



XXIX **ENCUENTRO INTERNACIONAL**

EL LIDERAZGO ÁGIL Y TRANSFORMADOR DE LA
▶ EDUCACIÓN CONTINUA
EN LOS NUEVOS ENTORNOS DE CAMBIO

"Explorando la Realidad: Un Viaje Creativo a Través del Mito de la Caverna de Platón"





Desarrollo del Taller

Introducción al Mito de la caverna de Platón.

Objetivo de diseño:

Diseñar una maqueta simbólica para ilustrar visualmente el mito de la caverna cuyos elementos protagonistas (caverna, prisioneros, sombras, muro de los prisioneros, la fuente de luz, la salida de la caverna, el prisionero liberado) relacionado con el proceso educativo, el pensamiento crítico y el descubrimiento de la verdad mediante la educación continua a través de la vida humana.

Paso 1:

Bienvenida y Presentación del Mito: El expositor y/o facilitador introduce el mito de la caverna de Platón.

Se va a proyectar un video que explique (La alegoría de la caverna de Platón - Alex Gendler) **(10 minutos)**.

<https://www.youtube.com/watch?v=h3UJWslfwsg>

<https://www.youtube.com/watch?v=D2t2ZrImYdo>

Paso 2:

Discusión Abierta: Los participantes discuten sus interpretaciones del mito y lo que creen que representa en términos de percepción y realidad.

Fase 1: Exploración Personal y Grupal (10 minutos)

Reflexión Individual: Los participantes escriben en silencio alguna **experiencia personal educativa** sobre un momento en sus vidas en el que sintieron que "salieron de la caverna", es decir, que descubrieron una verdad importante que antes ignoraban. También pueden reflexionar sobre qué "sombras" creen que los rodean actualmente.

Compartir Reflexiones: En pequeños grupos, los participantes comparten sus reflexiones y discuten cómo estas experiencias personales se relacionan con el mito.

Paso 3:

Fase 2: Creación y Prototipado (20 minutos)

Creación Artística: Los participantes comienzan a trabajar en sus proyectos, utilizando los materiales disponibles. Este es un momento para dejar volar la imaginación y expresar creativamente sus interpretaciones del mito.

Guía y Feedback: El expositor y/o facilitador circula(n) por el espacio ofreciendo guía y retroalimentación a los grupos o individuos que lo necesiten.

Paso 4:

Fase 3: Presentación y Discusión (10 minutos)

Presentación de Proyectos: Cada grupo o participante presenta su obra o concepto al resto de los asistentes, explicando cómo su creación se relaciona con el mito de la caverna y lo que querían expresar.

Discusión Reflexiva: Después de cada presentación, se abre un espacio para comentarios, preguntas y reflexiones grupales. Se anima a los participantes a considerar cómo las ideas presentadas pueden influir en su percepción de la realidad.

Total de tiempo: **50 minutos.**

Reglas de juego:

- Se administrará el tiempo por cada uno de los pasos creativos y pedagógicos. Cumplir con los tiempos establecidos.
- La competencia interna tiene como objetivo poner de manifiesto los conocimientos de la formación personal y profesional de sus integrantes.
- En cada equipo (5) participarán un máximo seis (6) personas en competencia. Se trata de un trabajo por equipo de colaboración eficaz.
- Dar a todos los participantes la oportunidad de hablar y contribuir.
- Prestar atención cuando alguien está hablando, sin interrumpir.
- Valorar las opiniones y contribuciones de todos, sin juzgar.
- Tomar decisiones en consenso, siempre que sea posible, o utilizando procesos democráticos (votaciones, rondas de opinión).
- Fomentar la generación de ideas sin críticas prematuras; todas las ideas son bienvenidas en la fase de lluvia de ideas.
- Si surge un desacuerdo, enfocarse en resolverlo de manera respetuosa y constructiva, centrando el debate en los hechos y no en las participantes.
- Mantener una actitud abierta a cambiar el rumbo si es necesario, para adaptarse a las dinámicas y necesidades del grupo.
- Estas reglas pueden ajustarse según las necesidades específicas en el desarrollo del taller para una base sólida de colaboración y el éxito en equipo.

Materiales:

- Pelotas (30) de mano a color (pelotas de recuerdo con cara feliz) (colores diferentes que identifica a cada grupo: amarillo, rojo, azul, verde, naranja).
- Computadora, proyector y/o pantalla para presentaciones.
- Base de cartón (50x50 cm.).
- Papel, lápices y bolígrafos, tijeras, goma de pegar, regla o cinta, cuchilla, post-it de colores, papel bond, papeles de colores, figuras de prisioneros).
- Materiales artísticos (pinturas, arcilla, telas, etc.).
- Pizarra blanca y marcadores.
- Mesas de trabajo (5 mesas, cada una para 6 personas) 5x6.
- Separata de instrucción para el desarrollo del taller: "Explorando la Realidad: Un Viaje Creativo a Través del Mito de la Caverna de Platón".

Resumen del mito

- **La caverna:** Imagina a un grupo de personas que han vivido toda su vida encadenadas dentro de una caverna. Estas personas solo pueden mirar hacia una pared donde se proyectan sombras de objetos que pasan detrás de ellas, iluminados por una hoguera. Estas sombras son lo único que han conocido desde su nacimiento.
- **Las sombras:** Para los prisioneros, las sombras son la única realidad. Creen que estas representaciones son los objetos reales y no tienen idea de lo que ocurre fuera de la caverna.
- **La liberación:** Un prisionero es liberado y llevado fuera de la caverna. Al principio, la luz del sol lo ciega, pero poco a poco sus ojos se acostumbran y comienza a ver los objetos tal como son, no solo sus sombras. Este prisionero descubre el mundo real y se da cuenta de que lo que antes creía que era la realidad, en realidad era una ilusión.
- **El retorno:** El prisionero liberado siente la necesidad de volver a la caverna para contar a los demás lo que ha descubierto. Sin embargo, cuando regresa, los prisioneros que aún están encadenados no le creen. Están tan acostumbrados a su mundo de sombras que rechazan cualquier otra explicación.

- **Ideas clave:**
- **La caverna como metáfora:** Representa el mundo de las apariencias, donde la mayoría de las personas viven engañadas por lo que ven y perciben. Las sombras son una metáfora de las creencias falsas y superficiales.
- **El sol y el exterior:** Representan el conocimiento y la verdad. La salida de la caverna simboliza el proceso de la educación, que permite al individuo entender el mundo real, más allá de las apariencias.
- **La resistencia al cambio:** Platón también señala que, aunque algunos logran salir de la ignorancia y alcanzar el conocimiento, muchos otros prefieren permanecer en su zona de confort, incluso si esto significa vivir en una realidad ilusoria.
- **Aplicación contemporánea:** Hoy en día, el mito se puede interpretar como una crítica a la falta de cuestionamiento y el conformismo con las ideas impuestas, ya sea por los medios de comunicación, las redes sociales o la política. Nos invita a reflexionar sobre nuestra propia percepción de la realidad y a buscar la verdad a través de la educación y la filosofía.

Estructura para la práctica

- **Introducción:** Breve explicación de qué es el mito de la caverna y por qué es relevante.
Descripción del mito: Resumen del mito en sí.
- **Análisis filosófico:** Explica el significado de la caverna, las sombras, el sol y la resistencia al cambio.
- **Aplicación a la actualidad:** Reflexiona sobre cómo este mito se puede aplicar a la sociedad moderna (medios de comunicación, creencias erróneas, manipulación, etc.).
- **Conclusión:** Reflexiona sobre la importancia del conocimiento y la educación para liberarnos de la ignorancia.