

CONVIVENCIA DE 4º ESO

*Dime cómo miras...
Y te diré qué haces*

Convivencia de Cuarto de ESO. DIME CÓMO MIRAS... Y TE DIRÉ QUÉ HACES

Temas comunes de Etapa (ESO, Bachillerato y C.F.)

1. El **silencio**, exterior e interior, como modo de encuentro con uno mismo y con la Trascendencia. Presentar y ejercitar el silencio con *técnica* o *método* de reflexión, meditación, oración, etc.
2. El **diálogo** como método (camino) de construcción: diálogo interior (con uno mismo), diálogo exterior (con los demás que me conocen), diálogo trascendente (con Dios).
3. El **examen personal** como método de seguimiento de la propia vida.
4. Fomentar las **celebraciones** participativas, adaptadas a sus lenguajes e intereses.

Objetivo común de ciclo:

Adaptar la liturgia, acercarnos a sus lenguajes, fomentando una preparación cuidada y “consensuada” con ellos.

Explicación del lema y Objetivos para 4º ESO:

Todos nos situamos en una perspectiva concreta a la hora de mirar el mundo, la realidad y todo lo que nos rodea. Así, encontramos la perspectiva del que pasa, del alarmista, del pesimista, del optimista, del que se cree superior o del que busca soluciones. No existe la opción de no tener un modo peculiar de ver el mundo: el simple hecho de estar en él nos sitúa y nos obliga a mirarlo desde determinado plano. La buena noticia es que la mirada, como casi todo, se educa: podemos cambiar la perspectiva. Y nuestro deseo es aprender a mirar como lo hace Dios. Sobre todo porque depende de lo que “veas” eso será lo que “harás” (ver, juzgar y actuar).

- Fomentar valores que busquen el encuentro con el otro, con el más necesitado, con el diferente, desarrollando actitudes de cooperación con el Tercer y Cuarto Mundo (campañas, fiestas, ayunos), de solidaridad con marginados(trabajo social), de sensibilización en el ámbito de la Paz y Derechos Humanos, de la Ecología, etc.).

- Adaptar la liturgia, acercarnos a sus lenguajes, fomentando una preparación cuidada y “consensuada” con ellos.

- Presentar a Jesús como un modelo que merece la pena seguir porque fue capaz de ir realizando un proyecto de vida, de ser libre, valiente, afectivo, capaz de ir asumiendo responsabilidades, crítico y generoso, revolucionario y contestatario, capaz de conocerse y conocer a los demás, capaz de aceptarse a sí mismo y a los demás, capaz de hablar con y querer a los demás, capaz de “dejarse complicar la vida”.

Programación.

Materiales.

Plastilina (Si se elige esta actividad alternativa)
Noticias y Fotografías (si se elige esta actividad recomendada)
Bolígrafos
Papel
Fichas de actividades
Datos con nivel de vida de países o continentes, alfabetización, índices de riqueza, guerras...

Actividades previas

Una semana antes de la convivencia podemos dedicarnos (por grupos, por parejas o como crea el tutor conveniente) a recopilar distinto material para llevar: recortes de prensa (sin precisar que deban ser buenas o malas noticias), fotografías de periódicos y revistas, datos con el nivel de vida de distintos países o continentes, mapas de las principales guerras, índices de riqueza... Todo ello, sin pedir ninguna explicación, se irá entregando al tutor que le dará uso durante la convivencia.

Temporalización

Salida.

9.30.- Llegada al lugar. Presentación de normas, lema, etc.

9.45.- Juegos cooperativos y de confianza.

10.30.- VER

11.30.- Descanso (un grupo de voluntarios podrán preparar la oración. Ver más abajo)

12.00.- Oración: La mirada de Dios.

12.20.- JUZGAR

13.20.- Juegos de cooperación-distensión.

14.00.- Comida.

15.00.- ACTUAR: Manual para construir un mundo

- Primer momento: Los objetivos del milenio.
- Segundo momento: La Cigüeña.
- Tercer momento: Celebración o Exposición.

Actividades posteriores a la convivencia

Adjuntamos un Documento de diapositivas (ppt) en el que se explica y repasa la necesidad de tener definida y clara nuestra perspectiva. Es muy interesante y podría dar pie a un buen debate que recoja lo visto en la convivencia.

DESARROLLO Y EXPLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES.

9,45 h.- JUEGOS COOPERATIVOS Y DE CONFIANZA (45 min. aprox.)

El ciego y el árbol

Los alumnos/as se distribuyen por parejas. A uno de ellos se les venda los ojos. El otro tendrá que conducirlo con los ojos tapados a un árbol. El ciego tendrá algunos minutos para tocar el árbol, buscar “singularidades” que permitan identificarlo. Dado este tiempo, vuelven al punto de partida. Al ciego se le quita la venda y tendrá que adivinar cuál era el árbol elegido. Cuando lo consiga, cambiarán los roles. Advertencia: conviene que el árbol elegido no se aleje demasiado del punto de partida. El “guía del ciego” puede despistar al ciego dándole alguna vuelta de más.

