

PUESTA EN ESCENA 1



TEMA

Memorias del secuestro

DIRIGIDO A

Niños y niñas de 4 a 7 años

DURACIÓN

2 horas

ACTIVIDAD 1

Camino hacia la libertad

MATERIALES

- Tablero de juego (Anexo 1)
- 4 dados (1 por grupo)
- 4 juegos de fichas de parqués
- 4 hojas de pegatinas de figuras - una hoja por grupo (anexo 4)
- 2 pliegos de cartulina - Medio pliego por grupo (4 grupos)
- 1 vinilo negro a base de agua por grupo
- 1 caja de crayolas por grupo
- 1 punzón por participante

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

“Camino hacia la libertad” es una experiencia artística de creación propia, construida para reflexionar con los niños y niñas, uno de los hechos victimizantes que ha ocurrido en Colombia en el marco del conflicto armado: el secuestro. De esta forma, mediante el uso de un juego inspirado en la experiencia del profesor Gustavo Moncayo, se busca generar una reflexión en torno al valor de la libertad.

PASO A PASO

SENSIBILIZACIÓN EN EL TEMA (10 minutos)

Al ingresar al aula, el docente dará la siguiente indicación:

Hoy conoceremos la historia del profesor Gustavo Trotamundos y su hijo Pablo, quienes un día, tuvieron que separarse y hoy sueñan con volverse a ver. Nuestra misión de hoy será ayudarlos a reencontrarse.

Iniciemos escuchando el último mensaje que Pablo le envió a su padre

Se reproduce el audio del Anexo 2, el cual contiene un fragmento de la canción Volverte a ver de Juanes:

Tus ojos son mi luz y tu esplendor mi corazón
Y si no fuera por ti yo no podría vivir
En el vacío de estos días de no saber
Y si no fuera por ti yo no sería feliz
Como lo soy cuando con tus besos me veo partir
Y es que solo con saber que al regresar
Tu esperarás por mí
Aumentan los latidos de mi corazón

Volverte a ver es todo lo que quiero hacer
Volverte a ver para poderme reponer
Porque sin ti mi vida yo no soy feliz
Porque sin ti mi vida no tiene raíz
Ni una razón para vivir

El docente organiza a los estudiantes en cuatro grupos y les pide dar respuesta a las siguientes preguntas:

- ¿Qué decía el mensaje de Pablo a su padre?
- ¿Cuáles son los deseos de Pablo?

RITUAL PARA CONOCERNOS (10 minutos)

Una vez organizados los grupos, se pide a los estudiantes presentarse y compartir con sus otros compañeros las respuestas a las preguntas planteadas.

IMAGINEMOS UNA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA (50 minutos)

Después de socializar las respuestas de los interrogantes, el maestro da la siguiente orientación:

Vamos a recorrer junto al profesor Gustavo Trotamundos distintos territorios que lo llevarán a reencontrarse con su hijo. Aunque tropezaremos con algunos obstáculos en el camino, también se presentarán ocasiones en las que encontraremos ayuda y aliento. ¡Empecemos!

Se convoca a cada uno de los grupos a empezar el recorrido del profesor.

Indicaciones para el docente

El tablero de juego estará dividido en 5 territorios:

- Villa Luna

- Puerto Cangrejo
- Calle Sol
- Vereda Cristal
- Río Viejo

Cada uno de los territorios estará rodeado de oportunidades (casilla amarilla) y tropiezos (casilla roja), los cuales son señalados a continuación:

- Casillas amarillas (5)

Ficha 1: Hospedaje. Luego de caminar por más de diez horas, el profesor Gustavo Trotamundos llega a Villa Luna. En el pueblo una familia le ofrece su casa para descansar y un poco de comida para recobrar las fuerzas. Reclama la pegatina con la figura de la casa.

Ficha 2: Marcha. Varios jóvenes de Puerto Cangrejo se unen al profesor Gustavo Trotamundos para caminar en búsqueda de su hijo. Reclama la pegatina de las personas caminando.

