

# Descubro mi creatividad

PROGRAMA DE PREVENCIÓN PARA TUTORÍAS  
JOSÉ MARÍA BAUTISTA

5

**TUTOR**  
Ed. Primaria



# Instrucciones de uso



## Antes de empezar

La titularidad y el equipo directivo toman la decisión de aplicar el programa. El claustro recibe formación en competencias emocionales, sociales y pedagógicas. Sinergias entre Escuela y Familia es un programa paralelo para formar a padres y madres. Los alumnos hacen un pretest en septiembre, en 3º, 5º de Primaria, 1º, 3º de ESO y 1º de Bachillerato, y un postest en junio, en 4º, 6º de Primaria, 2º, 3º de ESO y 2º de Bachillerato.



## Base pedagógica

Síntesis. Resumimos la mecánica de las dos sesiones de la unidad didáctica. Objetivo. Señalamos el objetivo a conseguir en términos de competencias específicas. Metodología. Ofrecemos diez sesiones con gran variedad didáctica. Base pedagógica. Aportamos un marco teórico profundo para enfocar la unidad. Bibliografía. Sugerimos dos libros, señalando el tipo de contenido y lenguaje.



## Prepáralo en 5 minutos

Dos sesiones. Cada unidad didáctica tiene dos sesiones. Pasos. Resumimos todos los pasos que hay que dar en la unidad. Temporalización. A continuación del título sugerimos el tiempo a emplear en cada paso.



## Desarrollo

Sesiones. Cada unidad consta de dos sesiones, numeradas de la 1ª a la 10ª. Pasos. En una caja de color se describe todos los pasos a dar. Contenido. Fuera de la caja se plasma el contenido, textos, sugerencias, imágenes... necesarios para la realización de las actividades.



## Ensamblaje

Aplicaciones. El alumno valora la actividad, las herramientas y las competencias que ha adquirido en cada unidad didáctica. Caja de cambios. Cada alumno fija compromisos a realizar a corto plazo.

## ➔ ① Programa de Prevención para Tutorías

¿Qué buscamos? ¿Qué persona queremos?  
Ubicamos las cinco unidades dentro de todo el programa de inteligencia emocional y existencial, su modelo y sus fines pedagógicos.

## ➔ ① Superhéroes

Los miedos me paralizan  
De la mano de los superhéroes, aprenderemos a identificar esos miedos que nos hacen renunciar a ser más felices.

## ➔ ② El método dominó

Inteligencia analítica  
El método del dominó entrenará el pensamiento lógico, analítico y consecuencial, que servirá para prever las posibles consecuencias de nuestras decisiones.

## ➔ ③ Las preguntas

Inteligencia existencial  
Queremos alumnos que sepan hacerse preguntas, no que tengan repertorios de respuestas aprendidas.

## ➔ ④ El sombrero verde

Inteligencia divergente  
Vamos a entrenar la capacidad creativa para elaborar soluciones a los problemas.

## ➔ ⑤ El talento

Inteligencia interior  
Buscaremos el talento personal, como fuente de la felicidad. Bucearemos también en esos talentos que solemos esconder por miedo a fracasar.





# APRENDIZAJE SOCIAL

Prevenir riesgos: drogas, bullying, sexo, fracaso escolar, anorexia.

Vivir en un mundo de información, redes sociales y comunicación.

# APRENDIZAJE PERSONAL

## PROGRAMA DE PREVENCIÓN PARA TUTORÍAS

# ¿Qué buscamos?

**La tutoría** es el alma y el corazón de un centro educativo. Cuando funciona la tutoría es señal de que ese centro ha realizado los cambios que hoy día se piden a la escuela, que están transformando profundamente su rol y su identidad.

En estos tiempos en que se respira la necesidad de un nuevo paradigma educativo, la tutoría se convierte en la mejor **palanca** para provocar tres tipos de cambios:

**El cambio de rol educativo**, se logra cuando los educadores pasan de cumplir un mero rol académico a cumplir un rol socializador, personalizador y existencial.

**Cambio pedagógico**, cuando la escuela pasa de estar centrada en los contenidos a focalizar todas sus energías hacia el aprendizaje de las inteligencias o competencias que nuestros proyectos proclaman, que nuestros alumnos precisan y que la sociedad exige.

**Cambio didáctico**, el aprendizaje social, personal y existencial no puede hacerse con métodos tradicionales. Necesitamos metodologías, procesos y modelos de organización basados en los proyectos, la investigación, la autonomía del alumno y el aprendizaje cooperativo. Por dos razones: porque la eficacia del aprendizaje se dispara y porque así vivirán y trabajarán nuestros alumnos cuando salgan de la escuela.

## Aprendizaje social

La escuela ha tardado una década en convencerse de que la prevención basada en transmitir información, vigilar, castigar, sobreproteger o dramatizar no sirve para nada.

Por eso apostamos por un modelo de **prevención positiva** que consiste en enseñar a los alumnos a ser personas autónomas, asertivas y responsables, que sepan tomar decisiones responsables por sí solos.

La evaluación del programa "Life Skills Training" (Botvin, 1990) ha demostrado que el modelo de habilidades para la vida es el más eficaz para prevenir el consumo de alcohol y otras drogas, porque retrasa la edad de inicio en los consumos, aumenta el número de abstemios y disminuye las frecuencias de consumos (Becoña, 2003).

Nuestros alumnos necesitan aprender también las habilidades necesarias para vivir en el mundo de la comunicación y de las redes sociales. Nuestra forma de vivir ha cambiado, la de los niños y jóvenes ha cambiado más todavía. Se ha producido un salto de modelo en nuestra forma de comprender la realidad, de procesar la información, de aprender y gestionar conocimiento, de vivir y de relacionarnos.

Bases técnicas: (Botvin, 1990, 1999) (Becoña, 1995, 2003) (Catalano y Hawkins, 1996) (Jessor y Jessor, 1997) (Wertsch, 1988) (Smith, 1994) (Vallés, 1998) (CSAP, 1997, 2001) (Verdú, 2007) (Boschma, 2008) (Dans, 2010) (Fuentes, 2011)

prender a ser personas fuertes,  
competentes, optimistas, activas.

prender a sacar el talento  
tomar decisiones autónomas.

# APRENDIZAJE EXISTENCIAL

Aprender tanto la inteligencia  
emocional como la espiritual.

Aprender los resortes de la feli-  
cidad y el sentido de la vida

## Aprendizaje personal

La inteligencia que necesitarán nuestros alumnos en su vida adulta, personal o profesional no dependerá de sus capacidades académicas y técnicas. Necesitarán sobre todo capacidad de iniciativa, proactividad, expresividad y fuerza en su comunicación persuasiva, empatía, liderazgo, habilidad para escuchar, para percibir lo difícil de ver, para trabajar en equipo.

El fin a lograr tras un largo proceso de aprendizaje personal es que nuestros alumnos sean personas autónomas, con inteligencia emocional, dueñas de sus decisiones, impulsos e iniciativas.

La persona autónoma sabe lo que quiere y se lanza a conseguirlo, teniendo en cuenta a los demás, sabiendo combinar la independencia y la interdependencia, sin someterse, ni manipular. Sabe gestionar los riesgos, arriesgarse y es precavido. Detecta los riesgos, los limita y los afronta. Toma iniciativas de diversión basadas en criterios y valores personales.

La persona con inteligencia intrapersonal se conoce, conoce sus talentos, su potencial, no lo entierra, actúa sin miedo ante el futuro. No porque nazca sabiéndolo hacer, sino que realiza un aprendizaje para sacar lo mejor de sí mismo, confiar en sí y esto le hace confiar en otras personas, también en su futuro. Tiene fortaleza emocional, está orgullosa de sus capacidades y satisfecha de sus logros.

Bases técnicas: (Goleman, 2005, 2006, 2007) (Ellis, 2002) (Marina, 1996, 1999) (Cortina, 1996) (Palmer, 1992) (Jonhson, 1999) (Bono, 2003, 2004) (Elsa Punset, 2008) (Jericó, 2006, 2010) (Cubeiro, 2003, 2011)

## Aprendizaje existencial

La gran misión de la escuela es enseñar a ser persona, enseñar a vivir y enseñar a ser felices. Más aún si vemos que la depresión es la gran epidemia de nuestro tiempo. El paradigma emocional ha contribuido a lograr personas más optimistas, con seguridad interior y confianza en sus vidas. Pero el camino existencial van más allá que el camino emocional.

Seligman y Csikszentmihalyi inauguran lo que se ha denominado "la ciencia de la felicidad". Hablan de un primer nivel de felicidad, cuando disfrutamos de la vida, con un estilo de pensamiento optimista, con inteligencia emocional. Un segundo nivel, cuando nos comprometemos proactivamente con un proyecto personal, un trabajo, la familia o la sociedad, con inteligencia ética. El nivel más avanzado de felicidad se logra con lo que podemos denominar inteligencia existencial o espiritual, cuando nos ocupamos de vivir experiencias llenas de significado y esto nos proporciona una vida con sentido.

Las personas con inteligencia existencial alcanzan la felicidad plena cuando trascienden los límites de su ombligo. Saben ver su vida con otros ojos, se sitúan en distintas perspectivas, saben asumir su vida, contársela, cuestionarla, encontrar sentido a lo que de primeras no lo tiene, procesar la vida, la información, los acontecimientos, los éxitos y fracasos, la fiesta y el dolor, desde la interiorización, el silencio y el sosiego. Por eso se sienten realizados y en paz.

Bases técnicas: (Gardner, 2001) (Lipovsky, 2009) (Goleman-Dalai Lama, 2001) (Seligman, 2004, 2005) (Csikszentmihalyi, 2007) (Torralba, 2010) (Martini, 2001) (Eduard Punset, 2009) (Ricard, 2005, 2009)



## COMPETENCIA EMOCIONAL

Personas optimistas, con identidad  
Con autonomía e iniciativa  
Con empatía y confianza

## COMPETENCIA SOCIAL

### Educa su competencia emocional

**1. DALES AUTONOMÍA** para que aprendan a gobernar sus vidas, para que entiendan la rebeldía, la transgresión y la experimentación como actitudes esenciales de la adolescencia.

**2. AYÚDALES A FORMAR SU IDENTIDAD** dándoles oportunidades para que se descubran y afiancen en sí mismos.

**3. PARTE DE SUS CUALIDADES POSITIVAS** valorándoles sobre todo lo que hacen, sin palabras abstractas.

**4. EVITA ETIQUETAS DE FRACASO**, atribuye lo negativo a aspectos concretos y pasajeros que pueden mejorarse, sin generalizar, sin hacer juicios de valor globales que transmitan que es un inútil, vago, disperso o desobediente.

**5. BUSCA FORMAS PARA TRANSMITIRLES EXPECTATIVAS POSITIVAS Y EXIGENTES**, basadas en sus logros concretos y destrezas. Provoca que se marque compromisos. Hazlo buscando sinergias y acuerdos entre el claustro y la familia.

# ¿Qué persona queremos?



Personas asertivas y valientes  
Independientes e interdependientes  
Que escuchen y sean persuasivas

# COMPETENCIA EXISTENCIAL

Personas creativas y expresivas  
Responsables y con valores  
Críticas y comprometidas

a

## Educa su competencia social

**6. POTENCIA SU INDEPENDENCIA** para que aprendan a llevar a cabo sus decisiones, sin dejarse llevar por las presiones externas.

**7. ENSÉÑALES A MANIFESTAR Y DEFENDER SUS DERECHOS:** dales ocasión para mostrar y entrenar en la práctica sus habilidades asertivas que tanto necesitará en su futuro.

**8. ENTRÉNALES PARA AFRONTAR DIRECTAMENTE LOS CONFLICTOS:** no les transmitas miedo a los conflictos, enséñales que los conflictos son oportunidades para aprender, mejorar, comunicarse y enriquecerse.

**9. ESCÚCHALES Y VALORA SU OPINIÓN, PROMOVRIENDO UN CLIMA CÁLIDO QUE FAVOREZCA LA COMUNICACIÓN:** saca tiempos sagrados para dialogar, expresar opiniones, sentimientos y escuchar sus necesidades e intereses. Eso les dará seguridad y les empujará a expresarse.

