



Objetivo

Experimentar el mensaje de la escultura: desconectar del móvil para reconectar con el juego y la diversión real. Favorecer el movimiento, la risa y la cooperación, cerrando la visita con energía positiva.



Recursos

- Ninguno, salvo el espacio abierto donde esté la escultura y la imaginación.
- Pelotas blandas, cuerdas, tizas, aros o material sencillo que cada grupo pueda llevar.



Desarrollo

1. Introducción breve (2'): El profesorado lanza el reto:
 - "La escultura nos muestra a alguien que se levanta, deja el móvil y se va a jugar. Ahora os toca a vosotros ponerlo en práctica."
2. Juego libre (15'): Se da libertad para que los chicos y chicas elijan cómo jugar:
 - En Primaria: correr, inventar juegos en corro, rayuela con tiza, palmas, escondite, balón, juegos tradicionales.

- En Secundaria: deportes improvisados (fútbol, baloncesto con una papelera, frisbee, cuerda), retos cooperativos, juegos de rol espontáneos, incluso inventar un mini-reel sin móvil, actuando en directo.
3. Cierre simbólico (3'): El grupo se reúne de nuevo y se lanza una reflexión breve:
 - "¿Cómo os habéis sentido al jugar juntos sin pantallas?"
 - "¿Qué emociones os lleváis de esta experiencia?"

Funciona porque...

- Hace que la visita no se quede en una charla o reflexión, sino en una experiencia vivida.
- Refuerza el mensaje de la escultura de forma activa: "desconecta para conectar" se convierte en acción real.
- Crea un recuerdo positivo asociado a la visita, con risas y movimiento.
- Es sencillo, no requiere recursos, y convierte el parque en un aula abierta de juego.