Reflexión posterior. Preguntamos cómo se han sentido y si les ha parecido “curioso” el juego. ¿Hemos podido identificar un árbol sin usar los ojos? Podemos explicar que hay muchas formas de “ver” la realidad y de acercarse a ellas y que, a veces, la menos “evidente” de ellas es la que más datos nos ofrece. Es bueno cambiar de perspectiva algunas veces.

Los nudos

Nos colocamos en un círculo lo suficientemente cerrado como para que nuestro brazos estén en contacto con los de nuestros vecinos. Cerramos los ojos, levantamos las manos e intentamos dar un paso al centro para coger con cada una de nuestras manos la mano de otra persona del grupo. Cuando cada mano está entrelazada con la de otra persona del grupo y ninguna se ha quedado descolgada abrimos los ojos e intentamos, sin soltarnos, deshacer el enmarañamiento que hemos creado.

Con paciencia, pasando por arriba y por abajo, saltando personas y brazos llegaremos a desenredar el nudo y crearemos un círculo o dos con una agradable sensación de éxito. Si el grupo es de más de 15 personas es más fácil separarnos en dos grupos más pequeños.

Reflexión posterior. ¿Nos hemos divertido todos? ¿Se han divertido más los que daban más órdenes? ¿Hemos sido capaces de sentir la actitud cooperativa? ¿Es más fácil “ver el problema y la solución” cuando todos aportamos nuestro punto de vista?

10,30 h.- VER (1 hora).

PRIMER MOMENTO

RECOMENDADO

“EL MUNDO EN EL QUE VIVO”. GLOBAL PRESS.

Objetivo: Hacernos una idea de cómo vemos el mundo.

Desarrollo:

1. Individualmente deben resumir en un titular lo que piensan ellos del mundo, dándole forma de noticia. Deben añadir también una pequeña entradilla que resuma la noticia. (10 min.)
2. En gran grupo, cada uno expone brevemente el titular que ha escrito. A continuación, sin detenerse mucho más, deben reunirse por grupos de afinidades (titulares más pesimistas, optimistas, etc.).
3. Hechos los nuevos grupos deben elaborar una primera página del Global Press, en la que se incluyan los titulares anteriores (pueden modificarse). En la contraportada, deben elaborar, esta vez, una sola noticia que les gustaría leer alguna vez en su vida.
4. Puesta en común y debate. ¿Cómo es nuestra mirada al mundo? ¿Quién influye en esa mirada? ¿Qué problemas hemos detectado? ¿Cuáles son las esperanzas?
5. Con todas las noticias puede realizarse un gran mural para después colocarlo en los pasillos del Centro.

Otras alternativas

1. LA PLÁSTICA DEL MUNDO

Objetivo: Presentación de la idea del mundo de forma no verbal y sin consenso previo. El número de participantes oscila en subgrupos de 6-8 personas.

Duración: 20 minutos de presentación y realización, y otros 20 de evaluación.

Desarrollo: A cada subgrupo se le da un paquete de plastilina de diferente color que el resto de los grupos, y se le pide que la divida en porciones individuales. Se pide a cada persona que modele un "mundo" o símbolo que pueda representar la idea de su situación actual. Cuando todos han terminado, se pide al grupo que, sin hablar, realicen una composición plástica con las figuras de cada uno, expresando la idea de grupo que el conjunto posea. Después se organiza una exposición con todas las composiciones. Cada grupo explica la suya al gran grupo.

2. VIVO EN UN MUNDO. CUADROS VIVIENTES

Juego de mimo.

Se reúne todo el grupo y se le explica que vamos a hacer cuadros vivientes, pero que solo uno sabe cuál es su tema. Se pide un voluntario y se le comunica el tema (cómo es el mundo en el que vives). Después, en el centro de la sala, toma una posición concreta que represente cómo es el mundo en el que vive (puede mostrar miedo, una guerra, amistad...). Poco a poco, los compañeros se van incluyendo en el cuadro, tomando cada uno la posición que crea conveniente, según interprete lo que hace su compañero. Pueden sumarse hasta 5 personajes. Terminado esto, se le pregunta al resto del grupo de qué va el cuadro y qué hacen cada uno de sus personajes. Después, cada uno de los personajes del cuadro van explicando lo que ellos vieron y qué representan, empezando por el último que se incorporó y terminando por el primer chico/a que conocía el tema.

Si se quiere repetir, pueden inventarse más temas: Cómo me gustaría que fuera mi mundo, Lo que más detesto del mundo, Lo que más me gusta de mi mundo, Cómo verá Dios el mundo...

SEGUNDO MOMENTO.

Consiste en una reflexión sobre esto que hemos hecho, centrándonos en cómo nos hemos acercado al mundo, cómo lo hemos visto, cuáles son los problemas que hemos detectado, etc. Para acompañar dicha reflexión, podemos leer el siguiente cuento (**ANEXO 1º**):

“Alimenta al que muere de hambre, porque si no lo alimentas lo matas”,
(Frase de los Santos Padres cuando interpretaban Mt 25, 34)

El sufí Bayazid dice acerca de sí mismo:

“De joven yo era un revolucionario y mi oración consistía en decir a Dios:

- Señor, dame fuerzas para cambiar el mundo.

