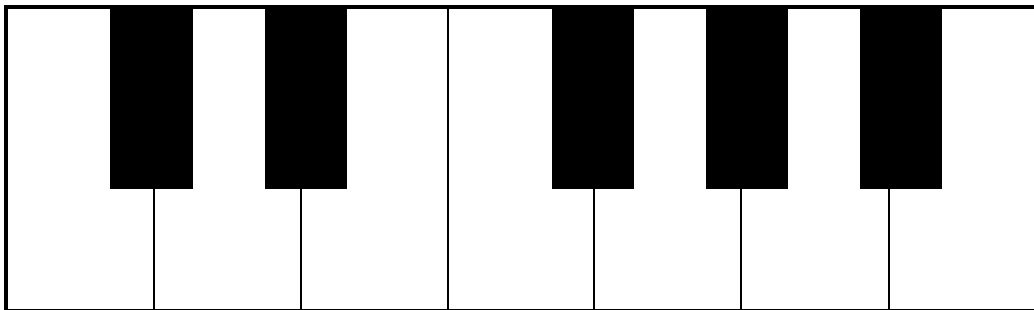


Unidad Didáctica

SOUL

MÚSICA • ORIENTACIÓN • VALORES



NIVEL: SECUNDARIA / BACHILLERATO

OBJETIVO: ENCONTRAR TU "CHISPA"

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

Joe Gardner tiene un plan perfecto: conseguir un puesto fijo en la escuela por la mañana y tocar en un club de Jazz por la noche. Pero un paso en falso (una alcantarilla abierta) lo cambia todo.

ACTIVIDAD DE INICIO: EL PLAN DE VIDA

Joe cree que su vida no tiene sentido hasta que consiga tocar con Dorothea Williams. Escribe aquí:

¿Qué crees que necesitas conseguir TÚ para ser feliz en el futuro?

(Ej: Tener mucho dinero, ser famoso/a, tener pareja, viajar...)

LOS DOS MUNDOS

NUEVA YORK (Tierra)

Caótico, ruidoso, sucio, lleno de texturas y colores cálidos. Música: **JAZZ**.

EL GRAN ANTES (Almas)

Ordenado, silencioso, minimalista, colores fríos y suaves. Música: **ELECTRÓNICA**.

JOE GARDNER

Un pianista frustrado de mediana edad. Cree que su propósito es la música y que si no triunfa, su vida es un fracaso. Representa la **OBSESIÓN**.

22

Un alma que lleva milenios negándose a nacer. Ha tenido mentores como la Madre Teresa, Copérnico o Muhammad Ali, pero nadie ha logrado inspirarla. Cree que la vida en la Tierra es dolorosa y aburrida. Representa el **NIHILISMO** (nada importa).

REFLEXIÓN

¿Con quién te identificas más?

- A) Con Joe: Tengo una pasión clara y lucho por ella.
- B) Con 22: No sé qué hacer con mi vida y me da miedo el futuro.

--	--	--	--	--	--

¿QUÉ ES "LA CHISPA"?

En el Gran Antes, las almas necesitan completar su pase a la Tierra encontrando su "Chispa". Joe cree que la chispa es tu **PROPÓSITO PROFESIONAL** (ser músico, médico, astronauta...).

EL ERROR DE JOE

Cuando 22 consigue su pase, Joe le dice: "¡Te encanta la música!". Pero los Jerrys (los guardianes cuánticos) le corrigen:

"La chispa no es el propósito de un alma. Oh, vosotros los humanos y vuestra obsesión con los propósitos..."

DEFINICIÓN REAL

La chispa es simplemente **LAS GANAS DE VIVIR**. Es la capacidad de disfrutar de estar vivo: comer una pizza, sentir el viento, ver caer una hoja.

ENTRAR EN "LA ZONA"

Cuando Joe toca el piano, entra en un estado de trance. El mundo desaparece y solo existe la música. En psicología, esto se llama **FLOW** (Fluir).

CARACTERÍSTICAS DEL FLOW

- Concentración absoluta.
- Pérdida de la noción del tiempo.
- Sensación de placer y control.

¿Qué actividad te hace sentir así a ti? (Dibujar, jugar a videojuegos, correr, programar...)

EL LADO OSCURO: LAS ALMAS PERDIDAS

En la misma "Zona" donde están los artistas inspirados, están los monstruos oscuros y tristes. Son las **Almas Perdidas**.

Moonwind explica: *"La zona es disfrutable, pero cuando esa alegría se convierte en obsesión, uno se desconecta de la vida".*

BLACK MUSIC HISTORY

La película es un homenaje a la cultura afroamericana y al Jazz. El padre de Joe le llevaba a clubes de Jazz desde pequeño.

ELEMENTO	DESCRIPCIÓN
IMPROVISACIÓN	Componer la música mientras se toca. No hay errores, solo oportunidades. "Jazzing".
SÍNCOPA	Ritmos que rompen la regularidad, acentuando los tiempos débiles.
BLUE NOTE	Una nota tocada con una afinación ligeramente más baja para dar expresividad/tristeza.

INVESTIGACIÓN

En la película aparece Dorothea Williams (ficticia), pero está inspirada en leyendas reales. Busca información sobre uno de estos músicos:

- Duke Ellington
- Nina Simone
- Louis Armstrong
- Herbie Hancock (voz consultora en la peli)

¿DEBO DEDICARME A LO QUE ME GUSTA?

