

José María Bautista, Ana María Ovejero y Ana Isabel San José

# aprender a **DECIDIR**2

PROGRAMA DE PREVENCIÓN PARA TUTORÍAS

[ FP y Bachillerato  
(ESO) ]

[ + 16 años ]

[ Guía del Tutor ]



Ética • Filosofía • Procesos de la comunicación • Transición a la vida adulta • Lengua • H.H. Sociales • Religión • Catequesis • Grupos tiempo libre  
Talleres: Publicidad • Medios de Comunicación • Búsqueda de empleo • Creatividad

# Cómo usar este manual

## Esquema de cada actividad



### PORTADA

Título de la actividad y tres preguntas en las que se puede apoyar el tutor para introducir la actividad.

### PISTAS PARA EL TUTOR

Pautas técnicas para que el tutor prepare la filosofía y metodología de la actividad. Tiene cinco apartados:

#### Descripción

Síntesis de los pasos metodológicos que tiene la actividad.

#### Objetivos

Señalamos dos herramientas que los alumnos deben aprender a manejar y tres objetivos a conseguir, en tres grupos:

- Riesgos personales • El mundo cultural • El mundo adolescente.

#### Marco Teórico

Los contenidos ideológicos y actitudinales que se trabajan en la actividad y en qué sentido está dirigido a la prevención de riesgos.

#### Tiempo

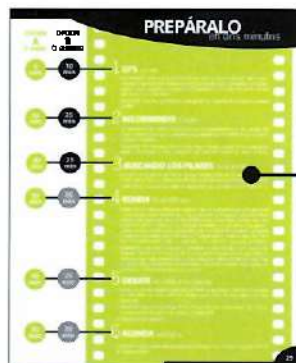
Sugerimos dos opciones:

A) Hacer la actividad en 1 sesión

B) Emplear 2 o más sesiones. Decimos dónde dividir las.

#### Material

Los materiales imprescindibles para desarrollar la actividad: aula adecuada para la interacción, un disco, un libro o premio para las actividades concurso...



### LA ACTIVIDAD PASO A PASO

6 pasos o apartados con los contenidos completos de la actividad: sugerencias metodológicas y pedagógicas, preguntas para el debate, ideas clave, soluciones, trucos. Indicamos cuándo usar la guía del alumno.

#### Prepáralo en dos minutos

Breve explicación de cada uno de los pasos metodológicos que hay que dar. A continuación, y con la misma numeración del 1 al 6, se amplían los contenidos de cada paso. Sugerimos variantes y el tiempo recomendado.

### AGENDA DEL ALUMNO

Es un folleto con el material que necesita el alumno en el curso. Para evitar que las pierdan, el tutor sólo entrega la ficha que se necesite en la sesión.



El PROGRAMA DE PREVENCIÓN PARA TUTORÍAS es un proyecto que articula una educación preventiva múltiple desde el espacio de la tutoría, para repercutir en el desarrollo completo del Proyecto educativo del centro, desde la implicación del equipo directivo, el claustro, los alumnos, los padres y madres y otros sectores sociales.

Destaca su carácter práctico, innovador, atractivo, radical y sistemático para afrontar la siempre compleja labor de prevenir drogodependencias y otros riesgos. No son eficaces los montajes de campañas esporádicas basadas en los consejos, el control o la información.

La respuesta debe estar centrada en el ámbito educativo y desde planteamientos globales. Se ocupa de la prevención de drogas y alcoholismo como punto de partida, pero su eficacia radica en abarcar todo el espectro de riesgos personales que pueden sufrir los alumnos: sexo o embarazos no deseados, fracaso emocional, apatía, anorexia, desafectos, violencia, desvinculación interpersonal, racismo, ludopatías... Más allá de planteamientos fisiológicos, estadísticos o sociológicos, lo que nos preocupa de estos fenómenos de riesgo es que repercuten en los alumnos creando estructuras despersonalizantes y disociales.

La mejor respuesta para fortalecer a las personas y capacitarlas socialmente está en la apuesta incondicional por un proyecto que estructuramos en torno a tres ejes: educar en la autonomía, la asertividad y la responsabilidad creativa. Los alumnos conectarán con esta forma de educar y prevenir si perciben que la comunidad educativa hace una apuesta por los ejes del Programa como parte esencial de su proyecto educativo, vital, cultural y social. Por ejemplo aumentarán su autonomía si ven que la comunidad educativa está interesada en que sea más autónomo en todos los aspectos de su vida y que no se hace un uso instrumental de este eje sólo para controlar el consumo de drogas.

La condición mínima, antes de empezar, es que la comunidad educativa simbolice de forma participativa un compromiso firme por este proyecto. Desperdiciaríamos una oportunidad si lo entendemos sólo como actividades de tutoría. La segunda condición es que se haga un esfuerzo por mejorar la formación de los educadores. Se entiende que prevenir no sólo depende de los alumnos, sino que todos nos ponemos en acción. Para ello se necesitan cauces adecuados para una profunda renovación de las comunidades educativas, donde se eduque y se viva desde actitudes radicales y coherentes, de forma que se perciba en todos los detalles de la vida cotidiana que se quiere que las personas y los grupos sean más autónomos, más asertivos y con más responsabilidad creativa.

# INDICE

## I. LA TRAMA DEL PROGRAMA

1. ¿Qué pretende el programa?	4
2. ¿Cómo conseguir el objetivo general?	4
3. ¿Qué queremos prevenir?	4
4. ¿Qué necesidades están en juego?	5
5. ¿Cómo no prevenir?	5
6. ¿Cómo si prevenir?	6
7. ¿Cómo educar la responsabilidad creativa?	7
8. Herramientas de "aprender a decidir dos"	8

## II. ACTIVIDADES

1. Agudeza	9
2. Estrategia	19
3. Publicidad	25
4. Pasión	31
5. Si lo has pensado ¡Hazlo!	37

Primera Edición: Marzo 1996  
Sexta Edición: Marzo 2003

**AUTORES:** © José M<sup>o</sup> Bautista, Ana María Ovejero y Ana Isabel San José, 2001

**EDITA:** © Federación Española de Religiosos de la Enseñanza (FERE) • Hacienda de Pavones, 5 - 1<sup>o</sup> 28030 Madrid • Tel.: 91 328 80 00

**DEP. LEGAL:** M-16937-2003

**ISBN:** 84-7073-072-X

# ¿Qué pretende el **programa**?

## OBJETIVO GENERAL

- **Capacitar** a los niños y adolescentes para que vivan en sociedad y se formen como personas autónomas, asertivas y responsables, que sepan tomar decisiones creativas, para prevenir así todo tipo de conducta despersonalizante y disocial.

# ¿Cómo conseguir el **objetivo general**?

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

### AUTONOMIA

- Conocer (conceptualmente), entrenar (procedimentalmente) y aprender (actitudinalmente) las **habilidades emocionales** para actuar con autonomía y autoestima, y para que cada persona se convierta en dueña de su vida, afronte y minimice los riesgos de consumos de drogas, alcohol y otros "riesgos emocionales".

### ASERTIVIDAD

- Conocer, entrenar y aprender **habilidades de comunicación** eficaz para actuar con asertividad y vinculación, para afrontar los riesgos de manipulación, de coacción u otros tipos de presión interpersonal que abren puertas a consumos abusivos de drogas, alcohol y otras situaciones que atentan contra la dignidad de las personas.

### RESPONSABILIDAD CREATIVA

- Conocer, entrenar y aprender las **habilidades éticas** de decisión y de creación para actuar con responsabilidad creativa, con el fin de enriquecer las formas personales y grupales de diversión, de trabajo y las expectativas vitales.

# ¿Qué queremos **prevenir**?

## TRES GRUPOS DE RIESGO PERSONALES

### Fracaso emocional

Sexo no deseado  
Desafectos  
Anorexia  
Embarazos no deseados  
Depresión  
Ruptura sentimental  
Soledad

### Desvinculación

Violencia  
Ruptura familiar  
Comunicación agresiva  
Racismo  
Bandas  
Manipulación  
Disciplina

### Retraimiento social

Alcohol  
Drogas  
Ludopatías  
Apatía  
Desinterés  
Pobreza expresiva  
Pesimismo

# ¿Qué **necesidades** están en juego?

## TRES MOTIVACIONES DE LOS ALUMNOS PARA EL RIESGO

### Experimentación

Es una necesidad característica del adolescente. El riesgo es un ensayo general para sentirse adultos. Buscan experiencias fuertes, de vértigo y de éxtasis, sensaciones nuevas, hacer lo que no saben o no se atreven a hacer de otra forma. Una forma de envolver la necesidad de estima.

### Amigos

Es la necesidad básica de pertenencia, de sentirse arropado por las personas, buscar la comunicación, ligar, sentirse fuerte con los demás. Tienen importancia los ritos que se hacen iniciáticos, con sus símbolos, territorios y dialécticas. De estos vínculos sacan beneficios, pero viven sus presiones manipuladoras.

### Diversión

Es el paradigma sociológico que mueve y explica todo lo que pasa, con éxito o fracaso, en las últimas décadas. Los códigos de diversión ya no están regulados por la micro-aldea cercana, sino por la aldea mediática. No podemos llegar a los valores personales sin pasar por el peaje de su mundo cultural.

# ¿Cómo **NO** prevenir?

## TRES ESTRATEGIAS DE PREVENCIÓN NO EFICACES

### Aconsejar

La droga no es un problema moral. Si la premisa que utilizemos para prevenir es la de que los jóvenes han perdido los valores y nosotros se los tenemos que inculcar, entonces sólo produciremos la ruptura emocional del canal de comunicación. Todo lo que hagamos o digamos a partir de ese supuesto no tendrá ningún significado, ni impacto en ellos.

Los consejos valen sólo cuando se piden. Se impone el principio pedagógico de partir de sus valores y si no los tienen claros ayudarles a buscarlos.

### Controlar

Recurrir al enfado, a la vigilancia, a la prohibición, a las obligaciones impuestas, son medidas para comprobar quién es el más fuerte, pero esto no es educar.

Los chicos entienden que empieza el combate y se ponen a luchar.

Los efectos, por lo general, serán contrarios a los pretendidos. Si se consigue minimizar el efecto de conductas de violencia social será por razones de fuerza, no educativas. Se impone el principio pedagógico del autocontrol, que será resultado de formas no-agresivas y no-pasivas en educadores y educandos.

### Informar

El alcohol y las drogas no son un fenómeno de salud. Sí tiene efectos en la salud, pero entendemos que es un comportamiento que se enmarca dentro de una nueva construcción cultural que se desarrolla durante los fines de semana.

La información es positiva, pero no si se convierte en el eje de nuestra educación preventiva, menos aún en la actual sociedad de la información. Está claro que a los adolescentes no les preocupa lo más mínimo el tema de la salud. Consideramos un error construir un proyecto sobre una necesidad inexistente en su imaginario cultural.

# ¿Cómo SI prevenir?

## TRES EJES VERTEBRALES DEL PROGRAMA

### AUTONOMIA

Autonomía NO ES ser moralmente dócil a los valores de los educadores para ser considerado socialmente como integrado y maduro.

Entendemos la Autonomía como el proceso que parte de la valoración de las propias capacidades, potencialidades y puntos fuertes, para construir una estructuración personal que nos haga dueños de nuestras vidas desde valores interiorizados que se plasmen en las decisiones.

#### INDICADORES:

- Vivir un autoconcepto positivo y generar expectativas proactivas.
- Aprender el lenguaje positivo y el lenguaje de la aceptación de la lógica con que funcionan los mundos de otras personas.
- Empatizar y conectar afectivamente con los demás.
- Generar estructuras propias para tomar las decisiones personales.
- Clarificar las necesidades y valores personales y sociales.
- Tomar el control de la propia vida, marcarse objetivos y metas para el presente y futuro, revisándolas constantemente.