A medida que fui haciéndome adulto y caí en la cuenta de que me había pasado media vida sin cambiar una sola persona, transformé mi oración, y comencé a decir:

Señor, dame la gracia de transformar a cuantos entran en contacto conmigo.

Aunque sólo sea a mis amigos. Con esto me doy por satisfecho.

Ahora que soy viejo y tengo los días contados, he comenzado a comprender lo estúpido que yo he sido. Mi única oración es la siguiente:

Señor, dame la gracia de cambiarme a mi mismo.

Si yo hubiera orado de este modo desde el principio, no habría malgastado mi vida”.

11,30 h.- DESCANSO

12,00 h.- ORACIÓN. LA MIRADA DE DIOS. CONTEMPLACIÓN DE LA ENCARNACIÓN

(20 min.)

Contemplación de Dios al mundo (adaptación)

Dios miraba la tierra, con toda su diversidad, así en trajes como en gestos: unos blancos y otros negros, unos en paz y otros en guerra, unos llorando y otros riendo, unos sanos, otros enfermos, unos naciendo y otros muriendo, (*¿qué incluirías tú?*). Pero veía a todas las gentes en tanta ceguera, perdiendo sus vidas, dejándolas vacías, (*¿qué incluirías tú?*) que tomó la determinación de enviar a su Hijo, Jesús.

Pautas para la adaptación (Habría que prepararlo antes durante el descanso)

1. Intenta comprender cuál es el significado del texto.
2. Ponte en el lugar de Dios. Al ver el mundo, desde arriba, en decir, en su totalidad: ¿qué vería? ¿Cómo se sentiría?
3. Busca un símbolo o gesto que resuma el sentido de la oración.
4. Adapta el texto a nuestro lenguaje. Puedes acompañarlo con una canción, un cuento ...
5. Prepara la oración siguiendo este orden:
 - a) El silencio exterior e interior. Presencia de Dios.
 - b) Leer o representar el texto.
 - c) Introducir el símbolo, la canción, el gesto...
 - d) Momento de silencio y reflexión.
 - e) Momento para que tus compañeros/as participen (pueden dar gracias, pedir perdón, hacer una petición, un compromiso, decir lo que piensa...).
 - f) Oración conjunta (alguna que todos sepáis, como el Padrenuestro).

12,20 h.- JUZGAR (1 hora)

RECOMENDADO

JUEGO DE MISTERIO Y PISTAS (40 min.)

Objetivo: Dar la opción entre competir y cooperar, obligándoles a tomar una decisión en el juego.

Desarrollo:

Se hacen distintos equipos y se les dice que son “brigadas de investigación”. Se les cuenta, a continuación, la historia del secuestro de un avión y se les dice que ellos tendrán que averiguar quién es el principal sospechoso para detenerlo. Para averiguarlo, se les entregan una serie de pistas (ellos no deben saberlo pero cada equipo tendrá un número insuficiente de pistas para averiguarlo; además, la pista esencial estará incompleta, cada equipo tendrá una pieza de ella). Habrá establecidos dos premios: uno para el equipo ganador (a decidir por el tutor) y otro en el caso de que ganen todos o varios grupos (a decidir por el tutor). Conviene que el premio individual sea más apetecible que el colectivo y que éste sea en beneficio de todos (y no muchos premios individuales: por ejemplo, ir un día todos a desayunar; preparar un día de cine fórum, etc.). El tutor no dará ninguna información sobre la posibilidad de colaborar a no ser que alguno lo pregunte. Debe estar, además, atento a las decisiones y acciones de los grupos, para detectar engaños, trampas, etc. No tratará de corregir, sino solo observar para después poder hacer la reflexión. Las pistas de incluyen en el Anexo.

Reflexión final:

1. ¿Cómo te has sentido a lo largo del juego?
2. ¿Es mejor cooperar o competir?
3. Si ha habido ganador, ¿cómo se siente sabiendo que los demás han perdido?
4. Si todos han ganado, ¿cómo nos sentimos?
5. Si no ha habido ningún ganador, ¿sentimos que hemos perdido algo?
6. ¿Has detectado trampas? ¿Algunos han jugado con la verdad y la colaboración para salir ganando ellos?
7. ¿Por qué, si sabíamos que cooperando ganábamos todos, no lo hemos hecho?
8. Tras las consultas, ¿nos hemos fiado de los demás?
9. ¿Cuáles han sido nuestras reacciones en el juego (enfado, risa, cooperación, egoísmo...)?
10. En la vida, a menudo, también se nos da a elegir entre cooperar y competir (dar el 0.7% a los países pobres o preferir tener más para nosotros, por ejemplo). ¿A qué crees que nos anima la sociedad? ¿Qué crees tú que es más rentable para todos?

OTRAS ALTERNATIVAS.

1. LA GANANCIA

Es un juego de apuestas. Se divide la clase en 4 grupos y se le entrega la plantilla presentada más abajo.