La madre de Joe quiere que acepte el trabajo fijo en la escuela por la seguridad (sueldo, pensión, seguro médico). Joe quiere tocar en bandas (inestable pero apasionante).

CONCEPTO JAPONÉS: IKIGAI

Tu propósito ideal se encuentra donde se cruzan cuatro círculos:

1. Lo que AMAS.
2. Lo que se te da BIEN.
3. Lo que el mundo NECESITA.
4. Por lo que te pueden PAGAR.

TU IKIGAI PERSONAL

Rellena:

Amo hacer: _____

Soy bueno en: _____

Podría trabajar de: _____

EL OCÉANO Y EL AGUA

Cuando Joe por fin triunfa y toca con Dorothea, sale del club y se siente... vacío. Esperaba sentirse diferente. Dorothea le cuenta esta historia:

"Un pez joven le pregunta a un pez viejo: ¿Dónde está el océano? El viejo dice: Estás en él. El joven responde: ¿Esto? Esto es agua. Yo lo que quiero es el océano."

INTERPRETACIÓN

A menudo idealizamos el futuro ("Seré feliz cuando tenga ese trabajo/pareja/coche"). Pero cuando llega, se convierte en rutina. La felicidad no es una meta a alcanzar, es la manera en la que nadas en el agua cada día.

VER EL MUNDO POR PRIMERA VEZ

Cuando 22 entra en el cuerpo de Joe, experimenta la vida física por primera vez. Cosas que para Joe son banales, para ella son milagros.

LISTA DE PEQUEÑAS COSAS

Anota 3 cosas "banales" de la película que maravillan a 22:

1. _____ (Pista: Comida italiana)
2. _____ (Pista: Cae de un árbol)
3. _____ (Pista: En el metro)

EJERCICIO PRÁCTICO

Sal al patio o mira por la ventana durante 2 minutos. Encuentra algo bello en lo que nunca te hayas fijado antes (una grieta en la pared, el movimiento de una nube, un sonido lejano).

COMPLETA TU PASE A LA TIERRA

En el Gran Antes, las almas llevan una insignia en el pecho que se llena cuando completan su personalidad.



Mis rasgos de personalidad (obtenidos en los pabellones):

- _____ (Ej: Curioso)
- _____ (Ej: Introverso)
- _____ (Ej: Impaciente)

EL DILEMA DE 22

22 ocupa el cuerpo de Joe mientras Joe (en cuerpo de gato) le da instrucciones. Al final, 22 se niega a devolver el cuerpo porque "por fin está disfrutando".

PREGUNTAS PARA DEBATE

1. ¿Tiene derecho Joe a exigir su vida de vuelta si no la estaba valorando?
2. ¿Es 22 una ladrona o simplemente alguien que ha descubierto las ganas de vivir?
3. ¿Qué opinas de la frase de Joe: "Tú no estás viviendo, solo estás 'jazzing' (improvisando)"?

--	--	--	--	--	--

TU SALÓN DE LA FAMA

En el Gran Después (o en la Zona), Joe ve una exposición de su vida. Al principio le parece triste y aburrida. Luego, al cambiar de perspectiva, la ve llena de momentos cálidos.

DISEÑA TU EXPOSICIÓN

Si hicieran un museo de tu vida hasta hoy, ¿qué 3 objetos clave pondrías en las vitrinas?

OBJETO 1: _____

¿Por qué? _____

OBJETO 2: _____

¿Por qué? _____

OBJETO 3: _____

¿Por qué? _____

¿QUÉ HAS APRENDIDO?

1. **¿Qué es "La Zona" en la película?**
 - a) Un lugar peligroso.
 - b) El espacio entre lo físico y lo espiritual donde entramos al concentrarnos mucho.
 - c) El metro de Nueva York.

2. **¿Cuál es la diferencia entre un alma inspirada y un alma perdida?**
 - a) No hay diferencia.
 - b) El alma perdida se ha obsesionado tanto que se ha desconectado de la realidad.
 - c) Las almas perdidas son malas personas.

3. **Según la película, ¿cuál es el propósito de la vida?**
 - a) Ser famoso.
 - b) Tocar Jazz.
 - c) No hay un propósito único, se trata de disfrutar la experiencia de vivir.

4. **¿Qué instrumento toca Connie, la alumna de Joe?**
 - a) Tuba.
 - b) Trombón.
 - c) Saxofón.

EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS

COMPETENCIA	EXCELENTE (9-10)	EN PROCESO (5-8)
Pensamiento Crítico	Reflexiona con profundidad sobre la diferencia entre propósito profesional y vital.	Confunde trabajo con identidad personal.
Expresión Artística	Entiende el concepto de improvisación y flow, aplicándolo a sus propios hobbies.	Le cuesta identificar sus pasiones o intereses.
Comprensión Emocional	Empatiza con la ansiedad de 22 y la frustración de Joe.	Juzga a los personajes superficialmente ("22 es pesada").

SUGERENCIA DE CIERRE

Terminar la unidad escuchando una pieza de Jazz en clase con los ojos cerrados y pedir a los alumnos que describan qué colores o formas imaginan (Sinestesia).

“NO VOY A DESPERDICIAAR MI VIDA.”



¡A VIVIR!

DIDACCINE

Recursos Educativos para Encontrar tu Chispa

[www.didaccine.com](<https://www.didaccine.com>)