**10. POTENCIA SU INTERDEPENDENCIA,** las experiencias más prosociales y vínculos afectivos interpersonales. Enséñales a buscar sinergias con los demás, tanto para trabajar, como para tener sentido de pertenencia, como para divertirse.

## Educa su competencia existencial

**11. PARTE DE SUS NECESIDADES E INTERESES,** su música, su ropa, sus amigos, sus preocupaciones, sus sueños, sus símbolos. Ese es el mejor espacio para poder educar en valores.

**12. HAZLE PENSAR, OFRECE DILEMAS Y OPCIONES, PROVÓCALE PREGUNTAS,** no soluciones, órdenes o lecciones cerradas. Aprender consiste en explorar, perderse y encontrar por uno mismo esquemas de apertura mental y espiritual.

**13. REFUERZA SUS LOGROS,** que se hagan cargo de tareas concretas, de pequeñas ilusiones, proyectos, aficiones, que tengan que seguir, mostrar dedicación a lo largo de un tiempo. Eso forjará sus esquemas personales y sus patrones para la toma de decisiones responsables.

**14. FOMENTA SU CREATIVIDAD Y EXPRESIVIDAD** para que descubran un sentido cada vez más pleno a la diversión. Eso será metáfora de la búsqueda de la felicidad. Estimula su imaginación, hablando y estableciendo relaciones con las satisfacciones que encuentra en su tiempo libre.

**15. ENSÉÑALE A CLARIFICAR SUS VALORES,** no se los inculques. No desprecies con prejuicios sus ideas o su forma de ver las cosas. El papel del educador será sacar de él lo que tiene dentro y ser asesor que escucha para que aprendan a articularlo significativamente en su vida.



# Mapa de competencias

## Descubro mi creatividad



**Afrontar miedos**  
Identificar miedos intrapersonales  
Ser proactivo, tener iniciativas  
Sentirse seguro



**Competencia analítica**  
Asociar ideas y acontecimientos  
Separar causas y efectos  
Detectar el origen de las evidencias



**Competencia existencial**  
Hacerse preguntas vitales  
Investigar sobre problemas  
Apertura mental



**Competencia divergente**  
Generar ideas  
Encontrar alternativas  
Planificarse tareas



**Competencia interior**  
Potenciar el talento personal  
Descubrir talentos escondidos  
Escuchar la voz interior

## Descubro mi responsabilidad



**Competencia visionaria**  
Prever consecuencias de decisiones  
Leer la biografía del pasado  
Tomar elecciones de futuro



**Competencia del cambio**  
Tener sueños de futuro  
Leer los cambios históricos  
Leer el potencial generacional



**Competencia del proyecto**  
Manejar multiperspectivas  
Focalizarse en un foco último  
Saber priorizar



**Competencia ejecutiva**  
Discriminar lo urgente y lo importante  
Eliminar factores de dispersión  
Evitar el aplazamiento de tareas



**Competencia de sentido**  
Tener un concepto de felicidad  
Potenciar factores de felicidad  
Evitar vías unidimensionales





# os miedos



Superhéroes

## Síntesis

Esta actividad parte de los superhéroes como metáfora de las personas que han sabido afrontar sus miedos y encontrar algo valioso que tenían dentro.

La primera sesión empieza con el cuento "Perdidos en Glup", que sitúa a los alumnos en situaciones cotidianas donde el miedo nos paraliza. Después analizarán las claves de un superhéroe.

En la segunda sesión harán la presentación de su superhéroe. Después aplicarán lo aprendido para superar los miedos. Terminan identificando a superhéroes actuales.

## Objetivo

Aprender a identificar los miedos intrapersonales, descubrir actitudes para pensar y actuar con valentía.

## Metodología

- Cuentacuentos.
- Cómic, cine y videojuegos.
- Juego vivencial

## Material

- Ordenador, cañón, altavoces
- Papel continuo, pinturas

## Convertir los miedos interiores en esquemas proactivos

Nuestros alumnos pertenecen a una generación hiperestimulada, que recibe un continuo bombardeo de la publicidad, la moda, los blogs, las redes sociales, la televisión...

La primera actitud que queremos potenciar para lograr alumnos creativos que sepan tomar decisiones de calidad es que adquieran proactividad en sus vidas. Esta competencia se asienta en la curiosidad, en la capacidad de decidir con agilidad, de afrontar los problemas sin postponerlos y en saber ejecutar de forma eficaz las decisiones tomadas.

El obstáculo que deberán vencer serán los miedos interiores. Los superhéroes se convierten en metáfora del coraje y el esfuerzo que necesitamos para vencer esos miedos que muchas veces nos hacen renunciar a lo más valioso de la vida, que nos impiden disfrutar y que nos encierran en un mundo individualista.

Queremos que nuestros alumnos sean personas proactivas. No hay mejor antídoto ante el aburrimiento, donde desembocan muchos de los riesgos sociales que hoy vive un adolescente: abuso de alcohol, dependencias de drogas, accidentes de tráfico, embarazos no deseados, etc.

Queremos fomentar la curiosidad antes que la mera aceptación de los hechos, fomentar la acción frente al estancamiento que sólo se queda en las intenciones, y fomentar el coraje y valentía frente a la pasividad expectante.

Aprenderán a no esconderse de las personas o situaciones tóxicas, aprenderán a resistirlas y a tomar las riendas de sus decisiones y problemas, sin posponerlos ni aplazarlos, sin victimismos ni culpabilizar.

La sensación de haber hecho algo con sus propias manos será impagable.



### Pilar JERICÓ No Miedo

Dirigido hacia el liderazgo y la autorrealización en la empresa, válido para educadores.

LENGUAJE FÁCIL · DIVULGATIVO



### José Antonio MARINA Anatomía del miedo

Sólida disección sobre la tipología y causas del miedo y estrategias para afrontarlo.

LENGUAJE DIFÍCIL · TÉCNICO

# Prepáralo en 5 minutos

## 1ª Sesión

1

### **Presentación del PPT 10<sup>m</sup>**

El tutor explica el sentido del Programa de Prevención para Tutorías (PPT).

Alternativa: lo trabajan en grupos de 6.

2

### **Perdidos en Glup 30<sup>m</sup>**

Leen el cuento en cada grupo. Se reparten los personajes y cada uno rellena el triángulo del miedo de su personaje. Ponemos en común los triángulos de algunos grupos.

Luego se hace una asamblea: "Del Ágora al Ahora".

Alternativa: seis alumnos hacen una escenificación del cuento.

3

### **Busca un superhéroe 10<sup>m</sup>**

Cada grupo elige un superhéroe. Empiezan a rellenar su ficha y preparan una presentación de 3 minutos para la próxima sesión.

4

### **El secreto del superhéroe 20<sup>m</sup>**

Cada grupo expone su trabajo de investigación durante tres minutos, con un vídeo, póster o escenificación.

5

### **Mi candidato a superhéroe 5<sup>m</sup>**

Se encargan de preparar para la próxima sesión un póster sobre un superhéroe actual.

6

### **La caja del miedo 15<sup>m</sup>**

Se hace una caja o se dibuja, con tres agujeros negros que simbolizan cómo entramos en el miedo y otros tres rojos que simbolizan cómo salimos de la caja del miedo.

7

### **Ensamblaje 10<sup>m</sup>**

Fijan un compromiso, las aplicaciones aprendidas y rellenan el triángulo de la valentía.



# 1ª sesión



## Presentación del PPT

10<sup>m</sup>

El tutor explica el sentido del Programa de Prevención para Tutorías (PPT)

Alternativa: hacemos grupos de 6 y a cada miembro le asignamos un número (1-6). Se encargará de leer en 1 minuto el círculo que lleva su número. Después lo comparten.

### El PPT es un programa con herramientas afrontar riesgos sociales

#### Alcohol y drogas

El tabaco provoca el 90% del cáncer de pulmón.  
El alcohol es responsable del 51% de los accidentes de tráfico.  
La dependencia de cannabis, cocaína o éxtasis provoca el abandono en los estudios y problemas laborales.

#### Violencia y racismo

La conflictividad en una aula hace bajar el rendimiento académico rápidamente.  
Muchos alumnos sufren acoso moral (bullying) sin pedir ayuda.  
Otros, son testigos de abuso en otros compañeros, pero se callan por miedo a represalias.

#### Otros riesgos

Los embarazos entre adolescentes se han multiplicado por 4 en los últimos 10 años.  
Entre el 6 y 8% de internautas sufre dependencia abusiva de la red.  
El 31% de los estudiantes españoles abandona los estudios antes de terminar ESO.

### El PPT es un programa para aprender competencias personales

#### Competencia emocional

Tener pensamiento positivo. Ser quien quiero ser. Querermelo. Ser optimista. Tener energía para hacer mis proyectos. Tener empatía. Confiar en mí mismo/a y en otras personas.

#### Competencia social

Ser asertivos ante situaciones que ahora me acobardan. Saber expresarme. Escuchar. Negociar. Trabajar en equipo. Tener más amigos.

#### Competencia existencial

Saber lo que quiero. Saber lo que me hace feliz. Gestionar las tareas. Ser creativo y divergente. No aplazar decisiones. Afrontar retos de futuro. Leer la realidad entre líneas. Tener ideales.

## 2

Perdidos en Glup 30<sup>an</sup>

Leen el cuento en cada grupo de 6. Se reparten los 5 personajes y el 6º, el personaje que afronta los problemas de forma ideal. Cada uno rellena el "Triángulo del miedo" del personaje que le ha tocado (en el libro del alumno). Ponemos en común algunos triángulos y hacemos una tertulia sobre el cuento.

**Alternativa:** se hace un cuentacuentos, lo puede preparar uno de los grupos. Nos colocamos en un corro en torno, si pueden, sentados en el suelo. Creamos un clima de fiesta.



Luis



Lucía



Nora



Ramiro



Pepón



Lo ideal

A Luis se le puso el flequillo de punta. En el fondo de la clase sonó un ruido. Pero no era un ruido cualquiera. Eran pisadas de zapatillas. No eran unas zapatillas cualquiera, sino las zapatillas con los cordones desatados de Pepón el peleón. Estaba enfadado y se acercaba hacia Luis con el puño cerrado. Luis intentó encogerse, hacerse pequeño, invisible. Se encogió debajo de su mesa. Cerro los ojos y pidió: ¡mesa tráteme! Y la mesa se lo tragó.

Luis apareció en un lugar muy raro. Estaba sentado sobre un montón de virutas de lápices. Había un capuchón de un boli y tenía un cromó pegado en el mofoleto. Detrás había un cartel que decía:

*"Has llegado a Glup. El refugio de las cosas que se caen, se pierden, se olvidan. Un lugar fenomenal si te quieres esconder. Entrada: gratis".*

Luis miró alrededor y no había rastro de Pepón el peleón. En Glup estaba a salvo. Se fue a dar un paseo. De repente Luis resbaló y cayó encima de su amigo Carlos. Carlos estaba encima de una montaña de miga de pan con servilletas de papel alrededor, manchadas de chocolate. En la cabeza tenía una cáscara de huevo.

-¡Lucía! ¿Qué haces en Glup? -le preguntó Luis sorprendido.

Lucía miró alrededor con desconfianza y susurró:

- Estaba en la cocina esperando la comida cuando de repente vi a mi madre que traía un plato de puré de verduras. Me metí debajo la mesa, cerré los ojos y pedí: "¡Mesa trágame!". Así he llegado a Glup. ¿Y tú?

-Yo me estoy escondiendo de Pepón el peleón.

-¡Uy! Realmente prefiero huir del puré que de Pepón el peleón.

Entonces Lucía buscó la salida y ¡hala, a casa!

Luis se quedó. Un puré no es nada más que un puré, pero Pepón el peleón era verdaderamente un problema serio de verdad.

De repente, encima de Luis cayó su amiga Nora. Con ella cayeron paraguas, guantes, un chupete y muchos billetes de autobús.

-¿Tú también vienes a Glup a esconderte? -dijo Luis.

-Sí -contestó Nora -estaba a punto de salir a la calle para jugar cuando de repente vinieron de visita mis quince tías. Me dio vergüenza saludar a tanta gente. Me escondí debajo de la mesa. Cerré los ojos y pedí: "¡Mesa trágame!". Así he llegado a Glup. ¿Y tú? -le preguntó a Luis.