### APRENDER A SER AUTÓNOMO

Ed. Primaria: 6-8 años  
Ed. Secundaria: 12-14 años

### ASERTIVIDAD

Asertividad NO ES respetar tanto a los demás que no quede espacio para uno mismo. Sabremos que no somos asertivos si estamos haciendo el papel de víctima, salvador o perseguidor.

Asertividad es saber hacer respetar los derechos personales sin agresividad ni pasividad.

#### INDICADORES:

- Manejar con eficacia distintas habilidades de comunicación.
- Saber identificar cuándo se ejerce una presión y una manipulación interpersonal, y afrontarla con asertividad.
- Saber potenciar los propios derechos y la propia dignidad personal mediante recursos comunicativos.
- Saber manejar distintas perspectivas, ponerse en el lugar del otro, escuchar y comprender.
- Saber expresar malestar, desagrado, realidades negativas y hacerlo con asertividad, sin agresividad ni retraimiento.
- Saber estructurar el trabajo en equipo, ocupar un lugar adecuado, que potencie las sinergias, el entusiasmo, la creatividad y la comunicación persuasiva y eficaz de dicho trabajo.

### APRENDER A CONVIVIR

Ed. Primaria: 8-10 años  
Ed. Secundaria: 14-16 años

### RESPONSABILIDAD CREATIVA

Responsabilidad NO ES tener el hábito de cumplir con las obligaciones y ser respetuoso con las normas. Creatividad NO ES la capacidad que tienen un pequeñísimo grupo de personas para hacer cosas raras, o genialidades, como dicen otros.

Responsabilidad creativa es tener la libertad para reinventar respuestas a los problemas y a los retos que nos depara el día a día, de forma que ese dominio sobre las propias decisiones nos lleve a asumir las consecuencias de las mismas.

#### INDICADORES:

- Saber explorar con agudeza la realidad, buscar información, gestionarla, formular hipótesis, ver patrones...
- Saber correr riesgos adecuados, desde valores estructurados y criterios de actuación.
- Dar una proyección ética a las decisiones.
- Manejar ágilmente la información disponible para codificar y comunicar nuestra propia idea de la realidad.
- Estructurar las fases del discurso y de la acción de forma expresiva, estética y eficaz.

### APRENDER A DECIDIR

Ed. Primaria: 10-12 años  
Ed. Secundaria: 16-18 años

## Bibliografía

- GOLEMAN, D. (1996): **Inteligencia emocional**, Barcelona, Kairós
- POPE, A.W. Y OTROS (1996): **Mejora de la autoestima: Técnicas para niños y adolescentes**, Barcelona, Martínez Roca
- SMITH J. (1977): **Si, puedo decir no**, Barcelona, Grijalbo
- GORDON, Th. (1994): **PET. Padres Eficaz y Técnicamente preparados**, México, Diana
- RODARI, G. (1996): **Gramática de la fantasía**, Barcelona, Textos del Bronce
- MARINA, J.A. (1993): **Teoría de la inteligencia creadora**, Barcelona, Anagrama

# ¿Cómo educar la responsabilidad creativa?

## CONTENIDOS Y OBJETIVOS DEL PROGRAMA "APRENDER A DECIDIR"

1	Aprender a Decidir 1	Aprender a Decidir 2
	EL GUIÓN DE TU PELÍCULA	AGUDEZA
Herramientas	- Exploración - Previsión	- Decodificación - Comprensión
Objetivo Riesgos	- Identificar los riesgos a medio y largo plazo	- Dar significado a las conductas personales
Objetivo Cultura	- Buscar, manejar y seleccionar información	- Decodificar el universo cultural
Objetivo Adolescente	- Hacer previsiones y formular hipótesis	- Comprender mensajes con herramientas lógicas y argumentativas
2	LA PELÍCULA DE TU GENERACIÓN	ESTRATEGIA
Herramientas	- Jerarquización - Valoración	- Necesidades - Alternativas
Objetivo Riesgos	- Jerarquizar los riesgos según sus consecuencias	- Identificar las necesidades personales
Objetivo Cultura	- Hacer juicios de valoración de una situación	- Usar técnicas para generar alternativas
Objetivo Adolescente	- Elegir estrategias de actuación entre varias opciones	- Estructurar el pensamiento y la comunicación
3	SEIS MUNDOS CODIFICADOS	PUBLICIDAD
Herramientas	- Análisis - Interpretación	- Estructura - Estética
Objetivo Riesgos	- Leer los códigos culturales de la realidad	- Enfocar estéticamente las decisiones
Objetivo Cultura	- Clarificar los criterios para divertirse	- Manejar técnicas publicitarias para comunicarse
Objetivo Adolescente	- Manejar los filtros para pensar, comunicar y actuar	- Aumentar la expresividad personal
4	EL RASTRO DE LA FELICIDAD	PASIÓN
Herramientas	- Valores - Felicidad	- Persuasión - Impacto
Objetivo Riesgos	- Tener criterios para maximizar o minimizar riesgos	- Hacer manejable la complejidad
Objetivo Cultura	- Clarificar los valores vitales más constructivos	- Saber vivir con inteligencia compartida
Objetivo Adolescente	- Actuar, decidir, relacionarse con un criterio de felicidad	- Saber llegar al corazón de los demás
5	AUDACIA	SI LO HAS PENSADO ¡HAZLO!
Herramientas	- Método - Responsabilidad	- Acción - Diversión
Objetivo Riesgos	- Manejar un concepto creativo de responsabilidad	- Perfilar un concepto personal de diversión
Objetivo Cultura	- Dominar distintos métodos para tomar decisiones	- Llegar al fondo ideológico de la cultura vital
Objetivo Adolescente	- Usar técnicas asertivas para defender decisiones	- Defender las decisiones con asertividad

## habilidades creativas y éticas

### HABILIDADES DE DECISIÓN DE 2ª GENERACIÓN

Los programas para aprender a decidir, de orientación personal o profesional, de creatividad, de resolución de conflictos, de procesamiento de información o de trabajo en equipo: trabajan técnicas y métodos puntuales para explorar la realidad ("ver"), estructurarla ("juzgar") y reconfigurarla ("actuar"). Pero éstas son sólo una parte, elemental y primaria, para aprender a decidir. Nosotros las hemos trabajado en el programa anterior "Aprender a decidir 1".

"Aprender a decidir 2" enseñará habilidades de 2ª generación para tomar decisiones: 1) Desde proyectos vitales, personales o grupales. 2) Desde proyectos sociales, con decisiones que a una perspectiva global, que provoque cambios en el entorno. 3) Desde proyectos éticos, desde determinados paradigmas culturales, desde valores sociales y personales, desde un proyecto de persona, desde un proyecto ideal social, para conseguir un orden del mundo distinto, porque todo proyecto pretende mejorar el mundo.

Trabajaremos esto con una metáfora: Epicuro, Séneca y Gracián será un especie de campo magnético con complejas atracciones, con tres tipos muy diferentes de proyectos vitales, sociales y éticos.

### LA CLAVE: CREAR UNA REALIDAD VIRTUAL

Por primera vez nuestro programa, en vez de 5 actividades, ofrece una sola macroactividad con 10-12 sesiones de trabajo. Los alumnos pasan a engrosar las filas de una de las 3 OFU (Organización para la Felicidad Universal), cada una bajo los principios ideológicos de Epicuro, Séneca y Gracián.

1ª actividad: Sabremos el perfil ideológico de Epicuro, Séneca o Gracián de cada alumno mediante un test. Militan ya en la OFU de su perfil. Asimilan información y conceptos de la ideología de su OFU.

2ª actividad: Hacen un análisis de la realidad, ajustan su proyecto a las necesidades del destinatario y elaboran una estrategia de acción.

Es el gran paso hacia las habilidades de decisión de 2ª generación.

3ª actividad: Aprenden técnicas publicitarias para persuadir con formas estéticas y comunicativas eficaces. No bastan las buenas intenciones, aquí fallan muchos proyectos éticos de gran nivel.

4ª actividad: Presentan su proyecto, debaten, negocian y deciden un proyecto común.

5ª actividad: Aplican a su vida cotidiana las conclusiones del programa.

La clave para que todo este montaje funcione es que el tutor haga "vivir" a los alumnos, durante tres meses, una realidad virtual que les convierta en dueños del poder para tomar las decisiones más importantes del mundo. Debe haber un impulso emocional fuerte por parte del tutor para hacerles creer esto, con una cuidada puesta en escena, cuidando múltiples detalles visuales en el aula y el centro.

### CINCO HERRAMIENTAS PARA TOMAR DECISIONES

El objetivo de este juego es que los alumnos adquieran 5 herramientas para tomar decisiones en su vida:

1ª actividad: "**Decodificación-Comprensión**". Los alumnos tienen dificultades para comprender textos y códigos culturales o conceptuales ocultos. Decidir es decodificar y asimilar. No somos recipientes de información, somos procesadores de información.

2ª actividad: "**Necesidades-Alternativas**". Decidir no es vivir de forma autista. Las decisiones inteligentes no son las mejor estructuradas sino las que saben adecuarse a las necesidades del entorno, para empatizar, o para cambiar crítica y contraculturalmente.

3ª actividad: "**Estructura-Técnicas Estéticas**". Vivimos en el mundo de la comunicación y la imagen formal da cuenta del fondo. Así discriminamos hoy día lo que funciona o no. La estética es un imperativo ético. Si no nuestros grandes proyectos

quedarán escondidos bajo celemines, en guetos y esto será un pecado de irresponsabilidad, por no saber comunicarlos.

4ª actividad: "**Persuasión-Impacto**". Los niños juegan y los adultos tenemos auténticos juegos dialécticos con reglas que debemos dominar para que las decisiones tengan un alto grado de "inteligencia compartida". El fin de la prevención de riesgos es conseguir personas fuertes que sepan defender sus decisiones.

5ª actividad: "**Acción-Diversión**". Nuestro objetivo es que esta construcción virtual sea trasladada a las pequeñas y grandes decisiones del alumno, sus problemas, fracasos, sueños y proyectos. En especial a su proyecto personal y social de diversión y felicidad.

