

## ACTIVIDADES: 96. EL RUMOR

### TIPOLOGÍA.

Elaboración de ideas/propuestas.

EDAD. Desde los 15 años en adelante.

### BREVE DESCRIPCIÓN.

Los acontecimientos felices y deseables eran impensables antes de que sucedieran. Muchos de estos acontecimientos llegan a nosotras como rumores que a veces se convierten en imparables. Esta actividad de creatividad nos permitirá lanzar rumores para intentar convertirlos en realidad.

### OBJETIVOS.

Desarrollar capacidades para definir modelos de organización y toma de decisiones inclusivos, horizontales y participados. Definir, de forma conjunta, cuáles son las “reglas del juego” para participar y tomar decisiones de forma colaborativa e inclusiva.

Idear fórmulas para dar a conocer a la comunidad educativa las propuestas e invitar a su colaboración.

### DESARROLLO PASO A PASO.

En primer lugar presentamos la actividad invitando al grupo de participantes a que piensen en un rumor que desearían que se hiciera realidad. A continuación deberán anotarlo en un papel.

El siguiente paso será que las personas del grupo deberán deambular por el aula y compartir su “rumor” al oído de las personas con las que se vayan cruzando, a cambio cada persona que escuche el rumor le deberá dar una orientación para que ese rumor se haga realidad y la deberán anotar en el papel.

La actividad finaliza con una puesta en común de “rumores” y recomendaciones para llevarlo a la realidad”.

Deberemos ir anotando las aportaciones y valorando colectivamente el grado de posibilidad de consecución y realismo de rumores y aportaciones.

### TEMPORALIZACIÓN.

Una sesión de 55 minutos.

### MATERIALES.

Papel, lápiz, papelógrafo y rotuladores.

### A TENER EN CUENTA.

Es importante hacer hincapié en la necesidad de que sean propuestas relacionadas con los contextos de participación del centro, cómo les gustaría, que tipo de decisiones, etc..

### PARA EVALUAR.

Prestar especial atención a los rumores propuestos, a las aportaciones realizadas, y al producto de la puesta en común.