-Yo me escondo de Pepón el peleón.

A Luis se le puso el flequillo de punta. En el fondo de la clase sonó un ruido. Pero no era un ruido cualquiera. Eran pisadas de zapatillas. No eran unas zapatillas cualquiera, sino las zapatillas con los cordones desatados de Pepón el peleón. Estaba enfadado y se acercaba hacia Luis con el puño cerrado. Luis intentó encogerse, hacerse pequeño, invisible. Se encogió debajo de su mesa. Cerro los ojos y pidió: ¡mesa trátame! Y la mesa se lo tragó.

Luis apareció en un lugar muy raro. Estaba sentado sobre un montón de virutas de lápices. Había un capuchón de un boli y tenía un cromó pegado en el moflete. Detrás había un cartel que decía:

*"Has llegado a Glup. El refugio de las cosas que se caen, se pierden, se olvidan. Un lugar fenomenal si te quieres esconder. Entrada: gratis".*

Luis miró alrededor y no había rastro de Pepón el peleón. En Glup estaba a salvo. Se fue a dar un paseo. De repente Luis resbaló y cayó encima de su amigo Carlos. Carlos estaba encima de una montaña de miga de pan con servilletas de papel alrededor, manchadas de chocolate. En la cabeza tenía una cáscara de huevo.

-¡Lucía! ¿Qué haces en Glup? -le preguntó Luis sorprendido.

Lucía miró alrededor con desconfianza y susurró:

- Estaba en la cocina esperando la comida cuando de

repente vi a mi madre que traía un plato de puré de verduras. Me metí debajo la mesa, cerré los ojos y pedí: "¡Mesa trátame!". Así he llegado a Glup. ¿Y tú?

-Yo me estoy escondiendo de Pepón el peleón.

-¡Uy! Realmente prefiero huir del puré que de Pepón el peleón.

Entonces Lucía buscó la salida y ¡hala, a casa!

Luis se quedó. Un puré no es nada más que un puré, pero Pepón el peleón era verdaderamente un problema serio de verdad.

De repente, encima de Luis cayó su amiga Nora. Con ella cayeron paraguas, guantes, un chupete y muchos billetes de autobús.

-¿Tú también vienes a Glup a esconderte? -dijo Luis.

-Sí -contestó Nora -estaba a punto de salir a la calle para jugar cuando de repente vinieron de visita mis quince tías. Me dio vergüenza saludar a tanta gente. Me escondí debajo de la mesa. Cerré los ojos y pedí: "¡Mesa trátame!". Así he llegado a Glup. ¿Y tú? -le preguntó a Luis.

-Yo me escondo de Pepón el peleón.

-¡Uy! Prefiero saludar a todas mis tías, a medio barrio y si hace falta al mundo entero -exclamó Nora- antes que encontrarme con Pepón el peleón.

Pepón era un problema terrible de verdad. Por eso Nora buscó la salida y salió del club. Su problema no

## Tertulia: Del Ágora al Ahora

- ❁ ¿Recuerdas los problemas que se mencionan en el cuento?
- ❁ ¿Cuáles creéis que son los problemas más serios, según los protagonistas del cuento?
- ❁ Ordena los problemas del cuento en una lista, poniendo arriba el más grave y abajo el menos grave.
- ❁ ¿Alguno de los problemas de tu vida que tú pensaste que eran gravísimos, cambiaron de sitio en la lista y se convirtieron en menos graves?
- ❁ ¿Qué simboliza el personaje de Pepón el peleón?
- ❁ ¿Tú has tenido alguna vez un problema como el de Luis?
- ❁ ¿Conseguiste resolver el problema?
- ❁ ¿Cómo?
- ❁ ¿Ahora sigue siendo para ti un problema?

(Solo son sugerencias. No hay que seguirlas exactamente. Si no hay tiempo, las últimas preguntas pueden responderlas en secreto en una hoja)



### Gabriela KEELMAN ¡Mesa trátame!

Recomendable para que alumnos y padres amplíen el cuentacuentos de esta unidad.

LENGUAJE MUY FÁCIL · NOVELA



# 3

## Busca un superhéroe



Cada grupo elige un superhéroe de la lista u otro. Se lo queda quien primero lo pida.

Empiezan a rellenar la ficha de su superhéroe. Para la próxima sesión prepararán una presentación de 3 minutos con: fotos, objetos, juguetes, disfraces, vídeos, cómics...

### Ficha 1. Mi superhéroe >

**¿Cómo presentarías a tu superhéroe? ¿Cuál es su misión?**

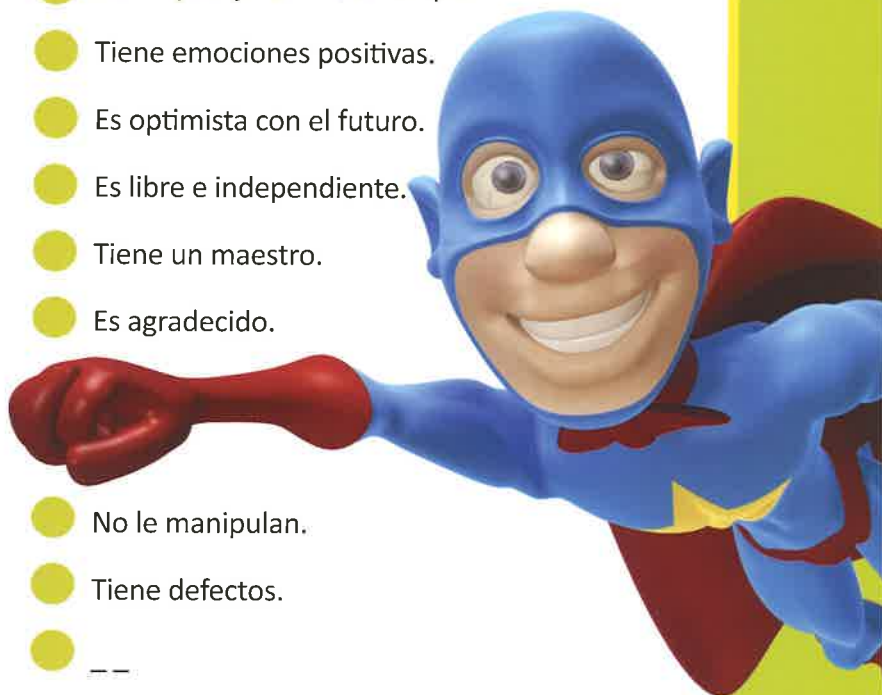
(Podéis hacer un vídeo, montaje o cartel).

**¿Qué tres trucos emplea tu superhéroe para superar los miedos?**

- 
- 
- 

**Ordena de más importante a menos, las 10 virtudes estrella de tu superhéroe**

- |   |  |
|---|--|
| ● Alta capacidad para recuperarse.      | ● Tiene compasión cuando la gente sufre. |
| ● Confianza en sí mismo.                | ● Crece y mejora con el tiempo.          |
| ● Tiene coraje, asertividad y valentía. | ● Tiene emociones positivas.             |
| ● No sólo piensa en sí mismo.           | ● Es optimista con el futuro.            |
| ● Sufre alguna crisis oscura.           | ● Es libre e independiente.              |
| ● Busca un mundo nuevo.                 | ● Tiene un maestro.                      |
| ● Siente una llamada a una misión.      | ● Es agradecido.                         |
| ● Siente miedo, pero lo vence.          | ● No le manipulan.                       |
| ● Renuncia a una vida cómoda.           | ● Tiene defectos.                        |
| ● Sabe ganar y sabe perder.             | ● --                                     |
| ● Sabe perdonar.                        | ● --                                     |
| ● --                                    |  |

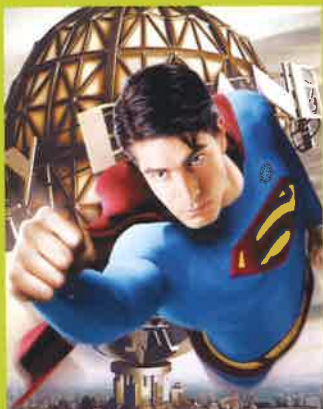


cómics

películas

videojuegos

literatura



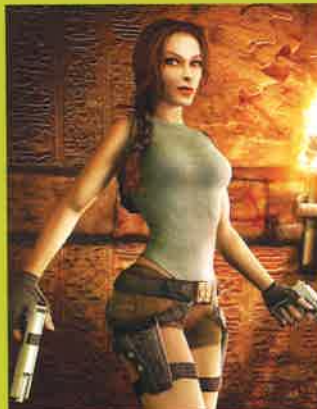
**SUPERMAN**

Usa sus poderes contra el mal. Tímido, trabaja como reportero. Modesto, no busca la fama.



**NEO**

Es el Elegido para descubrir el mundo escondido detrás de las apariencias.



**LARA CROFT**

Arqueóloga, atlética y decidida a la hora de superar trampas. Su principal arma es su inteligencia.



**FRODO**

Con un físico limitado, fue elegido por su sabiduría interior para cumplir la misión del Anillo.



**SPIDERMAN**

No sabe hacer amigos. Sufre una gran crisis al ser manipulado por el mal.



**SHREK**

Es un ogro y vive en una ciénaga. Se enamoró de Fiona. Rompe esquemas, pero tiene complejos.



**INDIANA JONES**

Estudioso arqueólogo. Usa objetos del entorno para encontrar soluciones ingeniosas.



**EL CID**

Se enfrenta al rey y el poder político porque han sido injustos. Le destierran, pero resurge.



**MUJER INVISIBLE**

Funda "Los 4 Fantásticos". No sabe si es la líder del grupo. Los protege con escudos invisibles.



**LOS INCREÍBLES**

Es una familia, donde cada uno tiene distintos superpoderes y se complementan.



**LUKE SKYWALKER**

Protagonista de Star Wars. Aprende del Maestro Yoda a confiar y dominar su interior.



**EL PRINCIPITO**

Simboliza la sabiduría de lo sencillo, frente a las complicaciones de algunos adultos.



# 2ª sesión

## 4 El secreto del superhéroe 20<sup>m</sup>

Cada grupo expone su trabajo (vídeo, montaje, póster, escenificación...) en 3 minutos.

## 5 Mi candidato a superhéroe 5<sup>m</sup>

Tarea para casa: cada grupo se encarga de hacer un póster de un candidato a superhéroe actual.

### Ficha 2. Mi candidato >

Sugerencias:



Mineros de Chile



Hnas. de la Caridad de Santa Ana en Papúa



Antxon Arza



Eduarne Pasabán



Joaquín López: riadas de Aguilar de la Frontera



Ongs por Haití



Comedores asistenciales de Hijas de la Caridad



Julian Assange creador de Wikileaks



Activistas por la paz Nobel de la Paz 2011



Al Gore

## 6 La caja del miedo 15<sup>m</sup>

El tutor trae una caja de cartón grande. Explica el simbolismo de la "caja del miedo". Cada grupo tiene 3 minutos para escribir en posits o papeles pequeños:

- Tres sensaciones físicas o pensamientos que sentimos cuando tenemos miedo (ej.: sudan las manos, no sé dónde poner las manos, tartamudeo, no me salen las palabras, no puedo pensar, me imagino lo peor, no me atrevo a hablar...)
- Tres trucos para salir del miedo (pueden echar mano de sus superhéroes).

En una cara dibujamos tres agujeros negros y pegamos lo que nos hacen entrar en el miedo. En otra cara hacemos tres agujeros de color y pegamos los trucos para salir del miedo.