### EPICURO

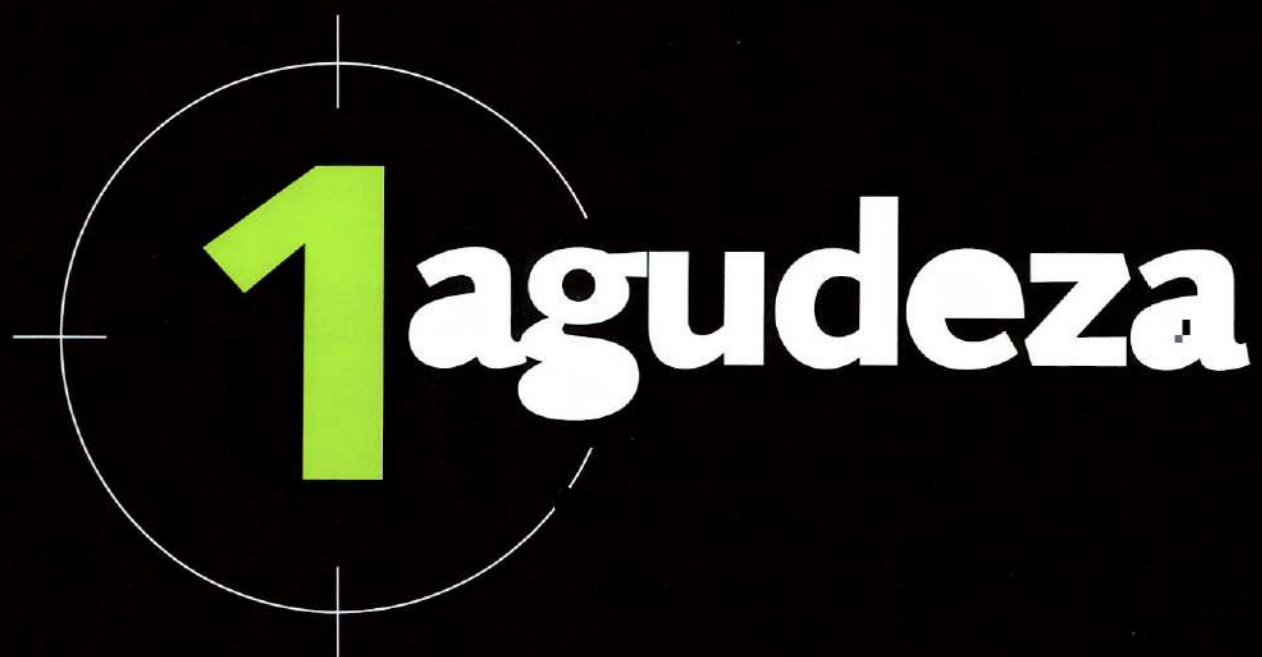
El placer es el principio de la felicidad. Se consigue si sacamos todo el jugo a la vida, sin pereza y sin buscarla en la riqueza o el poder. Ser feliz es disfrutar de los sentidos, de pequeñas cosas y de la amistad. El principio ético es buscar ser más libres, de forma sensata, honesta y justa, sin servilismos, ni servidumbres, ni de estados, empresas o costumbres.

### SÉNECA

La autoestima y autonomía es el principio de la felicidad. Es tener fuerza interior para vivir con ánimo, fortaleza, sabiduría y serenidad. No es esperar el tiempo o espacio perfectos, no depende de lo que nos toque en suerte, sino de cómo vivamos la vida que nos toque. Se hace desde proyectos, encaminando cada detalle de la vida a lo que buscamos, sin distracciones.

### GRACIÁN

La ética comunicativa para convivir es el principio de la felicidad. Es dominar las reglas para actuar eficazmente en un mundo complejo, inestable y hostil, donde hay que dominar el arte de la estrategia, sin ser inocente. Es tener agudeza y habilidades para tener ideas claras y creativas, conocer, seducir y persuadir a los demás.



# 1 agudeza

ir  
me puede explicar que está parando aquí?

¿entiende?

## O para el tutor

¿En qué consiste la actividad?

### Descripción

s l

- Durante todas las sesiones de este Programa "Aprender a decidir 2" se propone vivir una especie de juego de realidad virtual. Cada alumno pasará a ser miembro de una de tres O.F.U. (Organizaciones para la Felicidad Universal), que se disputarán el poder para tomar las decisiones más importantes del mundo. Tendrán que diseñar un programa electoral, venderlo de forma publicitaria, debatirlo y negociarlo con las otras organizaciones, votar y tomar decisiones rápidas. El objetivo es aprender a tomar decisiones de dos tipos: personales y globales.
- En esta actividad concreta tendrán que aprender a manejar información, comprenderla, assimilarla y aplicarla.

¿Qué queremos que aprendan?

### Objetivos

Queremos que aprendan a manejar dos herramientas:

Objetivo Dar significado a las conductas personales

Objetivo Decodificar el universo cultural.

Objetivo Comprender mensajes con herramientas lógicas y argumentativas.

DECODIFICACIÓN Y COMPRENSIÓN

DECODIFICAR UN MUNDO COMPLEJO

### Marco Teórico

a?

Vivimos saturados de información en el mundo de los medios de comunicación, las bases de datos, el cambio constante, Internet y las conexiones

El objetivo prioritario de la educación ha dejado de ser la adquisición de conocimientos y ahora es la **adquisición de procedimientos**. La clave es saber dónde está la información, saber buscar, compartir para trabajar en equipo, buscar alianzas y apoyos, seleccionar lo más importante de la información para hacerla manejable, saber comprender, conocer las implicaciones ideológicas, saber assimilarla para extraer lo que pueda ayudarnos a tomar decisiones y saber aplicarla para que no sólo se incorpore a nuestro disco duro personal, sino que se convierta en base de nuestras decisiones futuras al que podamos echar mano.

Saber decidir no es sólo saber acopiar información. Saber decidir es **tener información y procesarla**. Es adquirir herramientas para comprender cuáles son los esquemas y la estructura esencial de esa información. El fin ya no es adquirir conocimientos de

la información, sino adquirir "claves" para interpretar esa información y adquirir claves que se conviertan en esquemas de actuación personal o grupal.

Saber decidir es dominar el arte de la estrategia, las reglas lógicas de la comunicación, el potencial de una buena inteligencia, la fortaleza para afrontar el fracaso. Saber decidir es evitar dar bandazos a merced de la dirección caprichosa del viento. Decidir, en el plano personal, familiar, de amistad, educativo y profesional es dominar el arte del proyecto. Para ejecutar los proyectos hay que dominar la lógica de los procesos, definir la esencia del proyecto, los objetivos prioritarios y convertir las decisiones complejas y aparentemente inalcanzables en decisiones al alcance de la mano recurriendo a dos herramientas: 1) convertir lo complejo en pasos, que uno a uno estén al alcance de nuestra mano. 2) crear una inteligencia compartida que permita a un grupo de personas hacer lo que es difícil para una sola persona.

• OPCIÓN A:

### Tiempo

- 1 sesión: hacer todos los pasos, sin las variantes sugeridas.
- 2 sesiones, con las variantes. En la 1ª los pasos

1, 2 y 3. En la 2ª los pasos 4 y 5. (Se recomienda)

### Material

- Agenda del Alumno/a.
- Telas, papeles y ropa para que los actores se disfrazen en el caso de que escenifiquen el cuento

**OPCION  
A**  
(1 sesión)

# PREPÁRALO

en dos minutos

**OPCION**

10  
min

(2 sesiones)

15

## 1 TEST<sup>no</sup> injusto

- El tutor introduce el Programa brevemente diciendo que vamos a crear una realidad virtual, dentro de la que todos vamos a vivir durante unos meses. Exigirá que cada uno se convierta en un personaje de ficción. Consiste en crear tres O.F.U. (Organizaciones para la Felicidad Universal), que se disputarán el poder para tomar las decisiones más importantes del mundo. Tendrán que diseñar un programa electoral, venderlo en forma publicitaria, debatirlo y negociarlo con las otras organizaciones, votar y tomar decisiones rápidas. Haremos esto para aprender a decidir en nuestra vida, especialmente sobre situaciones complejas y de más
- El tutor entrega las Agendas a los alumnos y rellenan el "Test injusto". Dejará sólo tres minutos. Cada uno comege su plato con las soluciones que tiene el tutor en la página 12. Escriben las respuestas que darán el perfil de "Epicuro", "Séneca" o "Gracián". Cuentan y apuntan los resultados.

15  
min

20  
min

## 2 EPICURO • SÉNECA • GRACIÁN<sup>más</sup> equilibrados.

- Los alumnos, según los resultados del test, se distribuyen en las tres Organizaciones. Sugerencia: Levantan la mano los que hayan sacado 7 o más respuestas de Epicuro y se apuntan en su lista, luego los de Séneca y Gracián. El resto se distribuyen según los puntos para hacer grupos
- Tendrán 10-20 minutos para leer detenidamente el texto de su Organización, comprenderla y retener las ideas: Epicuro, Séneca o Gracián

10  
min

20  
min

## 3 LA ESCALERA decodificadora

- Los alumnos analizarán los tres argumentos más importantes que resuman la filosofía de su OFU. Lo harán sirviéndose de la escalera decodificadora, rellorando cada apartado.

10  
min

25  
min

## ¡A JUGAR! 3 x 15

Gracián • Séneca • Epicuro • Respuestas

- Se trata de un juego de agudeza, rapidez y argumentación. El tutor dirigirá el juego, hará una pregunta y la OFU de Epicuro, Séneca y Gracián dirá cuál de las respuestas que tienen en la Agenda pertenece a su líder. Se hará una ronda de respuestas, al primero que responda se le da 3 puntos, al segundo 2 y al tercero 1. Al final de la ronda se dice quién ha acertado y quién ha fallado. Se hace una ronda de repesca para los que han fallado, si tampoco aciertan se les da -1 punto negativo.
- 5 Variante: Se hace una ronda de argumentos para que digan en qué frase se basan para su decisión. Esto no se puntúa.
- Se guardará la puntuación para otros días.

10  
min

30  
min

## DEBATE "La ideología de la felicidad"

- El tutor dirige un debate con el guión que sugerimos, insistiendo en sus ideas personales.
- Los alumnos hacen la Autoevaluación. VARIANTE: la escriben y la comentan en común.

# 1 injusto

## test

1. ¿Por qué abandonas tus objetivos atractivos?  
a) Porque no te interesa  
b) Porque te da pereza  
c) Porque no tienes tiempo

2. Los problemas te atacan, ¿qué buscas entonces?

- a) Dejan de divertirse
- b) Dejan de interesarte
- c) Requieren mucho esfuerzo

3. Si estás enamorado/a ¿de qué modo lo expresas?

- a) Actividad
- b) Soledad
- c) Compañía

4. ¿Por qué conectas con la gente?

- a) Te sientes feliz
- b) Te animas a hacer cosas
- c) Te exaltas

5. Ante las dificultades ¿qué buscas?

- a) Eres optimista
- b) Por tu personalidad
- c) Por tu forma de comunicarte

6. En tu tiempo libre...

- a) Salidas alternativas
- b) Más energía a la vida
- c) Seguridad, más autoestima

7. Podría ser tu lema...

- a) No paras de bailar
- b) Te cuelgas al teléfono
- c) Reservas tiempo para ti

8. En las fiestas

- a) Si sonríes, la vida sonreirá
- b) Los problemas tienen solución, búscala
- c) La vida es como es, yo puedo vivirla como quiera

9. Te vas a la playa pero tienes poco dinero

- a) Te gusta bailar
- b) Te gusta contar chistes
- c) Te gusta hablar

10. Según tu novio/a o tus amigos

- a) Sólo se vive una vez
- b) Pedirás dinero a tus padres
- c) Lo ahorras para el verano

- a) Eres vitalista
- b) Eres expresiva/o
- c) Eres perfecta/o

11. ¿Qué haces para llamar la atención de chicos/as?

11.