Ficha 3: Radio local. La emisora comunitaria de Calle Sol quiere entrevistar al profesor Gustavo Trotamundos para que su experiencia sea conocida por todos los habitantes. Reclama la pegatina **de la radio**.

Ficha 4: Hospitalidad. El profesor Gustavo Trotamundos se encuentra con la familia Buenapapa, quien le ofrece una botella de agua y un abrazo para que continúe con su camino. Reclama las pegatinas del abrazo y la botella de agua.

Ficha 5: Firmas. Los estudiantes de la escuela de Río Viejo reúnen firmas para apoyar el reencuentro del profesor Gustavo Trotamundos y su hijo Pablo. Reclama la pegatina de la escuela.

- Casillas rojas (5)

Ficha 1: Burla. Cuando el profesor Gustavo Trotamundos llega a Villa Luna, los primeros habitantes con los que se encuentra se burlan de su historia. Si no quieres retroceder una casilla, toma una hoja y construye con tus compañeros un mensaje de aliento para el profesor Gustavo.

Ficha 2: Indiferencia. Cuando el profesor Gustavo Trotamundos llega a Puerto Cangrejo, los primeros habitantes con los que se encuentra no escuchan su historia. Lo ignoran y se van. Si no quieres retroceder una casilla, toma una hoja y dibuja, junto con tus compañeros, algunos corazones con mágicos poderes para que aquellos que ignoraron al profesor, ahora quieran escucharlo.

Ficha 3: Puertas cerradas. Luego de caminar por varias horas en Calle Sol, el profesor Gustavo Trotamundos pide un poco de agua en una casa donde le cierran las puertas sin escucharlo. Si no quieres retroceder una casilla, toma una hoja y dibuja, junto con tus compañeros, una maleta con los elementos que consideras que el profesor necesita para continuar.

Ficha 4: Mentiras. Luego de contar su historia en la plaza de Vereda Cristal, un grupo de jóvenes acusan al profesor Gustavo Trotamundos de decir mentiras. Si no quieres retroceder una casilla, construye junto con tus compañeros, una porra (barra) que anime al profesor a seguir su caminata.

Ficha 5: Pérdida. Tratando de atravesar una quebrada de Río Viejo, el profesor Gustavo Trotamundos pierde la foto de su hijo, lo cual lo pone muy triste y sin ganas de continuar. Si no quieres retroceder una casilla, realiza con tus compañeros un dibujo de Pablo, el hijo del profesor, para que él pueda llevarlo en su recorrido.

El tablero también cuenta con casillas pierde-turno (color verde) y avanza-pasos (color azul)

Es importante ubicar las fichas amarillas y rojas sobre el tablero, teniendo en cuenta la enumeración y el color correspondiente.

Anotación: Las fichas se encuentran en el Anexo 3.

MEMORIAS EN ACCIÓN (40 minutos)

Finalizado el recorrido, se pedirá a cada uno de los grupos construir una ciudad en donde el profesor Gustavo Trotamundos y su hijo Pablo, puedan vivir juntos otra vez. Para la construcción

se solicita tener en cuenta las siguientes indicaciones:

1. Cada grupo toma medio pliego de cartulina y lo colorea completamente con crayolas de diferentes colores (entre más colores se utilicen, mucho mejor)
2. Luego, cada equipo pintará completamente la cartulina coloreada, con vinilo negro a base de agua.
3. Cuando la cartulina se haya secado, se pedirá a cada grupo tomar los punzones y dibujar su ciudad imaginada (al dibujar sobre la cartulina, se descubre la capa negra para visualizar los dibujos en el color)
4. Se pide a los estudiantes acompañar su dibujo con las pegatinas que obtuvieron en el recorrido.

REFLEXIONEMOS JUNTOS (20 minutos)

Se pide a cada uno de los grupos socializar su trabajo.

RITUAL DE CIERRE (10 minutos)

Finalmente, se pide a los estudiantes ubicar su construcción en el gran mural *La tierra de la libertad* donde aquellos que se encuentran lejos, pueden reencontrarse.