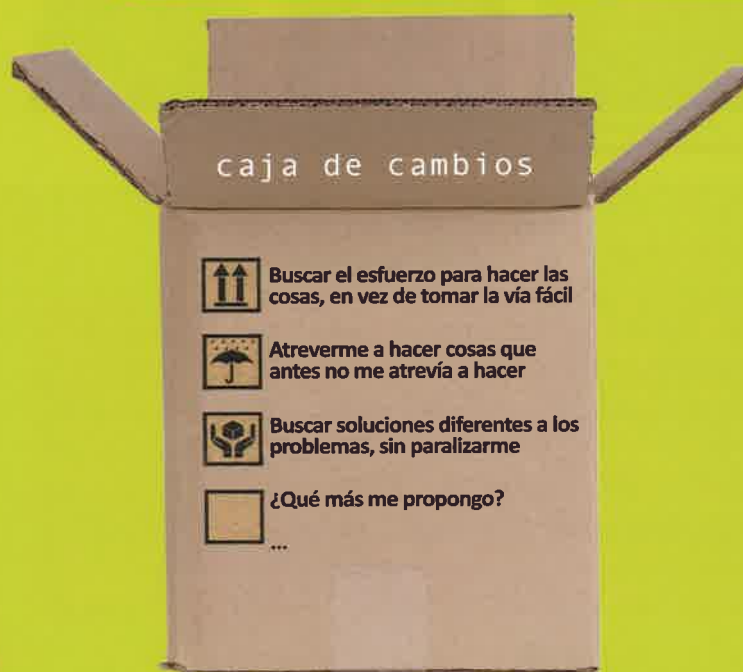


Los agujeros que nos meten en la caja del miedo

Los agujeros para salir de la caja del miedo

## 7 Ensamblaje

Fijan un compromiso en la caja de cambios, valoran las aplicaciones y rellenan su triángulo de la valentía (libro del alumno) con un recurso cognitivo, emocional y conductual.



1

nteligencia analítica



➡ 2 El método dominó



## Síntesis

Queremos que los alumnos aprendan a utilizar un tipo de lógica analítica en su vida. Lo harán analizando noticias de periódicos con el método del dominó. Parten de una noticia como si fuera una ficha de dominó y buscan qué fichas son las que empujan hasta caer la última ficha.

En la segunda sesión utilizarán el pensamiento consecuencial para prever consecuencias de sus actos. Diferenciarán entre satélites tóxicos, que les pueden hacer daños, y satélites de la felicidad.

## Objetivo

Aprender a utilizar la inteligencia analítica y consecuencial a la hora de comprender, interpretar y juzgar hechos y tomar decisiones.

## Metodología

- Análisis de periódicos.
- Mapas conceptuales.
- Debate.

## Material

- 5 Periódicos.
- Cartulinas para hacer fichas de dominó de tamaño folio.
- Opcional: papel continuo.

## *La inteligencia analítica es la base para aprender a pensar*

El objetivo de esta actividad es que los chicos aprendan a pensar con lógica. La cadena que justifica que nos centremos en este tema es la siguiente:

Un factor de riesgo muy potente que abre las puertas a las drogas y otros problemas sociales es la búsqueda de estímulos y el aburrimiento en el que vive sumido el chico en el aula o en la familia, la necesidad de hacer cosas que le llenen y la necesidad de divertirse.

Un factor de protección es la creatividad. Cuando un adolescente se siente con habilidades para superar un problema, encontrar respuestas en medio de un bloqueo, generar alternativas para divertirse en su tiempo libre o para explotar su bienestar vital mediante retos positivos.

El pensamiento creativo es un gran antídoto contra los factores de riesgo. Especialmente el tipo de pensamiento analítico, que ayudará al alumno a aprender a inferir conclusiones a partir de unas premisas o el pensamiento crítico: su capacidad para gestionar riesgos, para prever consecuencias, para percibir peligros, para captar la esencia de un problema, para argumentar organizando su mensaje con lógica.

Así evitamos la manipulación, que es fruto del desconocimiento y de la carencia de habilidades de pensamiento, creativas y comunicativas. Así generamos seguridad, claridad de pensamiento y agudeza.

En esta actividad trabajarán también otras destrezas: explorarán noticias, seleccionarán información, analizarán las noticias, buscarán la causa de las mismas, pondrán en conexión distintas noticias y conceptos, generarán cadenas argumentales.

Encarnarán el papel de detectives, queremos que nuestros alumnos aprendan a desentrañar los acertijos que a veces se esconden detrás de las cosas cotidianas, que casi nunca cuestionamos y que simplemente asumimos sin más.



### Montserrat del POZO Aprendizaje inteligente

Experiencias en un colegio sobre el modelo de destrezas de pensamiento de Scharzt y Perkins.

LENGUAJE FÁCIL PRÁCTICO



### S. MACIURE y P. DAVIES Aprender a pensar y pensar en aprender

Compendio de artículos sobre los modelos de Lipman, Gardner, De Bono, Feuerstein, etc.

LENGUAJE MUY DIFÍCIL · TÉCNICO



# Prepáralo en 5 minutos

## 1ª Sesión

## 2ª Sesión

1

### **Método del dominó 5<sup>m</sup>**

El tutor explica cómo funciona el método del dominó, con un ejemplo: la ficha-problema o nº 3, la ficha-causa o nº 2 y la ficha-raíz o nº 1.

2

### **Desmontando el periódico 30<sup>m</sup>**

Repartidos en cinco grupos la clase se convierte en las cinco secciones de un gran periódico. El tutor reparte 4 ó 5 páginas de distintos periódicos a cada grupo según su sección.

Cada grupo escoge una noticia y elabora 2 fichas del dominó: la ficha-problema (ficha 3) y la ficha-causa (ficha 2).

3

### **La ficha raíz 15<sup>m</sup>**

Se hace un debate, siguiendo 3 juegos, para investigar sobre la ficha-raíz (ficha 1) de las noticias y las causas profundas comunes a todas las noticias, ficha-profunda (ficha 0).

4

### **Satélites tóxicos: el 'prevenir' de mi planeta 15<sup>m</sup>**

Abordamos cómo prevenir los riesgos sociales. Cada alumno dibuja un planeta-riesgo en un folio y tres satélites-tóxicos que simbolicen lo que daña a las persona. Por parejas, juntan sus satélites. Se juntan dos parejas, así hasta reunir a todos.

5

### **Satélites de la felicidad: el 'porvenir' de mi planeta 10<sup>m</sup>**

Se siguen un método parecido sobre los satélites que dan felicidad a las personas.

6

### **Un caso 20<sup>m</sup>**

Aplican el método del dominó a uno de los problemas de la lista.

7

### **Ensamblaje 5<sup>m</sup>**

Valoran las herramientas aprendidas y fijan cambios que se proponen.

# 3ª sesión

## 1

## Método del dominó 5<sup>m</sup>

El tutor explica que vamos a utilizar la metáfora de las fichas del dominó. Cuando las fichas están de pie, una al lado de la otra, si tiras la primera, van cayendo todas.

Con los problemas pasa lo mismo. Nos solemos quedar con la última ficha que ha caído. Ahora vamos a aprender a analizar los problemas y las noticias retrocediendo hacia atrás, viendo cuál es la ficha penúltima, la anterior... hasta llegar a la raíz.



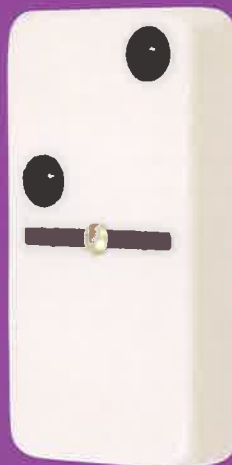
Ficha 3

### LA FICHA-PROBLEMA

Describimos el hecho o problema, con datos objetivos, sin juzgarlo.

#### Ejemplo

Un niño llora y se tira al suelo cuando ve a sus padres.



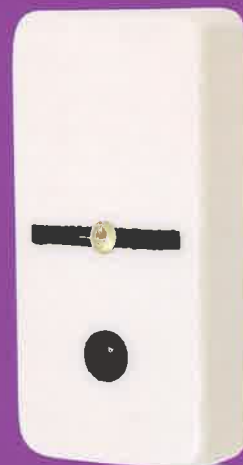
Ficha 2

### LA FICHA-CAUSA

Investigamos cuál es la causa directa que provoca el hecho o problema.

#### Ejemplo

El niño solo llora cuando sus padres le miran. Lloro para llamar su atención, no porque le duela algo.



Ficha 1

### LA FICHA-RAÍZ

Fijamos cuál puede ser la raíz de la que nacen todas las causas.

#### Ejemplo

El niño necesita pasar más tiempo con sus padres, porque siempre llegan cansados a casa y no juegan con él.



# 2

## Desmontando el periódico

30<sup>m</sup>

Material necesario: varios periódicos y hojas A3 o cartulinas (para hacer las fichas).  
Seguimos estos pasos: 1º Redacción del periódico. 2º Ficha-problema. 3º Ficha-causa.



### Formamos la redacción del periódico

Hacemos 5 grupos y asignamos a cada grupo una de estas secciones:

- Internacional ● Nacional ● Local ● Sociedad ● Cultura ● Deportes ● Tecnología ● Energía



### La ficha-problema (ficha 3)

El tutor trocea los periódicos y reparte las distintas hojas a cada grupo, según su sección.

- Cada grupo busca una noticia que cause problemas negativos a una persona o colectivo.
- Buscan una foto que ilustre la noticia o hacen un dibujo o viñeta sobre la misma.
- Con una hoja A3 o cartulina hacen una ficha de dominó. Ponen la foto o dibujo en la parte superior y el titular en la mitad inferior.



### La ficha-causa (ficha 2)

- Hacen otra ficha de dominó, que será la ficha-causa.
- En la parte superior, pegan una foto o hacen un dibujo o símbolo de la causa directa del problema.
- En la parte inferior: describen la causa con una frase o titular.

Damos algunas sugerencias de posibles causas directas para la ficha-causa:

- Falta de comunicación ● Querer ser famoso ● Necesidad física ● Buscar una meta
- Falta de cariño ● Falta de educación ● Ambición de poder ● Ansia de dinero

## 3 La ficha raíz

Un portavoz de cada grupo presenta la ficha-problema y la ficha-causa a toda la clase. Sitúan las fichas en un panel o pared (Alternativa: en el suelo).

Se hace un debate en común en busca de la "ficha-raíz" de cada noticia, según el juego 1 ó 2. Al final investigamos sobre cuáles son las tres causas profundas comunes a todas las noticias, siguiendo el juego 3.

### Ficha 1: La ficha raíz

Proponemos distintos juegos para entrenar la inteligencia analítica:

#### Juego 1: Fichas locas

Se hace una ronda, cada grupo elige una noticia que no sea la de su grupo y le asigna como "ficha causa" tres "fichas causa" o "fichas problema" de otros grupos, decolocándolas de lugar. Comentan las consecuencias de ese análisis insólito.

#### Juego 2: La ficha raíz o la causa de la causa

El tutor escoge una "ficha-causa" y pide a todos los alumnos que debatan en común cuál sería la causa de esa causa. Se puede retroceder hacia causas anteriores, como si fueran fichas del dominó.

#### Juego 3: La causa profunda

Proponemos una lluvia de ideas para hacer una lista de causas que están en la base de la mayoría de los problemas expuestos.

Así pueden concluir, por ejemplo, que el hambre o la falta de educación pueden ser causas profundas de noticias como: malos tratos a mujeres, accidentes con niños, violaciones a jóvenes...

Al final votamos sobre la lista de causas profundas cuáles son las tres más comunes a todas las noticias. Así tendremos la "Ficha profunda o Ficha 0".





# 4ª sesión

## 4 Satélites tóxicos: el 'prevenir' de mi planeta 15<sup>m</sup>

El tutor explica que aprenderemos a prevenir factores de riesgo social. El "planeta-riesgo" simboliza riesgos que pueden ser dañinos para una persona y ante los que el alumno tiene el poder de prevenirlos. El "satélite-tóxico" es un efecto negativo causado por el planeta-riesgo.

1º Cada alumno: dibuja un planeta-riesgo en un folio y tres satélites-tóxicos alrededor.

2º Por parejas: dibujan un planeta-común, consensuado, y juntan los satélites de la pareja.

3º Se juntan dos parejas: en una cartulina dibujan un planeta-riesgo consensuado y colocan alrededor siete satélites-tóxicos. Al final ponemos las cartulinas en la pared y las comentamos.

Ejemplos de planetas-tóxicos: drogas, violencia, sexo, anorexia, alcohol, tráfico, fracaso escolar, bullying... Ejemplos de satélites-tóxicos: perder amigos, suspender, depresión, enfadarse...