(ANEXO 2º) Nunca se hablará de competir o colaborar, solo se presenta el juego y los 2 premios: uno por si hay un grupo ganador (conviene que sea un premio interesante y “apetitoso” –eliminarles una parte de un examen, garantizar una buena nota en una asignatura en dicho trimestre, etc.) y otro por si existe un empate (en el que todos ganan –dedicar un día de tutoría a salir a desayunar todos, dedicar un día de tutoría a jugar/hablar lo que ellos quieran, etc.). Los premios podrán ir mejorándose conforme se va jugando, para hacerlos más atractivos. Cuando queden 3 rondas, se advertirá que si todos acaban con puntuación negativa no habrá se entregará ninguno de los dos premios. Habrá 10 rondas en las que cada grupo tendrá que decidir si elige entre “X” o “Y”, sabiendo que las puntuaciones son (el tutor puede ir modificándolas a lo largo del juego para darle más “emoción”):

1. Si los 4 grupos eligen X, todos pierden 100 puntos.
2. Si hay 3 grupos que eligen X, ganan 100 puntos. El equipo que elige Y pierde 300.
3. Si hay 2 grupos que eligen X, ganan 200 puntos. Los equipos que eligen Y pierden 200.
4. Si hay 1 equipo que elige X, gana 300. Los que eligen Y pierden 100.
5. Si los 4 equipos eligen Y, todos ganan 100.

Como se ve, la X fomenta la competición y la Y la cooperación. Conviene seguir las instrucciones que aparecen en la ficha, consultando sólo en equipos (sin ver las apuestas de los demás) cuando se indique y consultando entre todos cuando se señale. Conviene, asimismo, que el tutor, antes de hacer público las apuestas de cada grupo, pase revisando las distintas apuestas para evitar cambios de última hora.

Segundo momento: Reflexión. Tras el juego, se puede dar pie a la reflexión. Os señalamos algunas preguntas:

1. ¿Cómo te has sentido a lo largo del juego?
2. ¿Es mejor cooperar o competir?
3. Si ha habido ganador, ¿cómo se siente sabiendo que los demás han perdido?
4. Si todos han ganado, ¿cómo nos sentimos?
5. Si no ha habido ningún ganador, ¿sentimos que hemos perdido algo?
6. ¿Por qué hemos votado X? ¿Ha sido porque sabíamos que todos elegirían lo mismo? ¿Es eso presión de grupo?
7. ¿Por qué, si sabíamos que votando Y ganábamos todos, no lo hemos hecho?
8. Tras las consultas, ¿nos hemos fiado de los demás?

2. EL JUEGO DEL COMERCIO **(ANEXO 3º)**

En un lugar grande se colocan 7 mesas, con 30 folios iguales, 30 “billetes” de 100€ cada uno, dos folios de papel adhesivo de un color, 4 pares de tijeras, 4 reglas, 2 compases, 2 cartabones, 2 transportadores, 14 lápices (puede eliminarse material). Habrá un banquero, que necesita papel y lápices, y el tutor tendrá escondidos repuestos de todos los materiales del juego.

Prepara las siguientes bolsas de material:

* 2 bolsas para países desarrollados con 2 tijeras, 2 reglas, 1 compás, 1 cartabón, 1 transportador, 1 folio, 6 “billetes”, 4 lápices. Coloca un nombre a cada bolsa (Estados Unidos, Francia, España, Japón...)

* 2 bolsas para países en desarrollo con 10 folios, 1 folio de papel adhesivo, 2 “billetes”. Coloca un nombre a cada bolsa (Brasil, India, Nigeria...)

* 2 bolsas para países pobres con 4 folios, 2 “billetes”, 2 lápices. Coloca un nombre a cada bolsa (Tanzania, Bangladés, Burma...)

Pon a ambos lados de la sala el siguiente gráfico ampliado (se presenta en el Anexo):

El tutor actuará como la ONU, imparcial, interviniendo en disputas, etc... Anotará las transacciones, comentarios interesantes y la corrupción. Es responsable de introducir nuevos elementos en el juego.

El Banquero anotará la riqueza producida por cada grupo. Divide un folio en 6 columnas y cuando los grupos le entregan las formas apunta el dinero equivalente que cada grupo va acumulando. No acepta formas mal realizadas.

Comienza el juego:

Divide los participantes en 6 grupos iguales y se colocan junto a una de las mesas. Reparte una bolsa a cada mesa.

Lee los objetivos y las reglas.

“El objetivo de cada grupo es producir la máxima riqueza del grupo con los materiales que tenéis. No se puede usar otros materiales. La riqueza se consigue fabricando formas de papel de acuerdo con el DIAGRAMA DE FORMAS. Cada forma tiene su propio valor. Según vais realizando las formas las podéis ir entregando al banquero que anotará en vuestra cuenta corriente el dinero que vais acumulando. Cuantas más formas fabriquéis más dinero tendréis”.

Hay cuatro reglas simples:

1. Todas las FORMAS estarán recortadas limpiamente con tijeras y tendrán la medida exacta del diagrama. Las formas son entregadas al banquero.
2. Sólo se puede utilizar el material que se ha repartido.
3. No se puede forzar físicamente a nadie ni a nada durante el juego.
4. El tutor representa a la ONU e intervendrá en cualquier disputa.

