois vosotros para luchar contra los virus?
- ¿Cómo podéis convertirlos en un órgano?

UNA INICIATIVA DE

**COTEÇ**

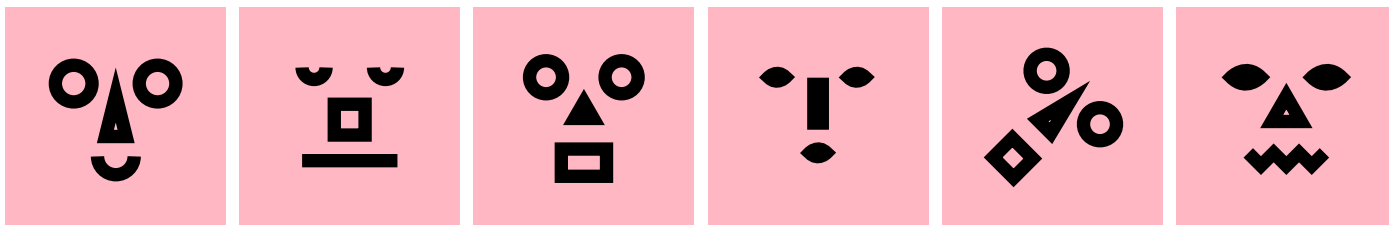
COLABORADORES

ESCUELA21

Después de unos minutos de conversación, proyecta la escena «Reunión con las familias» de la película Las clases. Pregunta entonces a los participantes, a raíz de lo observado, por algunas claves que pueden ayudar a tomar conciencia de esos males de la escuela, de cómo sanarlos, de las necesidades reales y con quién contar...

El vídeo proporcionará esas pistas: la primera de ellas, dar voz a las familias y los alumnos. Que se produzca el encuentro real entre toda la comunidad educativa. Es eso lo que se debe reforzar para después llegar a todo aquello que necesita la escuela.

Para concluir la sesión, recoge todo lo que haya surgido y propón a los participantes realizar un gesto concreto. Quitá el cartel que hayan realizado al comienzo de la actividad, donde habrán escrito todo aquello que no quieren en la escuela. Debajo de él habrá un espejo en el que todos podrán verse reflejados. Muéstrales que todos formamos la escuela. Todos pueden ser esas medicinas o esos órganos que la ayuden a crecer, a transformarse, a convertirse en aquello que soñamos. Está en las manos de cada uno.



# ALGUNAS IDEAS COMO AYUDA PARA EL DINAMIZADOR DE LA SESIÓN

## POSIBLES VIRUS

**Lo que dificulta la práctica educativa:**

- Falta de comunicación (alumno-tutor, alumno-alumno, familia-tutor, familia-alumno...).
- Falta de flexibilidad.
- Ausencia de momentos de reflexión.
- Ir a la persona más que a los procesos ("Eres..." en vez de "Estás...").
- Prejuicios.
- Falta de motivación.
- Ratios muy elevados.
- Falta de recursos.
- Espacios poco cuidados.
- Poca creatividad.
- Evaluación basada en la calificación.
- Propuestas de aprendizaje que no son significativas.
- Poca variedad de propuestas.
- Gran cantidad de burocracia.
- Continuas quejas y poca búsqueda de soluciones.



## POSIBLES MEDICINAS

**Aquello que favorece la práctica educativa, que ayuda a curar los "virus":**

- Fomento de espacios y momentos de comunicación (alumno-tutor, alumno-alumno, familia-tutor, familia-alumno...).
- Flexibilidad (en la organización, en los espacios, en las actividades...).
- Facilitación de momentos de reflexión, de autoevaluación.
- Ir a los procesos más que a la persona ("Estás..." en vez de "Eres...").
- Profesores motivados.
- Búsqueda de soluciones ante la ausencia de recursos o los problemas que surgen.
- Espacios cuidados y cercanos.
- Creatividad.
- Educación emocional.
- Aprendizajes significativos.
- Variedad de propuestas.
- Romper el espacio tradicional de las aulas.
- Aprendizaje activo y colaborativo.



## POSIBLES ÓRGANOS

**Personas, instituciones... que mantienen viva la escuela:**

- Grupos de padres/ familias.
- Instituciones culturales cercanas a la escuela.
- Aliados de la escuela en cualquier aspecto.
- Colegios, IES... que sirven de ejemplo.

Este apartado depende de la experiencia que tenga cada centro. Lo importante es destacar aliados que puede tener la escuela que ayudan al desarrollo de la misma, la acompañan, apoyan... así como a centros o docentes concretos que ya están suponiendo un cambio en la escuela.