## 5 Satélites de la felicidad: nuestro 'porvenir' 10<sup>m</sup>

Ahora buscamos "satélites-felices": factores que dan felicidad y protegen a las persona. Se asigna a cada grupo un planeta-feliz: familia, trabajo, amigos, hobbies, vacaciones, tiempo libre...

1º cada alumno dibuja en un folio tres satélites-felices en torno al planeta asignado.

2º se junta todo el grupo, elegimos siete satélites-felices y los dibujamos en una cartulina.

3º los ponemos en una pared y los comentamos. Alternativa: escribir en círculos recortados.

## 6

## Análisis de casos

20<sup>m</sup>

Aplican el método del dominó al análisis de dos o tres situaciones de la lista "casos" que sugerimos o de algún caso del momento, que proponga el tutor.

Comentamos los casos todos juntos de forma espontánea, buscando la ficha problema, causa y raíz. Alternativa: que trabaje un caso cada grupo y luego se ponen en común.

## Casos

- Diego tarda el doble que sus compañeros en hacer los deberes en casa.  
Soluciones propuestas (para el tutor):
  - Ficha problema: Diego no se concentra al hacer los deberes.
  - Ficha causa: Hay mucho ruido cuando trabaja. Está en un sitio poco adecuado. Le interrumpen. Estudia con la tele puesta.
  - Ficha raíz: Siente que no tiene tiempo libre y lo suple usando el tiempo de trabajo.
- Marta no tiene amigos y les compra bolsas de patatas para ganárselos.  
Soluciones propuestas (para el tutor):
  - Ficha problema: Se siente sola.
  - Ficha causa: No sabe hacer amigos, no les trata bien, intenta ganar amigos con cosas materiales.
  - Ficha raíz: Siente envidia de su hermana, que se lleva bien con todos.

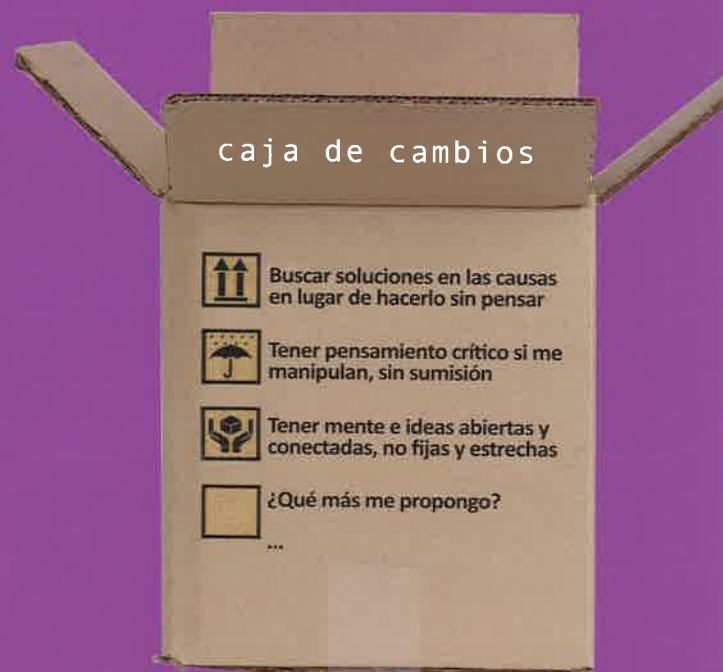
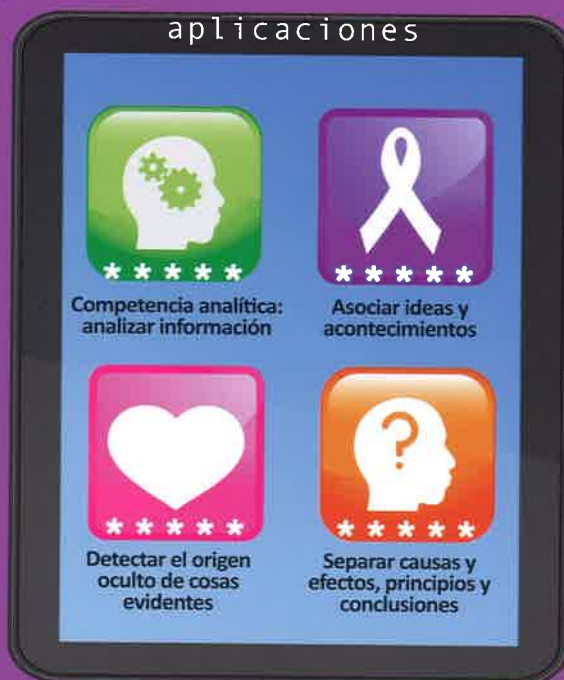
- La panadería de la esquina está a punto de cerrar porque cada vez tiene menos clientes.  
Soluciones propuestas (para el tutor):
  - Ficha problema: No tiene clientes y tiene que cerrar.
  - Ficha causa: Sigue haciendo el mismo pan que hace años. No tiene productos atractivos. Los clientes van a otra panadería que tiene muchos productos artesanales. El escaparate y el cartel no tienen buen diseño.
  - Ficha raíz: Tiene imagen de anticuada.
- Víctor ha hecho una gran trastada. A su padre no le ha dicho la verdad, pero sí a su tutor.  
Soluciones propuestas (para el tutor):
  - Ficha problema: ha hecho una trastada y ha mentido a su padre.
  - Ficha causa: hace trastadas para llamar la atención.
  - Ficha raíz: tiene miedo del castigo de su padre.

## 7

## Ensamblaje

5<sup>m</sup>

Rebobinan, reflexionan y establecen compromisos.







# nteligencia existencial



Las preguntas

# Base pedagógica

## Síntesis

Queremos que los alumnos aprendan a hacerse preguntas vitales.

En la primera sesión, cada alumno formula una pregunta y mediante un juego, todos responderán a las preguntas de los demás y al final cada uno se encontrará con un montón de respuestas.

En la segunda sesión, partimos de una imagen para reflexionar sobre la importancia de las preguntas.

## Objetivo

Entrenar la inteligencia existencial, en concreto, la capacidad de cuestionarse o preguntarse sobre la vida exterior e interior.

## Metodología

- Juego con mensajes en papeles.
- Análisis de imagen.

## Material

- 15 hojas de A3 (doble que folio).
- Celofán.

### *De la escuela de las respuestas a la escuela de las preguntas*

El paso de una escuela de las respuestas a una escuela de las preguntas es una de las revoluciones silenciosas más importantes que ya se ha producido en muchas escuelas.

Desde los orígenes de la humanidad, la ontología fue el pilar del saber. Hoy día, una vez transitados los caminos emocionales para explorar la felicidad, necesitamos avanzar un paso más a través de la inteligencia existencial.

El tercer peldaño es aprender a cuestionarnos el "ser" o esencia de la realidad y de "mi" realidad. Ya hemos dado dos pasos. En la primera unidad hemos aprendido a manejar los miedos interiores. En la segunda, hemos mejorado la inteligencia analítica, esto es, la capacidad de ver lo que hay en la realidad, con unas gafas multidimensionales.

En esta tercera unidad, entrenaremos nuestra capacidad para hacernos preguntas, factor clave de la creatividad y componente esencial de las inteligencias necesarias para forjar un proyecto de felicidad plena.

La educación existencial propone obras abiertas, no cerradas, da el protagonismo al receptor, exige aprender a dudar, no certezas, habla, entra en conversación con los demás y con la vida, no es un monólogo que objetualiza la realidad.

Aprender a preguntar es aprender a abrir la mente, es optar por la apertura y la potencialidad, al contrario del aprendizaje basado en la finitud y la negatividad.

Dice Gadamer que "el saber es fundamentalmente dialéctico", es aprender a mirar juntos en la misma dirección.



### **Howard GARDNER** **La inteligencia reformulada**

Este libro dio fundamentación a la inteligencia existencial y la recuperó como una de las nueve inteligencias múltiples.

LENGUAJE DIFÍCIL · TÉCNICO



### **Susana TAMARO** **Más fuego, más viento**

Libro vivencial sobre la necesidad de la duda, el silencio, la apertura, el riesgo...

LENGUAJE MUY FÁCIL · RELATO



# Prepáralo en 5 minutos

## 1ª Sesión

1

### **La historia del zombie viviente** 15<sup>m</sup>

El tutor lee el inicio de la "historia del humano que se convirtió en un zombie viviente".

Se ponen por parejas, cada una formula dos preguntas y el tutor elige una de las dos. La escriben en un papel A3 (con sus nombres) y la enrollan.

2

### **Mensaje en una cápsula especial** 35<sup>m</sup>

Siguen en parejas. Se hacen turnos de un minuto, en los que cada pareja recibe una pregunta enrollada de otra pareja (esta es la cápsula) y escriben una respuesta. Se repite el proceso hasta que se acabe el tiempo.

Todas se guardan en una caja o cofre.

3

### **Yo soy yo y mis preguntas** 15<sup>m</sup>

Se hace un comentario de la imagen "soy una gran pregunta" y se inicia el coloquio.

4

### **El zombie que volvió a ser humano** 30<sup>m</sup>

Se reparten cada cápsula de la sesión anterior a su pareja original. Leen las respuestas en pareja.

Luego cada pareja lee la pregunta y cuentan las dos mejores respuestas.

Al final votamos las tres mejores preguntas.

5

### **Ensamblaje** 5<sup>m</sup>

Hacen metacognición (repasar qué han hecho, por qué y qué han aprendido). Lo comentan en alto para compartirlo con todos.



# 5ª sesión

1

## La historia del zombie viviente

15<sup>m</sup>

El tutor lee la "Historia del humano que se convirtió en zombie viviente".

Luego se ponen por parejas. Cada pareja escribe dos preguntas, cada una en una papeleta (medio folio). El tutor va pasando por cada pareja y selecciona una de las dos preguntas para seguir jugando, cuidando que den juego y que no se repita con la de otro grupo.

La escriben en un papel A3 (doble folio), con sus nombres, ocupando solo la cabecera del papel. La enrollan poniéndola una goma.

### Historia del humano que se convirtió en zombie viviente

Cuentan esas historias que van de boca en boca y que nunca sabremos si son o mentira, que en un país muy muy lejano vivía un hombre común, como todos los demás.

Por las mañanas se levantaba cuando le decía el despertador, llegaba a trabajar y cumplía con sus obligaciones, agradaba a sus clientes, obedecía a su jefe y se esforzaba por lograr a fin de año el bonus de la empresa para poder pagarse esos caprichos que surgían día a día.

Por las noches llegaba demasiado cansado a casa y se dormía nada más sentarse en el sofá a ver la televisión.

Se acostaba pronto soñando con el fin de semana. Cuando llegaba el fin de semana su cabeza volaba imaginándose hacia su playa favorita contando las semanas que faltaban para las vacaciones de verano.

Un día, de repente, mientras esperaba paciente en un enorme atasco en la carretera, de vuelta a casa, se paró a pensar.

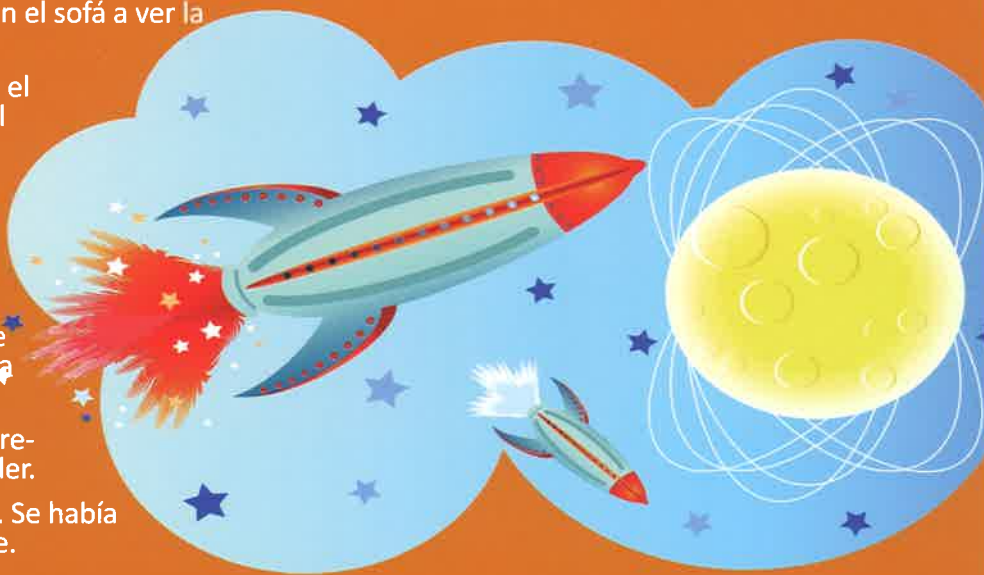
Estuvo a punto de hacerse una pregunta, pero esto no llegó a suceder.