Al principio habrá mucha confusión y el grupo preguntará muchas cosas a quien conduce el juego. Contesta solamente repitiendo las reglas. Al poco tiempo comenzará la compraventa entre distintos grupos, pero la iniciativa ha de partir de ellos mismos. La fabricación y el comercio durará unos 45 minutos.

El representante de la ONU puede estimular la actividad del siguiente modo:

1. Cambiando los valores del mercado. Cuando el banquero tiene muchas formas de un modelo, avisa a todos que el valor de esa forma ha bajado. Escribe el nuevo valor públicamente. (Ejemplo: rectángulos 1 €).
2. Papel adhesivo. Puede mandar un mensaje secreto a dos grupos diciendo que si pegan cuadritos pequeños del papel autoadhesivo a cualquier figura, se triplica el valor de la figura (el banquero lo ha de saber).
3. Al final el banquero suma las ganancias de cada grupo y se inicia la evaluación.

Segundo momento. Reflexión

¿Cómo se ha sentido cada uno? ¿Qué ha sucedido? ¿Qué tiene esto que ver con el mundo real? ¿Qué elementos del juego no son reales?.

Analiza en función del papel adhesivo (algunos países tiene riquezas cuyo valor desconocen).

¿Qué hubiera sucedido si los grupos hubieran cooperado?. ¿Ha habido alianzas, en qué se han basado? ¿Actuamos de forma diferente en el juego y en la vida real?.

13,20 h.-JUEGOS DE COOPERACIÓN-DISTENSIÓN (40 min.).

A).- Caballeros a sus caballos.

Es una variante del tradicional juego del pañuelo. Se hacen dos equipos. En cada equipo, los alumnos se distribuyen por parejas: uno será el caballo y otro el caballero (subiéndose a sus espaldas). A continuación, a cada pareja se le asigna un número. El tutor se situará en medio del terreno de juego con un pañuelo en la mano, que deberán recoger los jugadores. Gana quien recoja el pañuelo y regrese a su territorio (pasando la línea de salida) sin ser tocado por el adversario y sin caerse.

La consigna de salida será: Todos en pie. "¡Caballeros a sus caballos!" (los jinetes montarán en sus caballos). A continuación dirá el número.

b).- Fútbol coeducativo.

El objetivo es pasar un rato divertido a la vez que potenciamos el trabajo colaborativo.

Se hacen 4 equipos para jugar un campeonato (se enfrentan dos equipos, el ganador pasa a la final y el perdedor jugará el tercer y cuarto puesto). Es como el fútbol normal con una sola excepción: solo las niñas pueden marcar gol. En caso de que haya equipos con menor número de niñas, el equipo contrario decidirá quién puede meter gol del otro equipo. Obligamos así a crear una táctica de equipo, a colaborar unos con otros y a dar un papel a todos en el equipo. Los tiempos del partido, qué hacer en caso de empate, etc., se decidirán entre todos.

14,00 h.- COMIDA

15,00 h.- ACTUAR MANUAL PARA CONSTRUIR UN MUNDO (1h. y 30 min.)

Primer momento: LOS OBJETIVOS DEL MILENIO (ANEXO 4º)

(Material: Los 8 objetivos del milenio hechos pedacitos -tantos como participantes).

1. Se les explica que vamos a entregarles las instrucciones para construir un mundo (no se habla de que se tratan de los objetivos del milenio) pero que, desgraciadamente, se han roto (muchas causas lo han roto: desacuerdos entre países, desastres naturales, guerras...). Solo se ha salvado una de ellas, en las que se afirma que estas instrucciones hay que llevarlas a cabo antes del 2015.
2. Se reparten los Objetivos del milenio hechos pedacitos (tantos como participantes, en un grupo de 30 alumnos/as se romperán 6 objetivos en 4 pedacitos y 2 en tres pedacitos). Deben reconstruir las distintas instrucciones en menos de 5 minutos. Si tardan más, se les pueden ofrecer pistas: son ocho instrucciones en total; cada una está rota en x partes (depende del número de participantes); pueden fijarse en el tipo de letra... Cada uno debe recuperar su trocito de tarjeta.
3. Los grupos formados serán los que realicen las siguientes actividades.
4. Leen el objetivo que les haya tocado, lo discuten y responden a la pregunta: ¿Qué podemos aportar nosotros? ¿Cuál podría ser nuestro compromiso? Buscan un símbolo para presentar al resto de grupos su aportación y compromiso.

5. Finalmente, cada uno, en su trozo de papel, por detrás, ha de escribir un deseo para el mundo o para la clase (según considere oportuno el tutor). Este trocito de papel lo debe guardar hasta el final.

