

Para los tutores/as:

Estimados compañeros y compañeras:

Permitidme, y si fuera el caso, perdonadme que comparta con vosotr@s una inquietud. En ocasiones tengo la sensación de que todos nuestros esfuerzos por educar en valores a nuestros alumn@s, chocan con la esquizofrenia permanente en la que habitan. Por un lado va su vida y el modo que tienen de vivirla y por otro, el modelo que nosotr@s les presentamos.

¿Cómo hablarles de la paz cuando en muchos casos, y siento la generalización, sus actitudes son tan violentas? ¿De qué sirven carteleras o demás parafernalias si no conseguimos que al menos se replanteen sus actitudes violentas y no se obcequen en justificarlas?

Esto es lo que yo percibo, y desde esta percepción os ofrezco una actividad para hacer en las tutorías.

Juan Pablo Santiso

#### DESARROLLO:

1.- Se les lee la siguiente frase de Gandhi y se les pide que reflexionen sobre su significado durante 2 o 3 minutos:

➤ *"No hay camino para la paz, la paz es el camino"*

(Una posible conclusión sería hacerles ver que no existe la paz. Existen hombres y mujeres pacíficos.)

2.- Se les da un folio en blanco a cada un@ y se les pide que (en silencio e individualmente) durante 5 minutos hagan un elenco de SUS ACTITUDES violentas.

3.- En el reverso del folio, se les pide que dibujen la silueta de su mano.

4.- La cartelera que intenta aglutinar las diversas actividades entorno a la paz dice: "Unha soa man no basta para parar a violencia" Se les recuerda el lema.

5.- Por último les podemos decir que aquell@s que quieran y que estén dispuestos a por lo menos evitar una de las actitudes violentas que aparecen en el reverso su hoja pueden recordar la silueta y pegarla en el pasillo con la parte en blanco hacia fuera. (Se les insistirá en que no lo hagan como borreg@s, sino por convencimiento).

Os ofrezco también unos juegos que pueden favorecer la reflexión sobre las actitudes del comportamiento en grupo. Creo que la zona de la galería que está pegada a las ventanas de los laboratorios es un buen sitio para hacer los juegos.

## 1.- ¿MOTIVACIÓN?

### DEFINICIÓN

Desde un círculo deben presentarse voluntarios para ubicarse dentro del mismo y se debate las motivaciones.

### OBJETIVOS

Demostrar como las personas, aunque actúen de la misma manera, pueden estar partiendo de motivaciones diferentes y comprender actitudes aparentemente incomprensibles.

### PARTICIPANTES

Toda la clase.

### DESARROLLO

Se pide que cinco o seis personas se presenten voluntariamente al centro del círculo. Luego deberán decir al grupo los motivos por los que se han presentado voluntariamente. El resto del grupo escucha. Seguidamente se pide a quienes no se han presentado voluntariamente que expongan públicamente sus motivos para no hacerlo.

Este ejercicio puede hacerse de otro modo: se pide a quienes no se han presentado voluntariamente que digan por que creen que se han presentado los otros y viceversa

### EVALUACIÓN

- las motivaciones son muy personales
- nadie es dueño de la verdad, sino que cada cual puede poseer una parte de la misma
- debemos ser menos jueces y mas humanos
- muchas veces proyectamos en los demás nuestras propias motivaciones

## **2.- ORDEN EN EL BANCO**

### **DEFINICIÓN**

Se trata de conseguir ordenarse y cambiar de lugar a través de un espacio muy estrecho.

### **OBJETIVOS**

Favorecer la coordinación de movimientos y la cooperación. Permitir el acercamiento y contacto del grupo.

### **PARTICIPANTES**

Toda la clase, ....

### **MATERIAL**

Un banco lo suficientemente largo para que entren todos/as. Si no lo hay se puede dibujar, o marcar con cinta aislante, dos líneas paralelas en el suelo. El ancho debe ser de unos 20 centímetros más o menos

### **CONSIGNAS DE PARTIDA**

Nadie puede bajarse del banco o salirse de las líneas.

### **DESARROLLO**

El profesor/a invita al grupo a montarse sobre el banco. Una vez están todos/as colocados se explica que el objetivo es colocarse según las edades, o la fecha de nacimiento, o la estatura, o ...

### **EVALUACIÓN**

Puede girar en torno a cómo hemos logrado desplazarnos sin caernos, cómo se ha sentido el apoyo del grupo, su proximidad, ...

### **3.- LA BALDOSA**

#### **DEFINICIÓN**

Juntar a todos los chicos/as utilizando el menor número de baldosas posibles

#### **OBJETIVOS**

Cooperación. La toma de decisiones en grupo. El diálogo. Fomentar la iniciativa y la imaginación

#### **PARTICIPANTES**

Toda la clase

#### **CONSIGNAS DE PARTIDA**

Deben intentar estar juntos hasta que el animador cuente hasta 5, y para ello tienen que utilizar el menor número de baldosas posibles. Si el profesor/a quiere puede poner un tiempo límite.

#### **DESARROLLO**

Se comienza explicando el objetivo del juego, utilizar el menor número de baldosas para estar todos juntos.

Se puede marcar un tiempo limitado o bien hasta que ellos mismos crean que ya no pueden utilizar menos baldosas.

#### **EVALUACIÓN**

Una vez realizada la dinámica en gran grupo se comentan de qué manera se han tomado las decisiones, si ha habido diálogo, si ha habido algún líder, si las decisiones han sido aceptadas por todos o por el contrario se han puesto pegas, si en algún momento han pensado en rendirse o en conformarse, si han tenido que activar la imaginación