De pronto se dio cuenta de todo. Se había convertido en un zombie viviente.

Este humano convertido en zombie nunca supo dejar de ser zombie, tampoco nunca supo por qué le había sucedido esto.

Nosotros sabemos que todo empezó a suceder un día en el que sin darse cuenta dejó de hacerse preguntas. Por eso nunca supo ¿qué le pasaba? ¿cuánto? ¿por qué? ¿cómo volver a cambiar? o ¿hacia dónde?

Cuando oí esta historia tan común, me di cuenta del poder de esos signos de interrogación que abrazan a nuestras preguntas.



2

## Mensaje en una cápsula especial

35<sup>m</sup>

Siguen en parejas. Hacen turnos de un minuto. En cada turno, cada pareja recibe una cápsula especial (una pregunta enrollada de otro grupo). Leen la pregunta y escriben una respuesta rápida. Así se repite el proceso hasta que se acabe el tiempo.

Cuando terminen querrán ver el montón de respuestas que han escrito sus compañeros, pero se mantiene la intriga hasta la sesión siguiente. El tutor guarda todas las cápsulas en una caja.







# 6ª sesión

## 3

### Yo soy yo y mis preguntas

15<sup>m</sup>

El tutor modera un coloquio en torno a la imagen "Soy una gran pregunta".

#### Coloquio

- ¿Cuál es la primera impresión al ver la imagen?
- ¿Cómo describirías la imagen?
- La cara del personaje es ambigua. ¿Cómo lo interpretas?
- ¿Qué quiere decir su postura y sus gestos? ¿Qué sugieren las manos en los bolsillos? ¿Los pies? ¿Está saltando? ¿Se cruza de piernas, como si se cruzase de brazos?
- ¿Sugiere dinamismo o pasividad? ¿Cuál de las dos actitudes es más importante al tomar una decisión?
- Recuerda alguna decisión importante que hayas tomado. ¿Recuerdas lo que sentiste? ¿Tenías miedo?
- ¿Qué pasó después de tomar la decisión? ¿Cómo cambiaron tus sentimientos? ¿Qué aprendiste?
- ¿Qué es necesario saber para tomar una buena decisión?

## 4

### El zombie que volvió a ser humano

30<sup>m</sup>

Se reparten las cápsulas a las parejas originales o iniciales.

Dejamos un tiempo para que cada pareja lea las repuestas.

Lo ponemos en común, cada pareja lee en alto las dos o tres respuestas más interesantes.

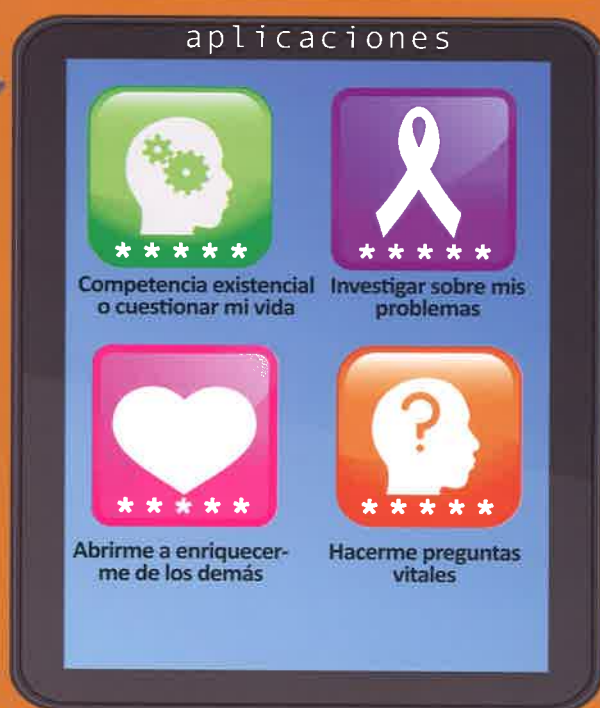
Terminamos votando las tres mejores preguntas.

## 5

### Ensamblaje

5<sup>m</sup>

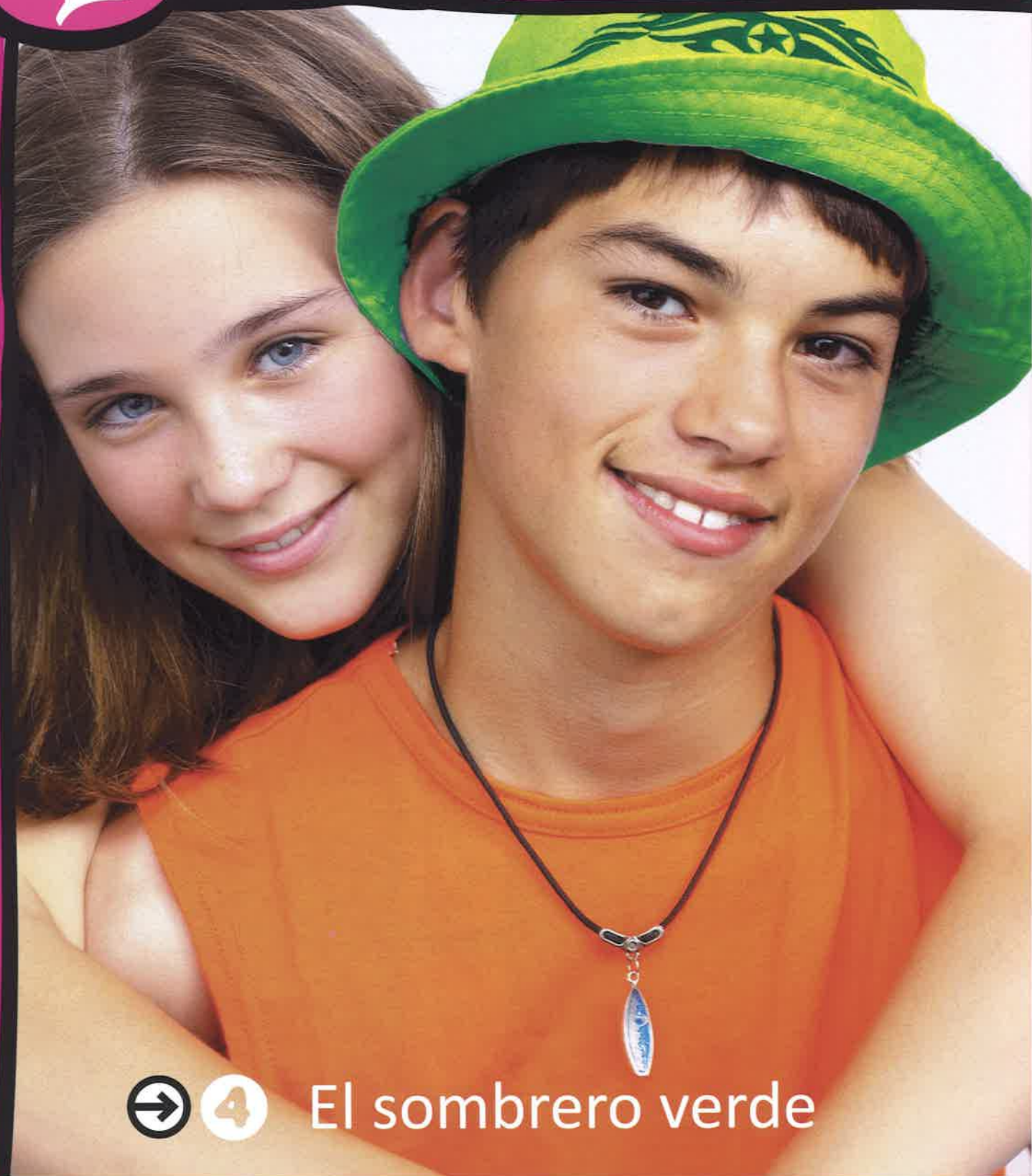
Rebobinan y valoran la actividad.







# nteligencia divergente



El sombrero verde

## Síntesis

En esta unidad trabajaremos sobre el pensamiento divergente en dos sentidos.

En la primera sesión aprenderemos a usar la inteligencia creativa aplicada a la búsqueda de alternativas y soluciones a los problemas. Para ello confeccionaremos 6 sombreros de distintos colores y pegaremos en ellos las alternativas.

En la segunda sesión usaremos la inteligencia ejecutiva aplicada a cómo generar proyectos que se lleven a la práctica desde las decisiones tomadas. Para ello haremos lluvia de ideas y después en un gran papel continuo haremos mapas conceptuales.

## Objetivo

Entrenar la inteligencia divergente, para tomar decisiones con creatividad y llevarlas a cabo desde proyectos.

## Metodología

- Juegos creativos.
- Lluvia de ideas.
- Mapa conceptuales.

## Material

- Sombreros de colores o papeles para fabricar sombreros cónicos de 6 colores.
- Papel continuo para pegar posits o cartulinas para hacer mapas conceptuales.

## El pensamiento divergente

La generación Y ha aprendido, por sí sola, empujada por agente extraescolares, a utilizar un tipo de pensamiento llamado "divergente", que les resulta imprescindible para manejarse en el mundo de la globalidad, de los social media, de las redes y de la tecnología. Este es un pensamiento emergente y será todavía más necesario cuando esta generación llegue a su vida adulta.

En el otro extremo está el pensamiento lógico-aristotélico, que seguirá siendo necesario, pero en menor medida. La escuela lo tiene que seguir enseñando, tal como lo hemos visto en la unidad 2. Esta es la inteligencia analítica: pensamiento inductivo, deductivo, causal, consecuencial.

Pero la escuela debe pasar de priorizar ese pensamiento lógico a priorizar un tipo de pensamiento que podemos llamar "divergente". Debe creer en él y después debe crear procesos sistematizados que empapen sus estructuras, que no reduzcan este pensamiento creativo a algo ocasional o epidérmico.

El pensamiento divergente es un pensamiento que maneja la intuición, la creatividad, las salidas laterales, no sólo las literales, que se quita las orejeras para ver la realidad de forma global. Aprende a manejar el caos, los imprevistos, la indeterminación, un pensamiento hipertextual, emocional, transracional, multitarea, que abarca la complejidad, por lo tanto que no es unidireccional. Intenta ver la realidad desde distintas perspectivas. Transciende la subjetividad de la visión individual de las cosas. Negocia visiones, inventa salidas no previstas de antemano, encuentra alternativas, genera ideas, en lugar de manejar sólo las existentes.

Este puede ser el currículo de la escuela del siglo 21.



### Edward De BONO Seis sombreros para pensar

Un libro pionero y clásico sobre el pensamiento divergente y creativo.

LENGUAJE FÁCIL · DIVULGATIVO



### José María BAUTISTA Todo ha cambiado con la generación Y

Compendio de 40 paradigmas que mueven nuestro mundo social media y que gobernarán el futuro.

LENGUAJE FÁCIL · TÉCNICO



# Prepáralo en 5 minutos

## 1ª Sesión

1

### 6 sombreros 6<sup>m</sup>

El tutor explica el sentido de la unidad didáctica y para qué sirve cada sombrero.

2

### Agencias de detectives 36<sup>m</sup>

Se asigna un color a cada alumno: verde, rojo, blanco, negro, amarillo y azul. Así hacemos 6 grupos.

Cada grupo se encargará de aplicar los mecanismos del color asignado.

Se hace un sombrero gigante o se dibuja uno en una cartulina.

Se plantea un problema de la lista "Retos para detectives...". Se dan 3 minutos para que cada grupo proponga soluciones desde su color. Las escriben en posits o tarjetas de su color.