12. Sobre moda.

- a) Ponerte atractivo/a y seducir
- b) Hablar mucho y provocar
- c) Mirarles a los ojos y cautivar

13. Te gustan los chicos/as...

- a) Las transparencias son geniales, insinúas sin enseñar
- b) Colores vivos
- c) Armonía de colores

14. De mis padres necesito...

- a) Con morbo
- b) Con salero
- c) Con fondo

15. Regalas a tus padres un felpudo donde pone...

- a) Apoyo
- b) Escucha
- c) Cercanía

16. Las pelis...

- a) Disfruta de nuestra compañía
- b) Si me has leído ¡entrar!
- c) Hogar, dulce hogar

17. La música...

- a) De amor (pasión)
- b) De aventuras
- c) Románticas (de llorar)

18. Un cuento...

- a) Cañera país
- b) Latina
- c) Tranquila

19. El primer día de clase

- a) Alicia en el país de las maravillas
- b) El rey león
- c) Cenicienta

20. Recordarás aquel beso...

- a) Quieres conocer gente nueva
- b) Te pueden elegir delegada
- c) Mejor pasar desapercibida

- a) En el parque
- b) En la disco
- c) En la cena romántica

EPICURO:

GRACIÁN:

SÉNECA:

1. **El placer es el principio y fin de una vida feliz.** Es el letrero del pórtico de su casa.
2. **Aprender sirve para remediar el sufrimiento humano.** No es útil la medicina si no suprime la enfermedad del cuerpo, tampoco la filosofía si no suprime las enfermedades del alma.
3. **Carpe diem.** Vivimos una única vida y hay que aprovechar cada minuto. Nacemos una sola vez, la vida no es eterna. Tú, que no eres dueño de tu mañana, aplazas la dicha. La vida se consume inútilmente esperando y morimos sin haber gozado de la quietud.
4. **La primera forma de felicidad es la amistad.** La amistad es la mejor forma de lograr la sabiduría y la dicha. Examina con quién comes y bebes, antes de saber qué comes y bebes. Un puñado de auténticos amigos nos dan el amor y el respeto que ninguna una fortuna puede reportarnos. No es verdadero amigo el que busca en todo lo útil, ni el que jamás une lo útil a la amistad.
5. **La segunda forma de felicidad es la libertad.** Liberarse de la sociedad y de la política. Es absurdo pedir a los dioses lo que uno puede conseguir por sí mismo. Libertad no es adquirir riquezas, porque no es fácil conseguirlos sin servilismos al vulgo y a los poderosos. A nuestros deseos debemos preguntarnos: ¿Qué me sucederá si consigo lo que deseo? ¿Y qué si no se realiza? Frente a servidumbres y se , la capacidad de gobernarse uno mismo. Esto es la libertad.
6. **La tercera forma de felicidad es la reflexión.** Comprender la fuente de nuestra ansiedad (muerte, enfermedad, sus deseos).

nos hace dueños de nuestra vida. Así sabremos explicar por qué sucede lo que sucede y conoceremos la esencia de las metas que buscamos.

7. **La cuarta es vivir los gustos sencillos con sensibilidad.** Producen mayor satisfacción que una vida suntuosa, si sabemos eliminar lo que nos hace sufrir.
8. **La felicidad plena es conocer nuestros deseos.** Los deseos son naturales o vanos. Los naturales pueden ser necesarios o no. Entre los necesarios unos dan la felicidad, otros bienestar del cuerpo, otros para la vida misma. Saber distinguir nuestros deseos es saber elegir o rechazar lo adecuado para la salud de nuestro cuerpo y para la serenidad de nuestra alma.
9. **El placer es vivir sensata, honesta y justamente.** Quien no consiga tales premisas, no puede vivir con placer.
10. **Conviene privarse de algunos placeres para gozar de placeres mayores.** Las virtudes se eligen por el placer, no por sí mismas, como la medicina por la salud.
11. **El derecho común es lo que conviene al trato comunitario.** La única política es hacer un pacto para no hacer sufrir daño por las convenciones y costumbres sociales.
12. **Quien dice que es feliz sin la vista, el trato y el contacto de la pasión amorosa: miente.** Quien olvida los bienes gozados en el pasado es ya viejo hoy. No hay que violentar la naturaleza sino persuadirla. La persuadimos satisfaciendo los deseos necesarios, los que son naturales y necesarios.

## EPICURO en el SIGLO XXI

### Savater

**García Gual:** Muchas "éticas filosóficas o religiosas" liberan al individuo de las presiones que la sociedad impone con sus prejuicios. Las éticas son liberación y salvación.

**Fernando:** La ética aspira a lograr el mejor placer. Primer paso: Ten confianza en ti mismo, no en dioses, diablos, máquinas o banderas. La inteligencia te permitirá ser mejor de lo que ya eres. El instinto de tu amor te hará merecer buena compañía. La libertad es poder usar dos monosílabos: Sí o No. Segundo consejo: "Haz lo que quieras". Para eso debes ser adulto y capaz de inventar la propia vida y no simplemente de vivir la que otros han inventado para ti.

**Alain de Botton:** Si las cosas caras no reportan un gozo significativo, ¿por qué atraen con tanto poder? Los objetos mimetizan en el plano material aquello que necesitamos en el psicológico. Nos atraen unas estanterías nuevas cuando lo que necesitamos reorganizar es nuestra mente. Epicuro decía que nos fijamos en lo que llamaba "opinión sin sentido" de quienes nos rodean, la cual no refleja la jerarquía natural de nuestras necesidades. Así enfatizamos el lujo y riquezas, y rara vez la amistad, la libertad y la reflexión. A las empresas comerciales les interesa desvirtuar

nuestra jerarquía de necesidades, para promover una visión materialista de los bienes, minimizando la importancia de lo intangible. Epicuro diría: Compramos un Todoterreno cuando lo que perseguimos es la libertad. Quizá compremos un aperitivo cuando buscamos amistad. Tal vez adquirimos un sofisticado equipamiento para el baño, cuando en la reflexión encontraríamos la calma. Para contrarrestar el poder de las imágenes lujosas, los epicúreos reconocían la importancia de la publicidad. En torno al año 120 de nuestra era, en el mercado central de Oinoanda, una ciudad de diez mil habitantes de Asia Menor levantaron una enorme pared de piedra de ochenta metros de longitud y casi cuatro metros de altura y la llenaron de inscripciones con eslóganes epicúreos para la atención de los compradores: "Las comidas y bebidas lujosas no nos liberan del prejuicio ni producen un saludable estado para la carne". "El verdadero valor no lo genera el teatro, los baños, los perfumes ni los ungüentos, sino la ciencia natural". El muro lo financió Diógenes, millonario de Oinoanda, para compartir con sus ciudadanos los secretos de la felicidad que había descubierto en Epicuro.

das

y  
adaptándote

forjarás

**Para Séneca todas las historias empiezan en uno mismo. Al descubrir tu fuerza interna consigues la fortaleza. Tras muchas experiencias tendrás sabiduría y virtud. Con ellas forjarás tu proyecto vital y estarás preparado para lograr la felicidad a la realidad cambiante.**

**1. El arte de la autoestima.** El hombre más poderoso es el dueño de sí mismo y sabio en el arte de vivir. Para vivir bien no hace falta gran aparato: cada cual puede hacerse feliz a sí. No importa la fortuna, lo favorable no exalta al sabio ni lo adverso le deprime. Confía en sí mismo y en sí busca toda alegría.

**2. Nuestro rey es el ánimo.** Nadie es menospreciado por otro si no se menosprecia antes a sí mismo. Si quieres ser amado, ama tú. Importa más lo que piensas de ti, que lo que opinan otros. Pesa las opiniones, no las cuentas. El hombre feliz no es el que ríe, sino quien tiene alegría y confianza para sobreponerse a los acontecimientos. La tristeza es pereza. Nada pide menos esfuerzo que estar triste. Lo peor es salir del número de los vivos antes de morir. La peor esclavitud es ser esclavo de uno mismo.

**3. Quien usa máscaras no tiene una vida grata ni segura.** Quien teme demasiado los odios ajenos, no es apto para gobernar. Decir lo que sentimos, sentir lo que decimos: concordar palabras y vida. Lo que vas a decir; antes que a otro, dítelo a ti mismo. Lo importante de la curación es querer ser curado.

**4. Para apreciarte a ti, mírate por dentro.** Aparta dinero, casas y honores. Lo más valioso del hombre es lo que no puede perder. Recógete en ti mismo cuando puedas. Busca a quienes puedan hacerte mejor y recibe a quien tú puedas mejorar. Cuando uno es amigo de sí mismo, lo es de todo el mundo. Evalúate a ti mismo. Conoce tus limitaciones. La embriaguez no crea los vicios; sólo los pone en evidencia.

**5. El arte de la fortaleza.** No nos atrevemos a emprender muchos retos, no porque sean difíciles, sino que son difíciles porque no nos atrevemos a emprenderlos. No tenemos fuerza porque creemos que no la tenemos. Quien pide con timidez invita a negar. Conviene sufrir los sucesos con fortaleza. Muchas cosas no suceden como pensamos. La infelicidad persistente tiene algo bueno: acaba por endurecer a quien golpea. La adversidad vuelve sabio al hombre. La vida es escuela de gladiadores: convivir y pelear.

**6. El arte de la virtud.** Busca lo esencial en goces tranquilos e inagotables. Se sube a los honores por senda escarpada.

**7. El lenguaje de la verdad debe ser simple y sin artificios.** La virtud que se adorna ya tiene defecto. Valora la utilidad de las cosas, no su ornato. Al exceso considéralo un defecto.

**8. El arte de la virtud.** buscar la dignidad. Las de festín son un mal y el suministro un bien, si en las primeras nos conducimos vergonzosamente y con dignidad en el dolor. Las cosas no son buenas o malas por sí solas, sino por la virtud.

**9. El arte de vivir un proyecto.** Cuando quieras saber qué te conviene evitar o qué debes buscar, mira hacia el

soberano bien, al objeto general de tu vida. Todos los actos deben tender hacia él. No puedes ordenar detalles de tu vida si no has fijado su conjunto. Estarás errante en lugar de viajar por tu vida mientras ignores de qué has de huir, qué has de buscar, qué es necesario y qué de sobra, qué es justo y qué injusto. El soberano bien no aumenta ni disminuye; la felicidad no crece ni mengua; haga lo que quiera la fortuna. Buscas un círculo, grande o pequeño, el espacio varía, no la esencia de las cosas. Las dimensiones cambian, la

**10. El arte de la fragilidad.** Todo es vanidad de vanidades. Cada día, cada hora revela la nada que somos y nos advierte con un nuevo argumento nuestra fragilidad. Nunca es mucho lo que no basta. El dinero se persigue con tormento y se posee con un tormento mayor. El que tiene mucho desea más. Grandes riquezas, gran esclavitud.

**11. El arte del tiempo es el arte de la serenidad.** La vida más breve es la de quienes olvidan el pasado, miran con indiferencia el presente y temen el futuro. Quien se dedica a muchas cosas, entrega a la suerte el dominio de sí mismo. No existe nada menos propio de un hombre ocupado que vivir. No confundas ocio con vana ocupación. No tenemos poco tiempo, perdemos mucho. Entrégate tu tiempo a ti mismo, si no quieres vivir una mínima parte de la vida. No sea que, al final de tu vida, sientas que pocos días has vivido para ti. Es propio de una mente segura recorrer las partes de su vida. El agobio y el tedio tienen su origen en el cansancio que uno mismo se provoca.

**12. El arte de la medida y la moderación.** Necesitas un espíritu fuerte para tener moderación cuando todo va bien. Quien es moderado es constante; quien es constante es imperturbable; quien es imperturbable vive sin tristeza; quien vive sin tristeza es feliz. Todo puede desprenderse, poseerlo todo, es imposible. Compara los semblantes de los pobres con los de los ricos. El pobre ríe más francamente. Pero aquellos que se dicen ricos, tienen por risa una mueca, su alegría es simulada, la tristeza los devora.

**13. El arte del presente.** El fruto de la moderación es la ataraxia, ese estado placido del alma sin frustración ni exaltación en el que encontramos la paz interior. La clave es dominar las esclavitudes de los deseos. Sin deseos no hay frustración, ni exaltación. Busca ocupar tu mente con lo que te haga fuerte, honrado, que frene la esclavitud de los deseos. Cuando no se puede corregir algo, es mejor saberlo llevar con ataraxia. Mejoramos cuando conocemos los defectos que antes no conocíamos.