Segundo momento. LA CIGÜEÑA (ANEXO)

(Se realiza con los mismos grupos que antes)

(Material: Datos sobre el nivel de vida en los diferentes continentes (índices de alfabetización, esperanza de vida, mortalidad infantil,...). Puedes consultar las siguientes páginas en Internet:

http://www.socialwatch.org/es/indicadoresDesarrollo/flash_content/index.html?lan=es&ind=A4

<http://www.madrid.org/iestadis/fijas/otros/indecoaidhonu.htm>

<http://www.conapo.gob.mx/publicaciones/desarrollo/003b.pdf>

Puedes también entrar en Wikipedia y buscar la entrada “ÍNDICES DE DESARROLLO HUMANO”

1. Se les explica que nos ha llegado la hora de nacer y la cigüeña nos va a dejar caer a cada grupo en una parte del mundo determinada: **Este-Sureste Asiático + India** (Corea del Norte, Camboya, Indonesia, China, India, etc.), **Suroeste Asiático** (Irak, Irán, Afganistán...) **Europa Occidental** (España, Francia, Inglaterra...), **Europa oriental** (Rumanía, Polonia, Serbia, Croacia...) **Norte de África** (Marruecos, Egipto...), **África Subsahariana** (Etiopía, Chad, Ruanda, etc.) **América del Norte** (EE.UU., Canadá), **Latinoamérica** (Bolivia, Colombia, etc.). Se realiza un sorteo para repartir los destinos.
2. Una vez que sabemos qué parte del mundo nos ha tocado, abrimos un debate en el grupo que nos ayude a componer el relato de nuestra vida, escribiendo unas “notas autobiográficas” entre todos. Esas notas se leerán en la celebración.
3. Para finalizar escribiremos una carta en cada grupo dirigida a las otras partes del mundo exponiendo nuestra situación y abriendo una comunicación que nos lleve a mejorar la vida de nuestro planeta Tierra. Se trata, en la carta, de *pedir algo a los demás* pero también de *ofrecer algo*. También se leerá en la celebración.

Tercer Momento. CELEBRACIÓN O EXPOSICIÓN (VER ANEXO 5º)

16,00 h.- RECOGIDA Y VUELTA

ACTIVIDADES POSTERIORES A LA CONVIVENCIA

Adjuntamos un Documento de diapositivas (ppt) en el que se explica y repasa la necesidad de tener definida y clara nuestra perspectiva. Es muy interesante y podría dar pie a un buen debate que recoja lo visto en la convivencia.

ANEXO DE MATERIALES COMPLEMENTARIOS

ANEXO 1º

FICHA PARA EL APARTADO VER

“Alimenta al que muere de hambre, porque si no lo alimentas lo matas”

(Frase de los Santos Padres cuando interpretaban Mt 25, 34)

El sufí Bayazid dice acerca de sí mismo:

“De joven yo era un revolucionario y mi oración consistía en decir a Dios:
- Señor, dame fuerzas para cambiar el mundo.
A medida que fui haciéndome adulto y caí en la cuenta de que me había pasado media vida sin cambiar una sola persona, transformé mi oración, y comencé a decir:
Señor, dame la gracia de transformar a cuantos entran en contacto conmigo.
Aunque sólo sea a mis amigos. Con esto me doy por satisfecho.
Ahora que soy viejo y tengo los días contados, he comenzado a comprender lo estúpido que yo he sido. Mi única oración es la siguiente:
Señor, dame la gracia de cambiarme a mi mismo.
Si yo hubiera orado de este modo desde el principio, no habría malgastado mi vida”.

- **BUSCA UNA FRASE QUE RESUMA ESTE RELATO.**



ANEXO 2º

LA GANANCIA. (FICHA PARA EL APARTADO “JUZGAR”)

EQUIPO					
RONDA	APUESTA (rodea con un círculo tu elección)	TIEMPO (puede ser modificado por el tutor)	CONSIGNAS (pueden ser modificadas por el tutor)	PUNTUACIÓN: RONDA/TOTAL	
1	X Y	1 minuto	Solo se consulta con el grupo		
2	X Y	1 minuto	Solo se consulta con el grupo		
3	X Y	1 minuto	Solo se consulta con el grupo		
4	X Y	1 minuto y 30'' para consulta. 30'' para tomar decisión en grupo. Puntuación vale doble	Se elige a un representante. Puede negociar con el resto de representantes.		
5	X Y	1 minuto	Solo se consulta con el grupo		
6	X Y	1 minuto para hablar con todos. 30'' para tomar decisión en grupo	Pueden hablar todos con todos		
7	X Y	1 minuto	Solo se consulta con el grupo		
8	X Y	1 minuto y 30'' para consulta. 30'' para tomar decisión en grupo	Se elige a un representante. Puede negociar con el resto de representantes.		
9	X Y	1 minuto para hablar con todos. 30'' para tomar decisión en grupo. Puntuación vale triple	Puede hablar todos con todos		
10	X Y	1 minuto	Solo se consulta con el grupo		
				Puntuación Final	

ANEXO 3º

FICHA PARA EL JUEGO DEL COMERCIO

DIAGRAMA DE FORMAS

Recortadas con tijeras

The diagram contains five geometric shapes with the following labels:

- Circle:** A circle with a diameter of 13 cm and a value of 100 Euros.
- Semicircle:** A semi-circle with a value of 40 Euros, labeled "Tamaño Transportador".
- Rectangle:** A rectangle with a height of 7 centímetros and a width of 13 centímetros, with a value of 60 Euros.
- Equilateral Triangle:** An equilateral triangle with all sides of 7 centímetros and a value of 30 Euros.
- Right-angled Triangle:** A right-angled triangle with a value of 40 Euros, labeled "Tamaño Cartabón".