Ponen en común las propuestas y las van pegando en el sombrero gigante.

3

### Fotos creativas 10<sup>m</sup>

Cada grupo genera ideas con el sombrero verde, rojo y amarillo para hacer una fotografía donde se cree una asociación insólita entre dos objetos. La elaborarán para la siguiente sesión.

4

### Concurso Fotoexpres 10<sup>m</sup>

Cada grupo expone en un panel su fotografía o se proyectan con un ordenador. Eligen las tres mejores.

5

### Ejecutivos creativos 16<sup>m</sup>

Trabajan la técnica de pensamiento divergente "lluvia de ideas" aplicada a cómo elaborar los proyectos sugeridos.

6

### Gestión de proyectos globales 20<sup>m</sup>

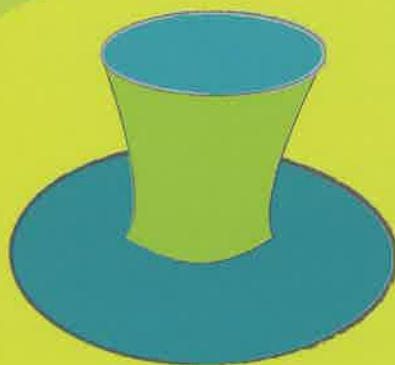
Trabajan la técnica "mapas mentales" aplicada a cómo ejecutar un proyecto.

7

### Ensamblaje 6<sup>m</sup>

Valoran lo aprendido y concretan cómo aplicarlo.





## LA CREATIVIDAD

Busca alternativas más allá de la lógica.

Genera nuevas ideas, no se conforma con las que ya están encima de la mesa.

Lanza propuestas locas o sin sentido, que a la larga pueden convertirse en las mejores.

Es verde porque es fértil y hacer crecer.



## LOS SENTIMIENTOS

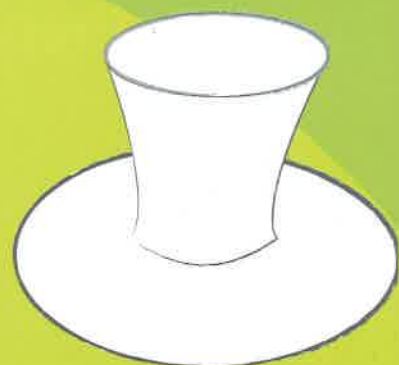
Asegura la energía.

Conecta con los sentimientos del equipo y de los destinatarios.

Hace que el proyecto se viva a fondo.

Decide con el corazón y la intuición.

Es rojo y pone pasión en el proyecto.



## LA OBJETIVIDAD

Reúne datos para poder tomar decisiones basados argumentos objetivos.

Se ocupa de encontrar información clara y objetiva.

Pide que se hable de hechos específicos, no de opiniones subjetivas.

Es blanco y neutral.

# 1

## 6 sombreros 5m

El tutor explica el sentido de la unidad: vamos a aprender a utilizar mejor la inteligencia divergente, es decir, nuestra capacidad creativa, para solucionar problemas, para abrir nuestra mente a alternativas más allá de la lógica.

A esto lo llamaremos sombrero verde. Lo combinaremos con otros sombreros: el rojo que sirve para poner sentimiento en las tareas, el blanco que da objetividad, el negro que piensa en los riesgos, el amarillo que transmite positividad y el azul que coordina y ejecuta.

# 2

## Agencias de color

Se hacen 6 grupos. A cada grupo se le da un color "X". Leen las claves de su color. Se hace un sombrero gigante. Alternando los colores. El tutor plantea un reto de la lista "Retos para detectives avispa". Cada grupo proponga tres soluciones. Las escriben en posits o cartulinas coloridas. Exponen sus propuestas y las pegan en el sombrero. Siguen el mismo mecanismo con los demás colores.

## Instrucciones para confeccionar el sombrero gigante

- Con una cartulina, recorta un círculo de la mitad de tamaño. Enrolla una tercera parte y apóyate en él. Termina pegando los extremos.

## Retos para detectives avispa

- Stilton (ratón protagonista de novela) quiere hacer un viaje de negocios a la Copa de Europa y no sabe qué actividad hacer.
- Tarzán y Jane se han enfadado y ya no se hablan.
- Tenemos que hacer una campaña de marketing para un producto nuevo.





### LOS RIESGOS

Dice cómo evitar las dificultades a tiempo.

Expone los aspectos negativos a considerar antes de tomar una decisión.

Intenta prever los riesgos y barreras negativas que pueden encontrarse en el camino.

Es negro porque se centra en lo negativo.



### EL OPTIMISMO

Habla de todos los aspectos positivos que rodean al proyecto.

Visualiza qué pasará cuando hayan conseguido lo que se proponen.

Expresa su fe y confianza en lograr los objetivos propuestos.

Es amarillo como el sol, emite resplandor y positividad.



### EL CONTROL

Sirve para dirigir y controlar una acción.

Consigue que todos actúen al mismo ritmo de forma coordinada.

Gestiona los pasos para llevar a cabo lo decidido por todos los sombreros.

Ejerce el liderazgo, fija el enfoque, vela por que se cumplan las reglas.

Es azul, fresco, descriptivo.

## detectives 33<sup>a</sup>

Elige uno de los 6 colores y se llamará "La agencia que piensa y toma decisiones desde su color". Se pueden hacer sombreros con los seis colores. "Detectives avisados". Da 3 minutos para que piensen su color.

Elige un color. Cada idea en un papel distinto.

Haz un sombrero gigante.

Resuelve los retos, hasta el final de la sesión.

### sombrero gigante

Haz un sombrero gigante (por ejemplo de 1 metro). Recorta otro círculo de cartulina, con el círculo pequeño arriba y el grande abajo, y la cartulina enrollada a ambos círculos.

Elige un color. Cada idea en un papel distinto.

Elige un color. Cada idea en un papel distinto.

Elige un color. Cada idea en un papel distinto.

Elige un color. Cada idea en un papel distinto.

## 3 Fotos creativas 10<sup>m</sup>

Cada grupo se va a transformar en una agencia de fotografía creativa. El reto es diseñar una foto creativa con el sombrero verde, rojo y amarillo.

La única regla es que tienen que asociar dos objetos, personajes o motivos de forma original.

Ahora solo piensan la idea y harán la fotografía para la próxima sesión.

### Ideas para casos de emergencia (Solo para el tutor)

- Una regadera y un alumno, como una flor.
- Una abeja (personaje) y una flor.
- Un sombrero y unos zapatos.
- Una gafas y un libro.
- Un barco de papel y un remo.
- Un collar y una medalla.
- Dos teletubbies.
- Una lámpara y una fruta.

# 8ª sesión

## 4 Concurso Fotoexpres 10<sup>m</sup>

Cada grupo expone su fotografía y la pega en un panel o se proyectan con el ordenador. Se vota la foto más creativa (verde), la más emotiva (rojo) y la más positiva (amarillo).

## 5 Ejecutivos creativos 15<sup>m</sup>

Trabajan la técnica de inteligencia divergente llamada "lluvia de ideas" aplicada a cómo encontrar ideas para hacer un proyecto. Sugerimos algunos:

- Elegir una mascota para una campaña de fomento de lectura.
- Elegir una acción común para fomentar el consumo de frutas en los recreos.
- Elegir un lema para hacer un colegio ecológico.

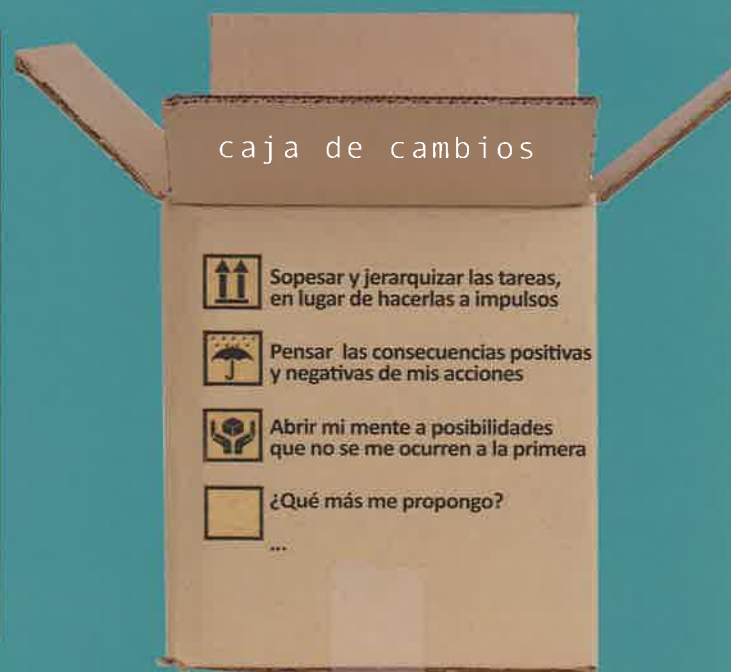
## 6 Gestión de proyectos globales 20<sup>m</sup>

Con la técnica "mapa mental" organizan qué pasos dar para ejecutar uno de estos proyectos:

- Organizar una fiesta de carnaval.
- Organizar un viaje de fin de semana.
- Organizar una excursión de fin de curso.
- Diseñar una coreografía.
- Diseñar una película u obra de teatro.
- Realizar un trabajo de Astronomía.

## 7 Ensamblaje 5<sup>m</sup>

Rebobinan y valoran la actividad.







# nteligencia interior



➡ 5 El talento

# Base pedagógica

## Síntesis

Esta actividad trabaja el talento personal de cada uno en dos sentidos:

La primera sesión se centra en el talento interior, es decir, la fuente de donde nacen todas las cualidades y destrezas de una persona.

En la segunda sesión hacemos una especie de concurso televisivo, más vistoso, festivo y exterior, centrado en las habilidades o aficiones que reflejan ese talento y donde hay que emplearlo.

## Objetivo

Ser conscientes del talento personal y buscar formas de utilizar nuestro potencial.

## Metodología

- Visualización.
- Juego existencial.
- Actuación y concurso.

## Material

- Espacio acogedor y silencioso para la visualización.
- Espacio adecuado para el concurso "Tú sí que vales"
- Aparato de música.

## La gestión del talento interior

La palabra "talento" proviene de la parábola del evangelio donde dos trabajadores se atreven a usar, invertir y desarrollar los dones que han recibido, mientras que otro trabajador se queda paralizado por el miedo a perderlo y lo entierra en el jardín. La moraleja de la parábola es que conservar lo recibido no es la clave. Cada persona tiene una misión distinta que nace de un talento que se convierte en un rasgo de personalidad distintivo, y somos responsables de desarrollarlo.

El concepto de la gestión del talento nace recientemente en el mundo de la empresa. Define el potencial-raíz o manantial de donde nacen todas las aptitudes, destrezas, habilidades o competencias que definen a una persona.

La gestión del talento define también a los equipos y organizaciones inteligentes. Juan Carlos Cubeiro define tres claves para las personas y organizaciones con talento: la capacidad de fluir (esto es, la capacidad de hacer cosas que requieren un gran esfuerzo, pero con las que disfrutamos profundamente obteniendo gran placer), la capacidad de influir (de contagiar a los demás, de ejercer un liderazgo emocional y existencial) y la capacidad de confluir (de crear equipo)

Detrás de este concepto del talento están las dos corrientes más potentes de la renovación pedagógica actual:

El modelo de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, donde cada niño se enfoca a desarrollar las inteligencias nativas para las que mostró más aptitud desde edades tempranas, aunque no despunte en otras inteligencias.

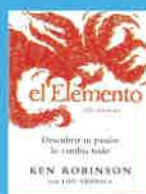
El otro modelo es el de educación creativa de Ken Robinson, que defiende un cambio estructural en el sistema educativo que fomente la creatividad, en lugar del aprendizaje repetitivo de información. Pone el ejemplo de Gillian Lynne, que hoy es famosa por obras como Cats o El fantasma de la ópera. Durante ocho años fue fracaso escolar. Solo consiguió explotar su talento cuando cambió de escuela.



### J. C. CUBEIRO Y J. A. SAÍZ

Cómo ejercer un liderazgo que fomente el talento de las personas. Se dirige al mundo de la empresa, pero es válido para educadores.