**14. Apresúrate a vivir bien.** Piensa que cada día es en sí una vida. Nadie puede tener todo lo que quiere, pero puedes usar alegremente lo que se le ofrece. Dejarás de temer, cuando dejes de esperar. Es rey quien nada teme y rey quien nada desea. Se es pobre, no por tener poco, sino por desear mucho. Desventurado quien se inquieta por el porvenir. Si quieres ser feliz, no te añadas bienes, sino réstate deseos.

Vivimos en un mundo competitivo, no bastan buenas ideas para ser feliz, triunfar o hacer lo proyectado. Debemos dominar el arte de la comunicación, la seducción y la persuasión, conocer el potencial de cada situación, cómo son los demás, qué aportan, qué amenazas esconden, dominar el arte de la agudeza y el arte de la estrategia. Éstas ideas hicieron de Gracián un best seller en Estados Unidos con un libro del siglo XVII que subtitularon "Para ejecutivos".

1. **Saca partido a la novedad.** Los aciertos adquieren valor por la admiración que provoca la novedad. El buen entendedor sabe adivinar y tener expectativas. No descubrirse produce curiosidad, misterio y veneración. Las verdades que más nos importan vienen a medio decir. Busca atraer la atención y las voluntades.
2. **Mezcla arte (inteligencia) e ingenio (carácter).** No basta ser inteligente (dominar las reglas aprendidas del buen hacer), se precisa carácter (agudeza inventiva y creativa).
3. **La agudeza es hacer concepto de las cosas.** Saca mayor jugo a la realidad asociando el objeto del que vas a tratar con otro objeto distinto (similar, contrario o cercano) que interroga. De entre los dos extremos surge el concepto, la metáfora que expresará la realidad y sorprenderá a tu auditorio.
3. **El triunfo de la voluntad.** No hay mayor señorío que el de sí mismo y sus pasiones. La pasión puede afectar a lo personal, nunca a lo laboral. No te rindas a los malos humores. Conocerse es corregir las propias variaciones anímicas.
4. **Trata con quien puedas aprender.** Complementa lo útil del aprendizaje con lo gustoso de la conversación. Es una gran suerte de los poderosos acompañarse de hombres de gran entendimiento que les saquen de los problemas. Busca colaboradores y ayuda cuando necesites. Aprende a pedir.
5. **El fondo y la forma.** No basta la sustancia, se necesita la circunstancia. Cuida el cómo, la forma. Haz y aparenta.
6. **Varía de estilo al actuar.** No obres siempre igual. Así confundes a los competidores. Evita la rutina para que ellos no se anticipen y frustren tus acciones.
7. **Sé observador y adaptación a todos.** Observa los caracteres y ajústate a cada uno. La semejanza atrae la simpatía. El observador manda en los objetos y no los objetos en él. Entiende y valora la esencia de cualquiera con sólo verlo. Descubre, alcanza y comprende. Hacer que te comprendan importa más que hacer recordar.
8. **Aprende a esperar.** No te apresures ni te apasiones. Si uno es señor de sí, lo será después de los otros. Conoce cuándo las cosas están en su punto y disfruta.
9. **Busca la excelencia.** Con las medianías no darás un paso. La reputación se compra con trabajo: poco vale lo que poco cuesta.
10. **Sé hombre de tu época.** Las cosas tienen su tiempo; incluso las eminencias dependen del gusto de su época. Entérate de los asuntos y encuentra lo bueno en todo. Pero ten cautela al informarte, que se vive más de oídas y de fe ajena que de lo que vemos.
11. **Gobierna a la suerte esperándola.** La buena suerte tiene sus reglas; no todo son casualidades para el sabio; el esfuerzo ayuda a la buena suerte. Arriégate, la suerte favorece a los audaces.
12. **Sé hombre agradable y de jugosa conversación.** Más vale la sabiduría de las cosas corrientes, que se comunica en el trato social, que los conocimientos académicos. Conseguir admiración es mucho, más ganar el afecto. Primero hechos y después palabras. No seas intratable. Las verdaderas fieras están en las ciudades. Ser inaccesible es vicio de quien se desconoce a sí mismo. Enfadar no es camino para la estima.
13. **Conoce tu mejor cualidad.** Conócete a ti mismo, tu carácter, inteligencia, opiniones e inclinaciones. No se puede ser dueño de sí si antes no se conoce uno mismo. Maneja los defectos. Ten habilidad para convertirlos en estima. César supo cubrir de laureles su calvicie.
14. **Prudencia, no apures ni el mal ni el bien.** Apurar el derecho es injusticia, y la naranja que mucho se exprime amarga. Incluso en el placer nunca se debe llegar a los extremos. Nunca exageres. Alaba y crea expectativas, sin defraudar.
15. **Comienza con pies de plomo.** Observación y cautela. Sal con buen pie. Pon cuidado en un final feliz.
16. **Aprende a negar.** No concedas todo, ni a todos. Usa evasivas. Una sonrisa evita la contienda, cambia e conversación para decir que no.
17. **Sé decidido.** No se corrompen tanto las materias cuando corren como estancadas. El prudente hace a tiempo lo que el necio a destiempo. Vivir es saber elegir. Se necesita buen gusto y juicio recto, no bastan el estudio y la inteligencia. Sé diligente e inteligente. Haz con rapidez lo que la inteligencia piensa con calma. Los sabios suelen pecar de lentos, la mirada atenta obliga a detenerse.
18. **El arte de mover voluntades.** Encuentra el punto débil de los demás. Busca por dónde entrar a cada uno. Conoce las insinuaciones, se usan para probar los ánimos y para llegar al corazón. Coge las cosas no por el filo que hiere, sino por la empuñadura que defiende. Procura la dignidad en su justa medida. Nunca competir. Nunca hablar de sí.
19. **Oculto tu voluntad.** El saber más práctico consiste en disimular. Jugar a juego descubierto tiene riesgo de perder. Las cosas no pasan por lo que son, sino por lo que parecen. Muchos se contentan con apariencias.
20. **Gánate la voluntad ajena pensando por adelantado.** No sólo la primera impresión. Aprende a estimar. Conoce las posibilidades de los demás y las tuyas.
21. **El arte de la estrategia no es el arte de manipular.** El artificio se debe encubrir o producirá recelo y venganza.
22. **Mejor lo intenso que lo extenso.** La perfección no consiste en la cantidad, sino en la calidad.
23. **Sé práctico en la vida.** No hagas ocupación lo que no es.
24. **Empieza con la conveniencia ajena para salirse con la tuya.** Mira por dentro.
25. **Cree al corazón.** Un poco de audacia con todos es una importante prudencia.
26. **Tener algo que desear.** Hay que comentar lo fácil como si fuera difícil y lo difícil como si fuera fácil.

## SÉNECA en el SIGLO XXI

**Lou Marinoff:** Estoicismo es apretar los dientes ante el infortunio. El valor reside en la virtud, no en la tarjeta de crédito. Para los estoicos lo único que tiene valor es lo que nadie puede quitarte. Poco hay más valioso que el amor de la familia, y nadie te lo puede robar.

**José Antonio Marina:** Le leí por primera vez a Séneca siendo adolescente. Recuerdo su llamada a la intensidad de la vida, las metáforas del mar y los naufragios. "Rescátate a ti mismo", "añia las horas con entrambas manos". "Depende de ti, no del día de mañana si tienes bien asido el de hoy". Navegar es

una victoria de la voluntad sobre el determinismo. Hoy la idea de "Inteligencia afectiva" va sustituyendo a la de "cociente intelectual". Recuperamos a los pensadores estoicos y epicúreos, que hablaron sobre el modo de gobernar la vida. Séneca utiliza la metáfora de la asimilación. No basta con leer ni memorizar. Hay que dejar que las palabras se conviertan en ideas y las ideas en carácter. Leer es un arte. "Escoge un concepto para digerirlo durante todo el día". El tema de la idea es el de la serenidad. "El mundo es lo que es, no lo que parece. No se trata de las cosas, sino las ideas que tenemos de las cosas".

## GRACIAN en el SIGLO XXI

Los gurús del Management definen así lo inteligente: **Peter Drucker:** El secreto no es innovar, reducir costes, el marketing ni lo emocional. La clave es potenciar a las personas y grupos que tienen ideas. Los niveles de dirección serán menos necesarios.

**Bill Gates:** El flujo de la información y su accesibilidad para todos cambiará el estilo vital y las expectativas de las organiz

**Agencia** derazgo es desestabilizar la r a,

descubrir cosas nuevas cada día, plantear continuos riesgos.

**Patrick Lencioni:** En las reuniones conviene fomentar la discordia para generar intercambios de ideas.

**Michael Porter:** Crear cúmulos de ideas y personas para encajar las acciones en un sistema integrado.

**Daniel Goleman** habilidades para tener inteligencia emocional: conciencia de sí, motivación, autocontrol, empatía y habilidades sociales.

# 3

escal

decodificadora

¿Cómo comprender lo que dice un argumento o mensaje?

era[1]

comp lo qu dic un o  
Busca estos componentes (Sigue el orden de búsqueda):

ORDEN DE BÚSQUEDA

2º

▲

4º

▲

1º

¿ es el FOCO, idea-madre, tesis o conclusión final?  
(¿Qué INTERESES puede ocultar ese foco?)  
¿Cuál es segundo mental  
¿Cuál es la segunda JÓN?)  
... n veces (Paso + Condición)

¿Qué primer PASO argumental se dirige del principio el a la conc PASO argu ?  
(¿Cuál es la primera CONDIC CONDIC dar este paso?)

¿Qué PRINCIPIO ideológico declarado es el punto de partida?  
(¿Qué SUPUESTOS ocultos o inconscientes hay tras ese principio?)

ESCALERA[1]DECODIFICADORA

4

3x15

# ¡a jugar!

## 1. Es tu cumpleaños y tus padres quieren regalarte ropa.

- a) Les pediré ropa muy atrevida
- b) Les pediré elegir yo la ropa
- c) Me gusta que tengan esos detalles

(Séneca)

## 2. Luis sale con Mar desde los 16. En su trabajo conoce a Eva y está descolocado.

- a) Que no diga nada a sus padres, por no disgustarles
- b) Es libre de hacer lo que crea que le hará más feliz
- c) Tomarse tiempo para decidir sin apuro

(Epicuro)

## 3. Con tus amigos en el bar habláis sobre sexo.

- a) Importa saber si hace más feliz o no
- b) El placer es el principio de la vida feliz
- c) El sexo es saber dar lo que el otro necesita

(Epicuro)

## 4. ¿Qué harías si hablan mal de un amigo tuyo?

- a) Defiendes la amistad por encima de todo
- b) Defiendes su reputación y dignidad
- c) Dices lo que piensas con honestidad

(Epicuro)

## Hace tiempo que con tus amigos no hacéis nada nuevo.

- a) Hagamos algo para conocernos
- b) Es hora de acabar con el aburrimiento
- c) Cada uno dice lo que piensa y lo hacemos ya

## 6. Una amiga te cuenta un secreto íntimo que no conocen sus padres, es grave pero te pide fidelidad.

- a) Debe asumir la gravedad del problema y decidir si lo dice a sus padres
- b) Debe contárselo para que le ayuden
- c) Que lo viva con pasión a pesar de los riesgos

(Séneca)

## 7. Los alumnos ven que no se tienen en cuenta sus iniciativas.

- a) Así tendrán más tiempo y sacaran mejores notas
- b) Los delegados quieren contar a dirección sus muchas propuestas
- c) Llenan las paredes con mensajes protesta para que la gente reaccione

(Séneca)

## 8. Un e-mail invita a visitar una página web.

- a) No pierdo tiempo con mensajes inútiles
- b) Vamos a probar, siempre podemos echar marcha atrás

(Séneca)

- c) Preguntaré a más gente si la conocen

## 9. Alguien cercano a ti está muy enfermo, ¿cómo le puedes ayudar?

- a) Apoyándole para que sea fuerte ante la adversidad
- b) Podemos buscar más tratamientos
- c) Transmitirle que tiene cosas importantes por las que luchar

(Séneca)

(Epicuro)

futuro

## 10. Tienes que elegir tu carrera profesional.

- a) Importa que yo valga para ello, no el tiempo que tarde
- b) Que se adapte a las circunstancias del mundo de hoy

## 11. Si comparas la vida con un camino...

(Gracián)

- a) Más importante que la meta es saber vivir el camino
- b) Saber dónde quieres llegar qué necesitas y por donde

- c) Busca, compara caminos y quédate con el mejor

(Séneca)

## 12. Los amigos comentamos la opinión que tenemos unos de otros.

- a) Lo que opinen de mí depende de lo que yo creo que soy. Los demás verán en mí aquello que yo les muestre.