ANEXO 4º

TARJETAS DE LOS “OBJETIVOS DEL MILENIO”, PARA EL APARTADO “ACTUAR”



OBJETIVO 1º

Erradicar la pobreza extrema y el hambre

Las tasas mundiales de pobreza se están reduciendo, principalmente en Asia, pero millones de personas más han caído en la pobreza extrema en el África subsahariana, donde los pobres son cada vez más pobres. Se han logrado progresos en la lucha contra el hambre, pero en algunas regiones ha habido retroceso debido al lento aumento de la producción agrícola y al crecimiento de la población. Desde 1990, hay varios millones más de personas que sufren hambre crónica en el África subsahariana y Asia meridional, donde la mitad de los niños menores de 5 años padecen de malnutrición.

OBJETIVO 2º

Lograr la educación primaria universal

Cinco regiones en desarrollo se están acercando a una tasa de matriculación del 100%, pero, en el África subsahariana, menos de las dos terceras partes de los niños están matriculados en escuelas primarias. También en otras regiones, incluidas Asia meridional y Oceanía, queda aún mucho por hacer. En estas regiones y en otras zonas, el aumento de la matriculación debe ir acompañado de esfuerzos para lograr que los niños no abandonen la escuela y reciban una educación de buena calidad.



OBJETIVO 3º

Promover la igualdad de género y la autonomía de la mujer

Se están reduciendo, si bien con lentitud, la diferencia entre los géneros en la tasa de matriculación en la educación primaria del mundo en desarrollo, lo que constituye un primer paso para reducir las desigualdades existentes desde hace mucho tiempo entre mujeres y hombres. En casi todas las regiones en desarrollo, las mujeres representan una proporción más pequeña de los empleados asalariados que los hombres y con frecuencia se ven relegadas a trabajos inestables y mal remunerados. Aunque se están logrando progresos, las mujeres siguen sin estar representadas de forma equitativa en los niveles más altos de gobierno, pues ocupan tan sólo el 16% de los escaños de los parlamentos del mundo.

OBJETIVO 4º

Reducir la mortalidad de los niños menores de 5 años

La tasa de mortalidad de los niños menores de 5 años se está reduciendo, pero no a la velocidad necesaria. Cada año mueren 11 millones de niños (30.000 por día) debido a enfermedades que se pueden prevenir o tratar. La mayoría de esas vidas se podrían salvar ampliando los programas existentes que promueven soluciones sencillas y de bajo costo.



OBJETIVO 5º

Mejorar la salud materna

Cada año muere más de medio millón de mujeres durante el embarazo o el parto. Esa cifra, multiplicada por 20, es el número de mujeres que sufren lesiones graves o casos de discapacidad. Se han logrado algunos progresos en la reducción de la mortalidad materna en las regiones en desarrollo, pero no en los países donde es más peligroso dar a luz.



OBJETIVO 6º

Combatir el VIH/SIDA, el paludismo y otras enfermedades

El SIDA se ha convertido en la causa principal de muerte prematura en el África subsahariana y la ocupa el cuarto lugar dentro de las causas de muerte en todo el mundo. En los países europeos de la Comunidad de Estados Independientes (CEI) y en algunas partes de Asia, el VIH se está propagando a una velocidad alarmante. Aunque los nuevos tratamientos prolongan la vida, no hay cura para el SIDA, por lo que, para cumplir este objetivo, se deben intensificar las tareas de prevención en todas las regiones del mundo. Cada año el paludismo y la tuberculosis, juntos causan la muerte de casi tantas personas como el SIDA, además de ocasionar graves pérdidas a las economías nacionales. El 90% de las muertes por paludismo se producen en el África subsahariana, donde se están incrementando las actividades de prevención y tratamiento. La tuberculosis sigue presentando una tendencia al alza, en parte como resultado del VIH/SIDA, aunque hay un nuevo protocolo internacional para detectar y tratar esta enfermedad que parece prometedor.

OBJETIVO 7º

Garantizar la sostenibilidad del medio ambiente

Aunque la mayoría de los países se ha comprometido a cumplir los principios del desarrollo sostenible, ello no se ha traducido en un avance suficiente para dar marcha atrás a la pérdida de los recursos ambientales del planeta. Para alcanzar este objetivo se necesitará prestar más atención a la difícil situación de los pobres (cuya subsistencia cotidiana suele depender directamente de los recursos naturales que los rodean) y un nivel de cooperación mundial sin precedentes. Las medidas adoptadas para impedir que siga deteriorándose la capa de ozono demuestran que es posible progresar. Ha aumentado el acceso al agua potable, pero la mitad del mundo en desarrollo sigue sin disponer de retretes u otras formas básicas de saneamiento. Casi 1.000 millones de personas viven en barrios urbanos de tugurios porque la población urbana aumenta a un ritmo muy superior al de las mejoras de viviendas y al de la disponibilidad de puestos de trabajo productivos.