LENGUAJE FÁCIL · DIVULGATIVO



### Ken Robinson El elemento

Educar debe descubrir el "elemento": donde confluyen las capacidades y pasiones.

LENGUAJE MUY FÁCIL · DIVULGATIVO



# Prepáralo en 5 minutos

## 1ª Sesión

1

### **La parábola de los talentos 5<sup>m</sup>**

El tutor cuenta la parábola.

2

### **Cazatalentos 15<sup>m</sup>**

Cada alumno tiene un folio y recorta un círculo, con las manos. Este simbolizará su talento. Escriben su nombre y los recogemos en una caja. Se vuelven a repartir de forma aleatoria, sin que a nadie le toque el suyo. Damos tres minutos para escribir en el talento cuál es el mayor talento de la persona que les ha tocado.

Con las sobras de haber recortado el círculo, hacen otro círculo pequeño. Escriben el nombre de la persona que les ha tocado y un talento que tiene esa persona pero que no lo está desarrollando. Doblan el talento grande y guardan dentro el pequeño. Los recogemos todos.

3

### **Escucha el silencio 20<sup>m</sup>**

Con el ambiente adecuado, hacemos una visualización. Al terminarla, aún con los ojos cerrados, el tutor reparte los talentos a cada uno.

4

### **Tú sí que vales: La idea 5<sup>m</sup>**

Cada alumno prepara una actuación de un minuto para la próxima sesión, que simbolice un talento personal: escena, vídeo, dibujo o fotografía. Ahora sólo piensa en la idea.

## 2ª Sesión

5

### **Tú sí que vales: El festival 35<sup>m</sup>**

Cada alumno tiene un minuto para representar su talento de la forma que haya elegido.

6

### **Ensamblaje total 15<sup>m</sup>**

Rellenan el ensamblaje de esta unidad.

Después el tutor pide que dibujen una herramienta que simbolice cada unidad trabajada y escriben qué han aprendido en ellas.

# 9ª sesión

## La parábola de los talentos 9º

1

El tutor cuenta la versión de la parábola que proponemos o la versión del evangelio.

Lo hace de forma rápida, haciendo un par de preguntas al final, para comprobar que la han comprendido, pasando enseguida al siguiente paso.

### La parábola de los talentos

Esta es la historia de uno de los empresarios más ricos del Lejano Oriente, que quería ampliar su negocio en Occidente. Así que un día reunió a sus tres consejeros de mayor confianza y les dijo:

- Voy a hacer un viaje muy muy largo a Manhattan. Estaré fuera dos años. Así que he decidido confiaros a vosotros tres todo mi negocio durante ese tiempo.

Los tres consejeros abrieron los ojos, desorientados ante sus palabras que estaban escuchando.

- A ti Onawa, te daré cinco talentos. Esto es mucho dinero. Sabes que un talento es tu salario de un año. A ti, Odelia te doy tres talentos y a ti, Omega, te doy un talento. Confío en que sabréis invertirlo y que no lo echaréis a perder.

El empresario se fue al día siguiente.

Ese mismo día Onawa compró cinco franquicias de Starbucks y puso todo su empeño en que su negocio saliese adelante.

Odelia fue y gastó el dinero en las acciones de Bolsa más prometedoras.

Omega se fue a casa y no durmió esa noche. Estaba muy contento por haber recibido el honor de custodiar tanta riqueza, pero tenía mucho miedo de perderla. Así que antes de amanecer, se levantó y cabó un hoyo profundo en el jardín de su hacienda y allí guardó el talento que había recibido.

A los dos años volvió el empresario y reunió a sus tres consejeros. Llegó Onawa y le dio los cinco talentos que había recibido y otros cinco que había ganado.

- Te felicito, Onawa, porque has sido fiel y valiente. A ti te daré toda mi confianza.

Entró Odelia y le presentó los tres talentos recibidos y otros tres talentos que había conseguido con sus inversiones.

- Te felicito, Odelia, porque has sido fiel y valiente. A ti te daré toda mi confianza.

Por último, entró Omega y tembloroso, dijo:

- Mi amo, me diste un talento y un talento te entrego. Tenía miedo de perderlo, de que me lo robasen, así que lo enterré en un sitio seguro y aquí está.

El amo se enfadó:

- Has sido un trabajador perezoso y miedoso. No te entregué un talento para que lo desperdiciasas así. Te lo entregué para que hicieses el bien en la Tierra. Tu problema es que has tenido miedo. Yo quiero personas valientes que sepan sacar partido de lo poco o lo mucho que reciben. Así que no quiero tenerte a mi lado.





## Cazatalentos



2

Todos cogen un folio y hacen un talento gigante recortando un círculo con los dedos, de forma irregular, para que parezca antiguo y valioso, sin tijeras. Escriben su nombre en una cara del talento.

Se recogen todos en una caja o en una bolsa y se vuelven a repartir de forma aleatoria, sin que a nadie le toque el suyo.

Cada alumno hace otro talento pequeño con los trozos de papel que le han sobrado de recortar el círculo anterior y escribe el mismo nombre del talento que ha recibido.

En silencio, con música suave de fondo, damos tres minutos para que cada uno piense en el talento personal más importante que tiene la persona que le ha tocado. Lo escriben en el talento gigante, en la cara donde no aparece su nombre.

Luego, damos otros tres minutos para pensar en un talento que tiene esa persona, pero que no conoce bien o que no desarrolla con valentía porque tiene miedos. Lo escribimos en el talento pequeño.

Doblamos el talento gigante a la mitad y guardamos el pequeño dentro del gigante. Los recogemos todos.



El talento gigante

Don, valor, destreza, cualidad que me distingue, mi mayor riqueza personal. La conozco y empleo conmigo y con los demás.



El talento atrofiado

Talento que poseo, o que no conozco, o que desaprovecho, o que tengo miedo a emplear.

# 3

## Escucha el silencio

20<sup>mn</sup>

Elegimos un momento especial, una música muy, muy suave, y un lugar especial, si es posible. Tenemos preparados los materiales: los talentos que han escrito antes y folios para los nuevos talentos.

Vamos leyendo la visualización, con voz pausada. Cuando aparecen puntos suspensivos dejamos unos treinta segundos de silencio.

### Visualización

Vamos a hacer una visualización. Estaremos unos diez minutos en silencio, creando o recordando escenas o vivencias con nuestra imaginación que a cada uno le transmitirán un mensaje. Necesitamos silencio absoluto para que pueda salirnos bien.

Cerramos los ojos. Relajamos los brazos. Respiramos como en cámara lenta. Tomamos aire por la boca, muy despacio y la expulsamos por la nariz. Empezamos...

Primero nos hacemos **conscientes de nuestro cuerpo**. Notamos el roce de la ropa en nuestra espalda... Sentimos el tacto de los dedos de la mano... Nos fijamos ahora en la presión del calzado sobre nuestros pies...

Vamos a **aprender a escuchar**. Distinguid los ruidos que nos llegan de la calle... Antes no oíamos nada, ahora sí. Vamos a hacer lo mismo en nuestro interior. ¿No lo oyes? Es el silencio, un silencio distinto, que nos va a decir cosas.

¿Por qué hacemos silencio? Porque cuando uno hace silencio, encuentra una fuente de la que sale un agua que nunca se agota...

Vas a hacerte **consciente de tu historia**. Quiero que busques uno de los mejores momentos de tu vida... ¿Dónde estabas? ¿Con quién? Imagina que haces una fotografía de ese momento, fíjate en todos los detalles...

Ahora vas a hacerte **consciente del día**. Piensa cuál es el momento del día en que eres más feliz. ¿Por qué? Si escuchas el silencio, te harás preguntas. ¿Qué es lo que te hace más feliz en tu vida?...

Transciéndete. Escucha tu interior. ¿Cuál es tu mayor **talento personal**? No se trata de qué se te da bien hacer, sino aquello que es común a todas las cosas que se te dan bien hacer. ¿Por qué te admiran? Piensa un par de minutos en este talento gigante...

Conviértete. ¿Qué talento estás desperdiciando? ¿Cuál es tu **talento escondido**? ¿Qué miedos te impiden ser completamente feliz y desarrollar un talento que te haría más feliz y más felices a los demás? Pensamos un par de minutos en este talento enano...

(Mientras, sin abrir los ojos, el tutor reparte a cada destinatario los talentos escritos en el paso 2).

Ahora prepárate para escuchar un mensaje que tiene un significado que solo tú puedes interpretar. Abrimos los ojos muy lentamente. Leemos el talento gigante y el enano, los contrastamos con los que hemos pensado en la visualización. Reflexionamos unos minutos.

Terminamos compartiendo lo que hemos vivido.



4

## Tú sí que vales: La idea 5<sup>m</sup>

Cada alumno prepara una actuación de solo un minuto que simbolice un talento suyo. Ahora solo buscan la idea. Explicamos cómo va a ser el concurso de la siguiente sesión.

Pueden hacerlo al estilo del concurso televisivo "Tú sí que vales": cantar, bailar, ejercicio, chistes, tocar un instrumento, contar historias, magia, imitar, trabalenguas...

También pueden hacer una presentación más formal de su talento con un vídeo, dibujos, fotografías. Pueden hablar de aficiones, lugares, hazañas, conocimientos, habilidades...



# 10ª sesión

## 5 Tú sí que vales: El festival 30<sup>m</sup>

Anunciamos a bombo y platillo el inicio del festival. Cada alumno dispone de un minuto para demostrar su talento: bien en formato espectáculo (mostrarlo físicamente en directo: bailar, cantar, demostrar una habilidad, etc.), bien en formato presentación (mediante un vídeo, powerpoint, fotografía, etc.)

## 6 Ensamblaje 15<sup>m</sup>

Primero rellenan el ensamblaje de esta unidad, rápidamente.

Luego, a modo de álbum de fotografías y de portfolio, pedimos que cada uno dibuje una imagen que simbolice una herramienta que ha aprendido en estas diez sesiones de trabajo. Las compartimos, pegándolas en algún panel y explicándolas.

Se puede dedicar otra sesión de evaluación y repaso para hacer esta actividad.





PROGRAMA DE INTELIGENCIA  
EMOCIONAL Y EXISTENCIAL

# PPT SEF



1º Primaria



2º Primaria



3º Primaria



4º Primaria



5º Primaria



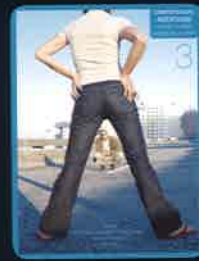
6º Primaria



1º ESO-FP



2º ESO-FP



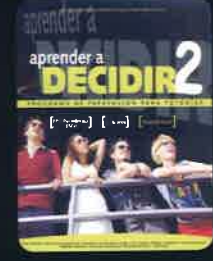
3º ESO-FP



4º ESO-FP



1º BACH-FP



2º BACH-FP



SEF 1



SEF 2



SEF 3



SEF 4



SEF 5



SEF 6



Infantil



Cd Rom



Cuadernos



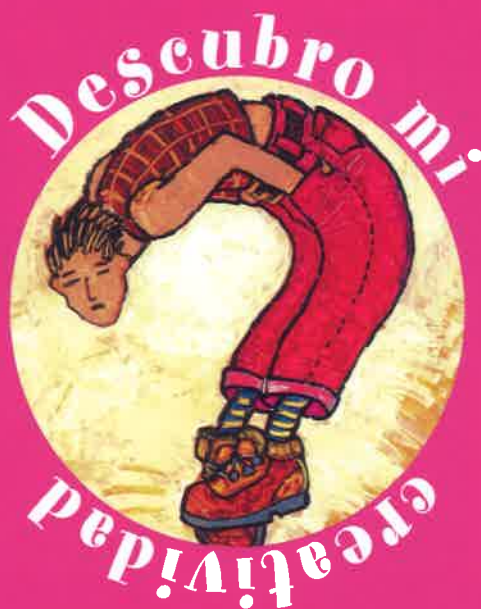
Cine



Formación



Formación



[www.escuelascaticas.es](http://www.escuelascaticas.es)



CON LA COLABORACIÓN DE:



Instituto de Orientación  
Académica EOS



Universidad Complutense  
de Madrid