- b) Lo que opinen depende del cariño y confianza que yo les dé

(Séneca)

- c) Su opinión me importa pues me exige ser mejor, siempre que me muestre como soy.

(Gracián)

## 13. ¿Qué pensarías de la belleza?

- a) La belleza está en el interior
- b) La belleza es vivir pequeñas experiencias bellas
- c) Lo bello es lo estético

(Séneca)

(Epicuro)

(Gracián)

## 14. ¿Cómo enfrentarse al fracaso? ¿A un suspenso?

- a) Mejoramos si conocemos nuestros defectos
- b) Conocer la esencia del problema y qué busco
- b) Aprender técnicas de estudio, sin buscar porqués

## 15. Entre amigos hemos discutido.

- a) Di lo que sientes, sin máscaras
- b) Muéstrate seguro, sin provocar
- c) Lo tratamos rápido, lo importante es conservar la amistad

{



5

el

debate

cuáles

## La ideología de la felicidad

¿Alguna vez habéis pensado en <sup>tres</sup> son las mejores formas para buscar la felicidad?

Según Epicuro, Séneca y Gracián, ¿cómo hay que buscar la felicidad?

¿Qué definición daría cada uno de ellos del concepto de felicidad?

¿Qué efectos secundarios negativos tiene cada una de esas <sup>r</sup> ideologías de la felicidad?

¿En qué otros sitios se habla sobre la felicidad del mundo y de las personas: ¿las canciones? ¿la tele? ¿en la calle? ¿en la familia?

¿Cuál es para cada uno de vosotros la clave para conseguir la felicidad?

## autoevaluación

**Conceptos:**

¿He <sup>si</sup> comprendido la ideología de Epicuro, Séneca o Gracián?

**Procedimentales:**

¿He aprendido a decodificar las ideas motrices de los argumentos?

**Actitudinales:**

¿Me <sup>he</sup> sentido movido a llenar de más significado mi vida personal?

**Actividad:**

¿Me ha gustado la actividad?

MUCHO	BASTANTE	REGULAR	POCO
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





# estrategia

**¿Qué puedo hacer con el motón de ideas que tengo?**

**Si lo que decido es perfecto ¿por qué no funciona al realizarlo?**

**¿Cómo conectar con las necesidades de los demás?**

## para el tutor

¿En qué consiste la actividad?

## Descripción

consi

ad?

- Es una actividad de asimilación y de elaboración conceptual, que se desarrolla a través del trabajo en equipo.
- Los alumnos deberán repartirse responsabilidades para pulsar las necesidades que preocupan a la gente. Teniendo en cuenta la filosofía de su OFU elaborarán una batería de preguntas para hacer un sondeo de opinión. Estos sondeos podrán desarrollarse como entrevistas personales o encuestas. Si no es posible analizarán periódicos, revistas, música o cine para pulsar la opinión pública.
- Harán un informe con la jerarquía de necesidades de la gente. Las comisiones lo pondrán en común con su OFU y empezarán a trabajar sobre la estrategia a seguir para hacer propuestas electorales que conecten con el destinatario.

## Objetivos

q

mos que

dan?

- Queremos rendan a manejar dos herramientas Y
- Objetivo Identificar las necesidades personales.
- Objetivo Usar técnicas para generar alternativas.
- Objetivo Estructurar el pensamiento y la comunicación.

## Marco teórico

qu

ed

### EL O

**Educación es actuar desde estrategias para crear estructuras.** Hoy día ya no es suficiente dar consejos de "recetario" porque la vida entre personas es más complicada que que todo eso. Las personas y la convivencia entre ellas no es tan simple como "el mecanismo de un chupete", ni siquiera como el mecanismo "dero/falso" de la informática. Funcionamos creando cúmulos de interés y creando estructuras de actuación. Las vivencias nos hacen asimilar la realidad generando esquemas y reconfigurándonos continuamente con lo que aprendemos. Las personas no son sólo su fachada, tienen fachada, puertas, pasillos, tejados, ciempios e interiores. Todos llamamos "chupuza" a dedicarse a dar retoques por fuera. Educar ya no es sólo transmitir conocimientos de forma unilateral (del educador al educando). Es necesario mostrar ideas globales con caminos complejos. Para educar las capacidades de los alumnos necesitamos de estrategias. Para vivir nuestros alumnos necesitan utilizar estrategias para decidir lo que quieren, para armar sus proyectos vitales, para realizarlos en un mundo donde están

muchas otras personas con sus respectivos proyectos, para comprender los proyectos de los demás, para conectar con ellos, para compartirlos y para generar proyectos comunes para un mundo global.

Para nosotros la **piedra filosofal es saber identificar las necesidades** que sustentan el propio proyecto personal e identificar las necesidades de los demás. Es el punto de partida y es el punto de llegada. Para ello tendremos que aprender que es diferente lo que yo veo que es la necesidad de los demás, de lo que la gente dice que es su necesidad.

Se necesitarán tres tipos de herramientas: 1) De comunicación, para comprender y conectar. 2) De creatividad para generar alternativas para caminos no inventados. 3) De argumentación lógica para dar los pasos adecuados sólo cuando hayamos conseguido que los demás generen las estructuras personales y de comunicación necesarias para conectar con nuestra estrategia.

## Tiempo

- OPCIÓN A:
- OPCIÓN B:

- 1 sesión: hacer todos los pasos, sin las variantes sugeridas.
- B: 2 sesiones, con las variantes. En la 1ª los pasos 1, 2 y 3. En la 2ª los pasos 4 y 5. (Se recomienda).

## Material

- Agenda del alumno/a.
- Folios, bolígrafos, grabadoras, periódicos y revistas.
- La actividad recomienda salir del aula al colegio o a la calle. Hacerse provisión de ello si hay posibilidad. Si no, se propone

OPCION  
A  
(1 sesión)

OPCION

10  
min

(2 sesiones)

10  
min

15  
min

20  
min

30  
min

10  
min

35  
min

5  
min

20  
min

# PREPÁRALO

en dos minutos

## 1 LAS COMISIONES

- El tutor presenta el juego. Cada una de las OFU (Epicuro, Séneca y Gracián) deberá crear cinco comisiones de trabajo. Cada comisión será encargada de analizar un tema concreto y hacer propuestas.
- Ellos tendrán que perfilar el cometido de cada comisión incluso podrán cambiar los temas propuestos, con la condición de que especifiquen de antemano e informen al Profesor (tutor) del contenido de su comisión y sus objetivos de trabajo.
- Cada comisión elegirá un nombre que identifique su cargo dentro de su OFU, definirá su ámbito de competencias dentro de su organización-partido-lobby, y comunicarán al tutor por escrito sus primeras decisiones.

## 2 ANÁLISIS de necesidades

- Cada comisión deberá hacer un análisis de la realidad social de su barrio con el tema de trabajo que tenga encomendado. Para ello, no basta con la idea que tenemos acerca de lo que piensan los demás, sino que deberán investigar qué es lo que la gente piensa directamente acerca de cada tema.
- El trabajo concreto de cada comisión consistirá en formular preguntas dirigidas al público en general, a los compañeros del colegio, vecinos del barrio... con el fin de averiguar sus necesidades.
- Ahora sólo elaborarán la batería de preguntas, mezclando preguntas abiertas y cerradas.

## 3 TRABAJO de campo

- Una vez elaborada la batería de preguntas los alumnos salen a preguntar a la gente que está en el colegio. VARIANTE: Sería ideal que tuviesen la posibilidad de salir a preguntar a la gente de la zona. VARIANTE: Si no pueden salir de clase, el tutor llevaría revistas y recogerían de los artículos, publicidad, canciones, noticias...
- Cada comisión hace un informe de necesidades.

## ESCALERA estratégica

- Las comisiones exponen a su OFU su informe de necesidades. El profesor prepara una lista de propuestas para solucionar esos problemas conforme a su propia ideología. Estas son las promesas electorales del grupo, que se presentarán a los votantes el día del debate final. Cada comisión elabora una lista de propuestas motrices rellenando las casillas de la escalera de la estrategia, que será la base del debate final.

## 5 NOTA de prensa

- Cada OFU prepara una nota de prensa donde expliquen su análisis de la realidad social. Se leen y comentan.

# 1 las misiones

Problemas

Relaciones padres-hijos-educación

Problemas sociales  
Temas sociales

Pareja y relaciones sexuales

Amigos y relación en el grupo

El mundo exterior

(búsqueda de trabajo, cómo venderse a sí mismo, cómo conseguir lo que quiero, cómo sentirme feliz, cómo vivir con sentido)

## 2 análisis de las necesidades

### Pirámide de Macronecesidades



### Micronecesidades

Concreción cultural y simbólica de las macronecesidades en los gestos, tipo de ropas, posturas, estilos de música, amigos, marcas, objetos, etc.

Por ejemplo, la macro-necesidad de estima se puede concretar en distintas micro-necesidades:

- Tener gustos afines sobre un mismo tipo de música con mis amigos: cantantes, canciones, discos, conciertos.
- Llevar unos pantalones ajustados para sentirse guapa y que se fijen en mí.
- Besar y abrazar a mis amigos para sentirme a gusto.

# 3 trabajo de campo

## orientaciones para los alumnos

Pedir permiso para hacer la encuesta a cada persona, indicando el motivo de la misma.

Formular preguntas concisas y sintéticas, mediante una frase corta.

Mezclar preguntas abiertas (donde expresen libremente opiniones y preocupaciones) con preguntas cerradas (donde elijan entre varias opciones).

Formular una lista corta de preguntas, no entretener a la gente más de 5 minutos.

Que un encuestador formule las preguntas y otro apunte las respuestas.

# 4 escalera estratégica

## ¿Cómo preparar una estrategia o proyecto?

### era[2]



# 5<sup>n</sup>. de prensa

## ota

### autoevaluación

**Conceptos:**

¿He comprendido la necesidad de organizar lógicamente las ideas?

**Procedimentales:**

¿He aprendido a identificar las necesidades propias y ajenas?

**Actitudinales:**

¿Me veo capacitado para plantear alternativas a los demás?

