



TÍTULO
EL MAGO DE OZ

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/3pem4a>



VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR
Autoestima, Empatía, Identificación y expresión emocional Habilidades de interacción y autoafirmación (trabajo en equipo).

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura. Educación Artística

EDAD RECOMENDADA
De 10 a 12 años



Dorita era una niña que vivía en una granja en Kansas con sus tíos y su perro llamado Totó. Un día, mientras la niña jugaba con el perro por los alrededores de la casa, nadie se dio cuenta de que se acercaba un tornado. Cuando Dorita lo vio, intento correr en dirección a la casa, pero su tentativa de huida fue en vano. La niña tropezó, se cayó, y acabo siendo llevada junto con el perro, por el tornado. Los tíos vieron desaparecer por el cielo a Dorita y a Totó, no pudieron hacer nada para evitarlo. Dorita y su perro viajaron a través del tornado y aterrizaron en un lugar totalmente desconocido para ellos. Allí encontraron a unos extraños personajes y un hada que respondiendo al deseo de Dorita de encontrar el camino de vuelta a su casa les aconsejaron a que fueran visitar al Mago de Oz. Les indicaron un camino de baldosas amarillas, y Dorita y Totó lo siguieron. En el camino, los dos se cruzaron con un espantapájaros que pedía, incesantemente, un cerebro. Dorita le invitó a que la acompañara para ver lo que el mago de Oz podría hacer por él. Y el espantapájaros aceptó. Más tarde, se encontraron a un hombre de hojalata que, sentado debajo de un árbol, deseaba tener un corazón. Dorita le llamo a que fuera con ellos a consultar al mago de Oz. Y continuaron en el camino. Algún tiempo después, Dorita, el espantapájaros y el hombre de hojalata se encontraron a un león rugiendo débilmente, asustado con los ladridos de Totó. El león lloraba porque quería ser valiente. Así que todos decidieron seguir el camino hacia el mago de Oz, con la esperanza de hacer realidad sus deseos.

Cuando llegaron al país de Oz, un guardia les abrió la puerta, y finalmente pudieron explicar al mago lo que querían. El mago de Oz les puso una condición: primero tendrían que acabar con la bruja más cruel de reino, antes de solucionar sus problemas. Ellos los aceptaron. Al salir del castillo de Oz, Dorita y sus amigos pasaron por un campo de amapolas y aquel aroma intenso les hizo caer en un profundo sueño, siendo capturados por unos monos voladores que venían de parte de la mala bruja. Cuando despertaron y vieron la bruja, lo único que se le ocurrió a Dorita fue arrojar un cubo de agua a la cara de la bruja, sin saber que eso era lo que haría desaparecer a la bruja. El cuerpo de la bruja se convirtió en un charco de agua, en un pis-pás. Rompiendo así el hechizo de la bruja, todos pudieron ver como sus deseos eran convertidos en realidad, excepto Dorita. Totó, como era muy curioso, descubrió que el mago no era sino un anciano que se escondía tras su figura. El hombre llevaba allí muchos años pero ya quería marcharse. Para ello había creado un globo mágico. Dorita decidió irse con él. Durante la peligrosa travesía en globo, su perro se cayó y Dorita salto tras el para salvarle. En su caída la niña soñó con todos sus amigos, y oyó como el hada le decía: Si quieres volver, piensa: "en ningún sitio se está como en casa". Y así lo hizo. Cuando despertó, oyó gritar a sus tíos y salió corriendo. Todo había sido un sueño. Un sueño que ella nunca olvidaría, ni tampoco sus amigos.

Autor: L. Franck Baum.

REFERENTE TEÓRICO: En realidad los amigos que se va encontrando Dorita por el camino son partes de ella. Hojalata representa su parte mental o cerebro, Espantapájaros representa su centro emocional o corazón, y León su centro instintivo. Es Dorita la que finalmente se da cuenta de que tiene cerebro, corazón y coraje o instinto de supervivencia, y que el equilibrio entre estos tres centros nos hace caminar más seguros por la vida (como en casa en ningún sitio, siendo la casa uno mismo).

Explica la teoría de la reminiscencia de Platón que todos nacemos ya completos y no se trata de encontrar algo nuevo, si no permitir que aflore de nuestro interior. El viaje que hace Dorita es para encontrarse a sí misma, representando "El viaje del héroe", o en este caso "El viaje de la heroína". Al igual que Ulises hizo en la Odisea de Homero, para finalmente regresar a casa, ya mayor, habiéndose encontrado a sí mismo.

RAZÓN DE SER: Esta maravillosa obra nos habla sobre la amistad, y sobre todo de conocernos mejor y así vencer nuestras debilidades.

Hay niños que son más mentales, otros más emocionales y otros instintivos. Con esta dinámica potenciaremos la parte más fuerte de cada uno, y a su vez trabajaremos la parte o el centro que ellos creen que tienen menos desarrollado.