OBJETIVO 8º

Fomentar una alianza mundial para el desarrollo

La Declaración del Milenio aprobada por las Naciones Unidas representa un pacto social mundial: los países en desarrollo se esforzarán más para impulsar su propio desarrollo y los países desarrollados los apoyarán prestándoles ayuda, aliviando su deuda y brindándoles mejores oportunidades de intercambio comercial. Los progresos alcanzados en cada uno de estos ámbitos ya han comenzado a producir resultados, pero los países desarrollados no han cumplido las metas que se habían fijado. Para cumplir los objetivos de desarrollo del Milenio, el aumento de la ayuda y el alivio de la deuda deben ir acompañados de una mayor apertura de los intercambios comerciales, de una aceleración de la transferencia de tecnología y de mayores oportunidades de empleo para el creciente número de jóvenes que viven en el mundo en desarrollo.

ANEXO 5º

Celebración. MANUAL PARA CONSTRUIR UN MUNDO.

1. Saludo del celebrante.

Nos ponemos en presencia de Dios. Explica brevemente el sentido de la celebración y el título. “En el nombre del Padre, del Hijo...”

2. Presentación de los símbolos.

Se cuenta el cuento del Puzzle del Mundo y se explica, haciendo alusión que el mundo está roto porque lo está también el ser humano y que reconstruyéndolo podremos cambiar el mundo. Se explica, asimismo, que las instrucciones que han recibido para cambiar el mundo son realmente los objetivos del milenio (se puede preguntar antes si alguno había adivinado lo que era), 8 propuestas para reconstruir al ser humano y, a través de esto, construir un mundo justo.

Toca ahora ver cuáles eran esas instrucciones y cuáles nuestros compromisos:

1. Se lee y se comenta por grupos los objetivos.
2. Se presentan los símbolos y compromisos.

3. Lectura.

1. Retomamos y releemos la Contemplación de la Encarnación, haciendo un pequeño examen de lo que hablamos durante la oración. Se explica que es posible ver el mundo como lo ve Dios, cambiar nuestra perspectiva. Y es lo que vamos a hacer.

2. Se leen las autobiografías, representando ese mundo que ve Dios.

4. Peticiones, ofrendas y acción de gracias.

1. Cada zona del mundo realiza sus peticiones al resto de países.
2. Al mismo tiempo, pueden hacer sus ofrendas.
3. Se da un tiempo para hacer otras peticiones, acción de gracias, etc.

5. Paz.

1. Símbolo: intercambiaremos nuestros deseos para el mundo o para la clase (los escritos en las tarjetas de los objetivos del milenio), dándoselos a aquellas personas que creamos oportuno con un abrazo.

2. Nadie puede recibir más de un deseo.
3. Pueden, para finalizar, leerse en voz alta los distintos deseos para el mundo o la clase.

6. Despedida.

Por la calle vi a una niña tiritando de frío dentro de su ligero vestido y con pocas perspectivas de conseguir una comida caliente. Me encolericé y le dije a Dios: “¿Por qué permites estas cosas? ¿Por qué no haces nada para solucionarlo?” Durante un rato Dios guardó silencio. Pero aquella noche, de improvviso, me respondió: “Ciertamente que he hecho algo. Te he hecho a ti”. (El canto del pájaro. Anthony de Mello).

CUENTO PARA LA CELEBRACIÓN

Un científico, que vivía preocupado con los problemas del mundo, estaba resuelto a encontrar los medios para aminorarlos. Pasaba días en su laboratorio en busca de respuestas para sus dudas. Cierta día, su hijo de 7 años invadió su santuario decidido a ayudarlo a trabajar.

El científico, nervioso por la interrupción, le pidió al niño que fuese a jugar a otro lugar. Viendo que era imposible sacarlo, el padre pensó en algo que pudiese darle con el objetivo de distraer su atención. De repente se encontró con una revista en donde venía el mapa del mundo, ¡justo lo que precisaba!.



Con unas tijeras recortó el mapa en varios pedazos y junto con un rollo de cinta se lo entregó a su hijo diciendo: "Como te gustan los rompecabezas, te voy a dar el mundo todo roto, para que lo repares sin ayuda de nadie".

Entonces calculó que al pequeño le llevaría días componer el mapa, pero no fue así. Pasadas algunas horas, escuchó la voz del niño que lo llamaba serenamente: "Papá, papá, ya hice todo, conseguí terminarlo". Al principio el padre no dio crédito a las palabras del niño. Pensó que sería imposible que, a su edad, hubiese conseguido recomponer un mapa que jamás había visto antes. Desconfiado, el científico levantó la vista de sus anotaciones con la certeza de que vería el trabajo digno de un niño. Para su sorpresa, el

mapa estaba completo. Todos los pedazos habían sido colocados en sus debidos lugares. ¿Cómo era posible? ¿Cómo el niño había sido capaz?

Hijito, tú no sabías cómo era el mundo, ¿cómo lograste armarlo?

Papá, yo no sabía cómo era el mundo, pero cuando sacaste el mapa de la revista para recortarlo, vi que del otro lado estaba la figura de un hombre.

Así que di vuelta a los recortes y comencé a recomponer al hombre, que sí sabía como era. Cuando conseguí arreglar al hombre, di vuelta a la hoja y vi que había arreglado al mundo