**Actividad:**

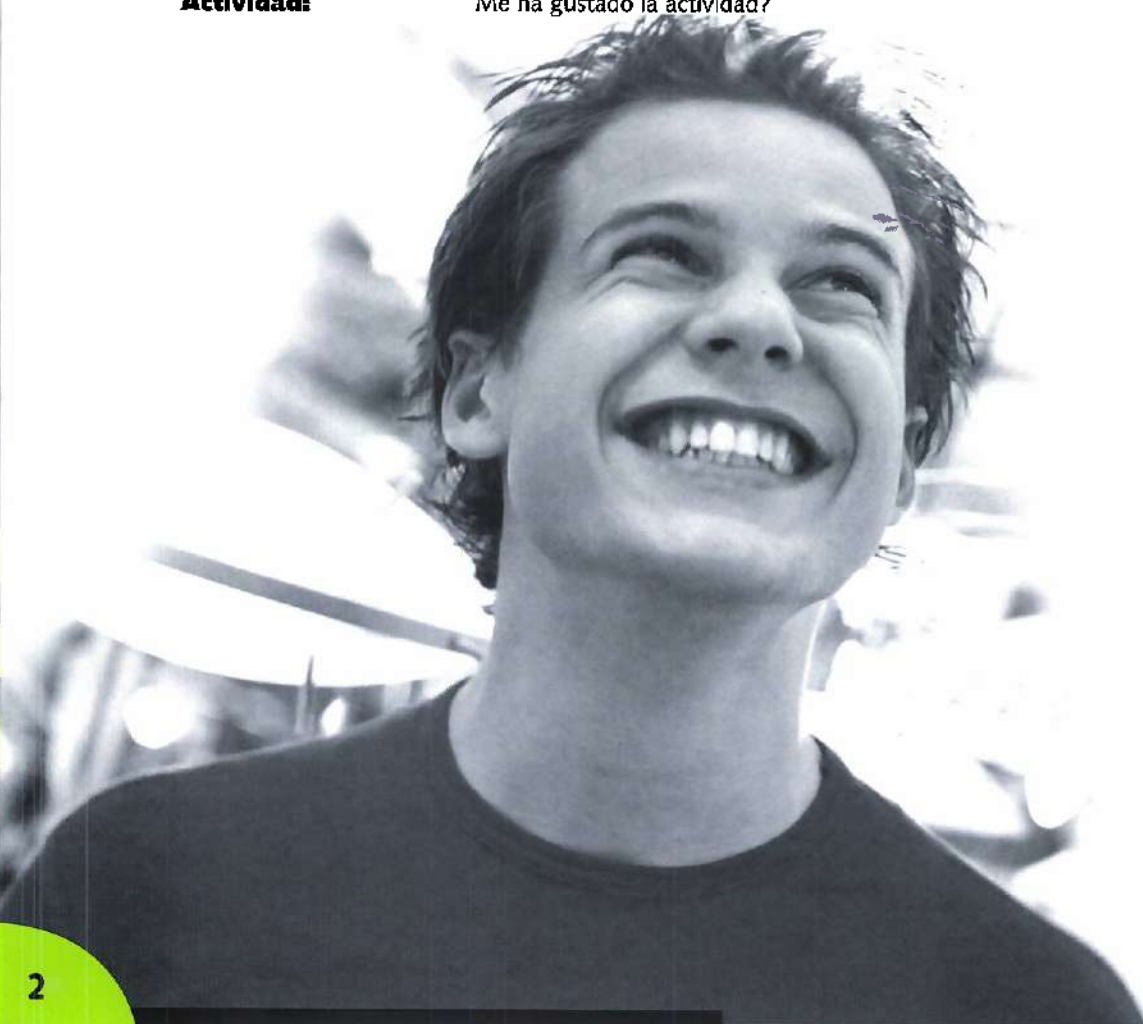
Me ha gustado la actividad?

**MUCHO**

**BASTANTE**

**REGULAR**

**POCO**

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐



# publicidad

creatividad i técnica?  
¿Cómo sacar el máximo partido?

¿La publicidad son las deas o la

¡Me gustaría tener más atractivo!

para el tutor

¿En qué consiste la actividad?

## Descripción

En consist la

- El objetivo es que los alumnos aprendan distintas técnicas publicitarias: semánticas (metaforizar la realidad y el mensaje a transmitir de forma que sea significativo para el receptor), sintácticas (dar forma expresiva, estética y estructurada al discurso) y pragmáticas (utilizar recursos para llegar al destinatario con impacto, afectar a sus necesidades y que el mensaje se fije en su memoria).
- Después tendrán que aplicar estas técnicas para elaborar los distintos productos de la campaña publicitaria de su OFU. Primero tendrán que utilizar "la escalera semiótica" y los anuncios publicitarios para diseñar su propio cartel publicitario. Después tendrán que usar "la escalera narrativa" para diseñar un video-clip de campaña. Y luego recurrirán a "la escalera de la estrategia" para diseñar el discurso electoral.

## Objetivos

"RIESGOS"  
"ADOLESCENTE"

que

?

Queremos e aprendan a manejar dos herramientas:

Objetivo . Enfocar estéticamente las decisiones.

Objetivo Manejar técnicas publicitarias para comunicarles.

Objetivo Aumentar la expresividad personal.

## Marco teórico

qué

ED

DE

Publicidad, música, televisión, internet y noche se han convertido en la escuela paralela. La escuela oficial, se niega a dialogar con ellos, se ha inclinado por acusar a esa escuela mediática de ser responsable de una hipotética pérdida de valores y del surgimiento de problemas o, drogas y violencia, al parecer potenciados por esa escuela mediática. El resultado es que la escuela oficial y la paralela ofrecen dos modos antagónicos de conocer, de vivir y de divertirse.

Cuando vamos a colegios e institutos y empezamos a pulsar qué problemas preocupan a los profesores para ver qué lugar ocupa el tema del alcohol y droga, el diagnóstico es unánime: **el problema número uno es la falta de interés y el aburrimiento de los alumnos**, falta de motivación, de concentración, de atención, de comprensión, de estructuración. No escuchan, no entienden, no hablan, no trabajan. Después, a muy larga, larguísima distancia, aparecen preocupaciones como drogas, sexo, embarazados, sida, anorexia, depresión, violencia.

El modo de conocer ha cambiado en niños, adolescentes y adultos. J. Ferrés y A. Bartolomé dicen que la forma con la que los profesores

actúan en relación a la adquisición y organización del conocimiento debe cambiar urgentemente.

La escuela mediática debe servirnos de modelo para introducir **dos cambios urgentes**: 1) Aprender de la cultura del espectáculo, la diversión, el entretenimiento, el color, el sonido, el caos, la sensación, la metáfora, lo visual. La educación necesita pasar del lenguaje tradicional lógico y verbal a captar la atención del destinatario con el lenguaje de la persuasión, la seducción, la creación de mundos afectivos y el uso de formas estéticas de impacto. 2) Aprender de la **cultura de la participación**, la interactividad y la búsqueda cooperativa. La educación necesita introducir cambios para pasar de metodologías de organización jerárquica a formatos planos y multilaterales para que el bienestar emocional, la identificación grupal y la comunicación interpersonal dejen de ser accesorios en la educación y se conviertan en el principal instrumento para cumplir sus dos principales funciones personalizadora y socializadora. La condición "sine qua non" es se haya establecido un canal de contacto y comunicación entre alumno y educador.

## Tiempo

• OPCIÓN A:

• OPCIÓN B:

1 sesión: hacer todos los pasos, sin las variantes sugeridas.

- B: 2 sesiones, con las variantes. En la 1ª los pasos 1, 2 y 3. En la 2ª los pasos 4 y 5 (Se recomienda).

## Material

- Agenda del Alumno/a.
- Folios, bolígrafos, grabadoras, periódicos y revistas.
- Véase la posibilidad de que salgan del aula para grabar el

OPCION  
A  
(1 sesión)

15  
min

OPCION

(2 sesiones)

10  
min

15  
min

15  
min

20  
min

10  
min

30  
min

5  
min

25  
min

## 1 TECNICAS publicitarias

en grupos

- Los alumnos leen detenidamente el modelo de análisis de los anuncios publicitarios de la Agenda. VARIANTE: Pueden reunirse para plantear dos dudas al tutor.
- El tutor, siguiendo las indicaciones que aparecen en esta página, explica brevemente en qué consiste cada una de ellas.

## 2 LA ESCALERA[3] semiótica

- Se reúnen los grupos. Retoman las ideas propuestas en la actividad anterior. Aplicando las técnicas de la Escalera Semiótica diseñan un cartel publicitario para su campaña electoral.
- VARIANTE: El tutor puede entregar revistas para que cada grupo seleccione los cinco anuncios que más sintonizan con la filosofía de su OFU: Epicuro, Séneca o Gracián. Se comentarán en la próxima puesta en común.

## 3 LA ESCALERA[4] narrativa

- Los alumnos leen y asimilan la escalera narrativa. La finalidad es que elaboren un cuento o relato corto que sirva de guión para realizar un vídeo-clip de su campaña electoral o una anécdota ilustrativa que se contarán en el discurso final. Si nos les da tiempo se reparten tareas para que en días sucesivos: unos terminan el guión, otros buscan lugares y vestuario y otros graban y componen el vídeo.

- VARIANTE: Si no se dispone de medios o de tiempo para hacer el vídeo se puede hacer un cuento o contar una anécdota ilustrativa en el discurso final.
- VARIANTE: Hacer una presentación tipo Power Point.

## DISEÑO del discurso

- Los alumnos diseñan y escriben el discurso fijándose en la escalera de la narrativa.
- Eligen a la persona líder que pronunciará y defenderá el discurso en la última actividad "Gran debate mundial".

- VARIANTE: Otra posibilidad es que en el grupo de cada OFU se diseñen las líneas maestras del cartel publicitario, del guión del vídeo y del discurso. Después se crean tres comisiones y cada una se encarga de terminar una sola tarea.

## ENSAMBLAJE

díptico

- Se revisan todos los productos elaborados para la campaña y se programan distintas actuaciones a realizar dentro y fuera del aula para difundir su campaña.
- VARIANTE: Pueden elaborar un tríptico o fotocopiable para repartir en el aula o fuera del aula.

# 1 técnicas publicitarias

## TÉCNICAS SEMÁNTICAS

### 1. Metáfora:

**Relación entre el texto comunicativo y la realidad.**

**Metaforizar la realidad y el mensaje a transmitir, de forma que sea significativo para el receptor.**

Es asociar algo que se quiere comunicar con otro objeto con el que guarda algún tipo de semejanza. Su fin es redescribir la realidad, desvelar un sentido oculto de la realidad y cambiar el sentido habitual de ver y vivir en el mundo.

**TÉCNICAS SINTÁCTICAS** Es lo que quiere decir el discurso al pie de la letra.

**nd** Es la reconstrucción, prevista por el emisor, que hace el destinatario según sus necesidades, preocupaciones, vivencias y deseos, lo que le sugiere, lo significativo para su mundo personal.

### 2. Partes del discurso:

**Relaciones formales dentro del texto comunicativo. Dar forma expresiva y estructurada.**

**3. Color:** Horizontal (Arriba: lo ideal, espiritual y universal / Abaj: lo práctico, instintivo, inconsciente). Vertical (Izquierda: pasado, apoyo, infancia / Derecha: futuro, cambio, expectativas).

**TÉCNICAS PRAGMÁTICAS** Exordio (presentación o premisa) Argumento o Narración (exposición de hechos o pruebas)

Forma afectiva del discurso. Rojos (pasión, erotismo, calidez) Oscuros (rebeldía, elegancia, modernidad) Pasteles (tendería, intimidad, esencia). En la comunicación no visual se recurre al ritmo, gestos, tono...

### 2. Memoria:

### 3. Necesidades:

**Relación entre el texto comunicativo y el destinatario. Impactar, fijarse en la memoria y afectar a las necesidades.**

**1.** Captar la atención mediante lo raro, lo insólito o lo nunca visto.

**2.** Fijar el mensaje en el receptor mediante la síntesis, un eslogan, o asociando un concepto y la imagen. Es la piedra angular de la publicidad, afectar a una macronecesidad universal del destinatario y a micronecesidades que se plasman en la ropa, los gestos, posturas, los objetos...