Se trata de que se den cuenta de que todos tienen cerebro, corazón e instinto. Y de que a pesar de tener un centro más desarrollado se pueden potenciar y desarrollar los otros dos atravesando las creencias limitadoras que seguramente tenemos desde pequeños.

Creencias limitadoras como: "A mi esto no me sale", "Yo esto no sé hacerlo", "A mi esto no se me da bien". "Es muy difícil", "Yo no soy....". A su vez trabajaremos la empatía, la colaboración y la ayuda de unos a otros.

DESARROLLO

1ª Fase

Seguro que el docente tiene una idea previa de cuales de sus alumnos son más mentales (racionales, inteligentes...), más emocionales (cariñosos, empáticos, colaboradores...), e instintivos (deportistas, valientes, echados para adelante...)

El docente les preguntará qué cree cada uno que es más: mental, emocional, o instintivo. Se propone dividir a la clase en tres grupos.

El profesor explicará que no es mejor ni peor, que cada uno tiene un centro más desarrollado y que se trata de ejercitar los otros dos. El hecho de ser más mentales, por ejemplo, no quiere decir que no podamos ser emocionales o instintivos, que realmente también lo somos, lo único que nos acomodamos en nosotros mismos, y nos refugiamos en frases como; "a mí eso no me va a salir nunca", "yo eso no lo sé hacer", "me da mucha vergüenza", "eso es de niñas/os", "se me dan muy mal las mates", "es que soy torpe", "buffff, eso es muy difícil", "es que me canso"... Frases que nos quitan la responsabilidad de INTENTARLO Y HACERLO, y que a priori NOS LIMITAN. Son creencias limitadoras que por otro lado también son comodines bastante cómodos.

2ª Fase

Una vez hechos los grupos, el profesor le pedirá que cada uno que escriba una o dos de estas frases típicas que le resuene: *¿Cuál es la frase o frases que me limitan y en las que me escudo?*

Cada uno compartirá su frase o frases con sus compañeros de grupo para ver si son parecidas. Y posteriormente las compartirán con el resto de la clase. En la última parte de esta fase pondrán, con la ayuda de su grupo y del docente, la frase limitadora de cada uno en positivo.

Por ejemplo:

"Yo eso no lo sé hacer" en "Yo eso seguro que lo consigo hacer".

"Me da mucha vergüenza" en "Me da vergüenza pero lo hago con la vergüenza".

"Es que me canso" en "Aunque me canso lo hago y cada vez me canso menos".

Y finalmente cada uno leerá la suya en alto.

3ª Fase

Buscaremos un reto para conseguir para cada uno y que otro le pueda ayudar. Así de esta manera cada

uno será ayudado en algo y a su vez ayudador de otro. Lo haremos de la siguiente manera:

Empezamos por un alumno. Vemos que se le da mal o cree que nunca podrá hacer y le ponemos un reto para la siguiente semana. Preguntamos quien le puede ayudar y elegimos a alguien a quien precisamente esa dinámica se le dé bien.

A éste último le buscamos algo que le suponga un reto y que crea que nunca lo conseguirá. Elegimos quien le puede ayudar. Y así hacemos una cadena hasta el final, en la que el último será ayudado por el primero.

Los retos tienen que ser difíciles para el niño o la niña pero alcanzables. Y si no se consigues tampoco sería importante. El resultado no es lo importante, lo importante es que se han ayudado a mejorar unos a otros y que se den cuenta de que independientemente de que lo consigan o no, han mejorado mucho, y no son tan incapaces como creían para determinadas cosas.

Los retos serán de tres tipos; emocionales o artísticos (creativos), de habilidad o deportivos y de resolver o mentales. Seguro que los alumnos saben perfectamente que se le da bien o mal a cada uno. Posibles retos:

- Un baile (una coreografía), aprenderse un poema y recitarlo, tocar una pequeña pieza con un instrumento, contar un chiste, dar abrazos y decir cosas bonitas, cocinar una tortilla, hacer un bizcocho, pintar un cuadro, hacer una escultura con plastilina o barro...
- Correr, saltar, encestar 3 canastas seguidas, dominar 5 toques con el balón, saltar a la cuerda, hacer 5 flexiones, saltar al potro...
- El cubo Kubic, u otros de habilidad, resolver algún acertijo, ayudar en matemáticas (a hacer raíces cuadradas), resolver un problema...

4ª Fase

Para concluir cada uno construirá una frase con esta base:

Yo pensaba que era incapaz de, y con la ayuda de lo he conseguido. Soy más de lo que pensaba.

Y saldrá, junto a su ayudador/a, a decirlo al centro de la clase.

Ejemplo: *Yo pensaba que era incapaz de bailar, y con la ayuda de María he conseguido hacer esta coreografía. Soy más hábil y coordinado de lo que pensaba.*

Gracias María.