## semántica



#### METÁFORA

**El perfume es una vela**

Intimidad, recogimiento, llegar a lo íntimo.  
Tener luz propia, iluminar.  
Devoción, cautivar desde dentro.  
Distinguirse con armonía, sin ofender.



#### CONTENIDO LITERAL

**Vivir la abstracción sexual**

Contacto desnudo cuerpo a cuerpo con  
Dejarse llevar por sensaciones: tacto mirada,  
gusto, movimiento.  
Intensidad de la vida: sudor, ropa mojada,  
bañar.

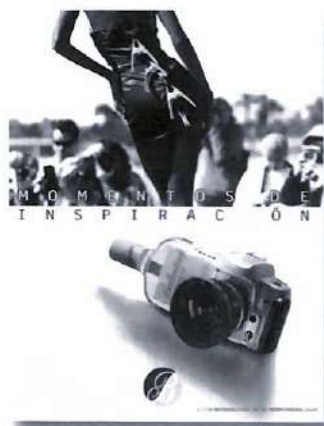


#### SIGNIFICADO PROFUNDO

**Disfrutar estando juntos**

La moto significa la búsqueda de aventura, explorar, descubrir.  
Para disfrutar basta con lo que tenemos en el lo sencillo,  
la carretera, la compañía, el paisaje.  
Amistad y vivir juntos, besados.

# sintaxis



*Ballantine's*

## ESTRUCTURA Vertical + Horizontal

Vertical, adoración de la belleza + Horizontal, objeto del deseo.  
La cámara es lo que convierte lo real en bello.

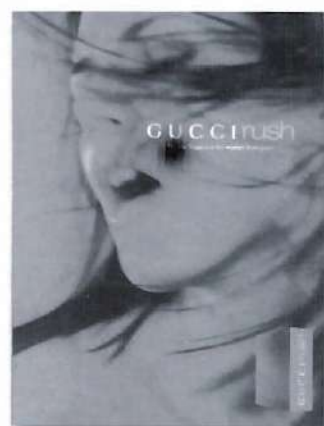
Aclamamos porque nos ven y necesitamos la atención de los demás.



ción

## PARTES DEL DISCURSO Premisa+Argumento+Conclusión

Premisa: la tradi tiene caminos marcados  
+ Argumento: no hay por qué seguirlos +  
Conclusión: márcate tu destino  
Renault crea coches nuevos para tiempos  
nuevos lejos de modelos tradicionales. Adapta  
el coche a tu necesidad.



## COLOR Rojo pasión

Rojo: desinhibición, amor, erotismo, noche.  
Luces de neón: artificial, discoteca, fiesta, locura,  
movimiento, desenfreno, carnaval, hacer lo que  
no es normal, lo prohibido por el día.  
Intensidad: fuego, ojos cerrados, labios, grito,  
contacto con la cara, contraste rojo y negro.



## IMPACTO Desnudo integral

Atípico anuncio de perfume: desnudo  
integral gran carga erótica + sin humanidad.  
Contrastes: blanco / negro, contorsión y  
pasión/forma de cera, cuerpo desnudo  
de fondo vestido, entreda en jeans/mujer  
en jeans.



## MEMORIA Símbolo para fijar ideas

Cruz: mejor logotipo de la historia.  
El fondo blanco fija en la memoria un solo  
objeto.  
Divertirse tiene alto significado: valores  
profundos desde cosas no



## NECESIDADES Luchar contra roles femeninos típicos

La mujer está en tensión, tiene que demostrar,  
conquistar, ganar reconocimiento, autoestima.  
No es una lucha agresiva masculina: busca  
complicidad, apoyo, comprensión, pacto.  
Cada día es momento para conseguir lo que

# 2

## semiótica

¿Cómo damos coherencia a los elementos de los distintos niveles?

### escalera[3]

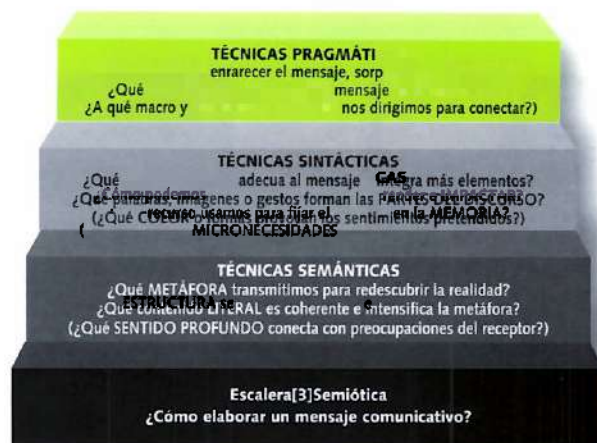
¿Cómo elaborar un mensaje comunicativo o estético?

Publicitario

Pautas para que los alumnos elaboren el cartel de su OFU.

DE ORDEN BÚSQUEDA

3  
2º  
1º



# 3

## narrativa

### escalera[4]

¿Cómo contar una narración?

Pautas para que los alumnos elaboren el video, cuento o la anécdota ilustrativa.

DE ORDEN BÚSQUEDA

4  
3º  
2º  
1º



ORDEN HISTÓRICO REAL

?

?

?

?

?

# 4

## discurso

### diseño del

(I s)	(Necesidades)	los eles	
<b>FOCO</b> nterese	<b>TESIS</b> <b>ÓN</b> icronecesidad)	<b>COHERENCIA</b> entre niv	<b>CULMEN</b>
<b>2º PASO</b> (2ª Condición)	<b>2ª APLICACIÓN</b> (2ª Micronecesidad)	<b>Técnicas PRAGMÁTICAS</b>	<b>Ruptura EXPECTATIVAS</b>
Esca <b>1 PASO</b> (1ª Condición)	<b>1ª APLICACIÓN</b> (1ª M	<b>Técnicas SINTÁCTICAS</b>	Escal [4] Narrativa <b>HECHOS</b>
<b>PRINCIPIO</b> (Supuestos)	<b>ARGUMENTO</b> (Macronecesidad)	<b>Técnicas SEMÁNTICAS</b>	<b>CONFLICTO</b>



# posición

**¿Hasta que no pensemos lo mismo no nos decidiremos?**

**¿Es bueno discutir o es perjudicial para la convivencia?**

**¡No me hacen caso!**

## para el tutor

¿En qué consiste la actividad?

## Descripción

- Es la actividad central de este programa "Aprender a decidir 2". Consiste en preparar los últimos detalles, hacer la puesta a punto de la estrategia dialéctica que se va a seguir para poner en juego todos los elementos que se han preparado en las otras actividades.
- Aprenderán "la escalera dialéctica" para saber defender sus ideas frente a las ideas de los demás OFU. Buscarán ejemplos vitales y culturales para ilustrar sus ideas. Harán los últimos retoques para que su líder esté bien preparado antes de pronunciar el discurso. Prepararán preguntas controvertidas para los rivales. Por último, se hará un debate final entre todos, ya en plan relajado, para extraer conclusiones y aplicaciones más personales de la actividad.

## Objetivos

- Queremos que aprendan a manejar dos herramientas
- Objetivo: Hacer manejable la complejidad.
- Objetivo: Saber vivir con inteligencia compartida.
- Objetivo: Saber llegar al corazón de los demás.

## UNA ÉTICA DE LA PERSUASIÓN 1

## Marco Teórico

Este Programa "Aprender a decidir 2" y especialmente esta actividad "Gran debate mundial" proponen un gran salto filosófico y metodológico poco habitual en los programas de prevención de drogodependencias.

Consideramos que el primer paso para enseñar a los alumnos herramientas de prevención de riesgos personales es empezar aprendiendo habilidades asertivas básicas de comunicación, porque aportan unas estructuras muy sencillas (por eso es el primer paso pedagógico), pero sería un error conformarse con este primer paso. Es necesario construir tres estructuras personales más: las cognitivas, las emocionales y las comunitarias. Para ello proponemos **pasar de la pedagogía de las habilidades sociales a la pedagogía de la ética de la persuasión**. Vamos a esbozar algunos de sus principios:

1. Toda ética propone el paso de vivir desde el "es" a vivir desde el "debe ser", es decir vivir desde un **proyecto** de persona, de pareja, de familia, de comunidad y de sociedad, desde unos ideales a los que dirigirse.
2. Para conseguirlo hay que concebir que aprender es inventar,

es manejar lo que se aprende en un mundo complejo e inestable, donde las cosas ya no son "lo que son en sí", sino "lo que son con los demás". Este concepto de educación se basa, por lo tanto, en una **dialéctica** comunicativa.

3. La ética de la persuasión es una pedagogía de la comunicación y de la socialización a través del **juego**. Los niños juegan desde que nacen, juegan a mantener discursos con sus muñecos, juegan a mimetizar roles y les sirven para sus vidas. Los adolescentes aprenden más cuando juegan porque viven "simulaciones" de su vida real, a las que se entregan en cuerpo y alma, no sólo con su mente.

4. El trabajo en grupo es otra metodología para construir la **"Inteligencia compartida"**. Las ideas no surgen de uno solo, sino de un grupo que obliga a pensar más.

5. Las típicas habilidades asertivas para la prevención de drogodependencias aquí afectan a un espectro mayor: mecanismos para **generar ideas** individuales y grupales, cómo estructurarlas y fortalecer a la persona y cómo defenderlas ante los demás.

## Tiempo

- 1 sesión: hacer todos los pasos, sin variantes.
- 2 sesiones, con las variantes. En la 1ª los pasos 1, 2 y 3. En la 2ª los pasos 4 y 5. (Se recomienda). El paso 3 puede hacerse en la 1ª o 2ª sesión.

## Material

- Agenda del Alumno/a.
- Elementos para preparar el escenario y el púlpito desde donde tienen que hablar los oradores.

OPCION  
A  
(1 sesión)

OPCION

10  
min

(2 sesiones)

10  
min

15  
min

15  
min

20  
min

10  
min

30  
min

10  
min

25  
min

## 1 LA ESCALERA dialéctica

- Se supone que las tres OFU tienen todo a punto, al menos para celebrar la jornada estrella, el gran debate donde van a poner en juego todo lo que han trabajado hasta ahora.
- Una vez construido el discurso y que un alumno se lo haya aprendido para defenderlo en público, les queda preparar el debate que haya después del discurso y los argumentos para atacar y defenderse de las réplicas de las otras OFU. Para preparar esto echarán mano de la escalera dialéctica para preparar su estrategia de ataque y defensa.

U una ria e  
discurso o para el

## 2 PUESTA a punto

- Se trata de elaborar entre todos los miembros de la OF <sup>esl</sup> mensaje bate d ejemplos, casos e imágenes para ilustrar el desarrollo del momento de la discusión dialéctica final.
- Buscarán también <sup>escenari</sup> <sup>técnicos</sup> órganos que sinteticen su y sus propuestas

## 3 EL MOMENTO de la verdad

- Será el momento álgido de la actividad y del Programa.
- Se harán los últimos preparativos del <sup>nota</sup> o, de los ponentes, de su comunicación no verbal, de los medios ...
- Cada uno de los tres líderes dispondrá de cinco minutos para pronunciar su discurso. Los demás tomarán <sup>para</sup> para preparar los turnos de réplica que tendrán <sup>siguiente</sup>

## EL TALÓN de Aquiles

- Se reunirán por grupos en las tres OFU y prepararán preguntas ácidas para poner a prueba a los rivales.
- Cada OFU tendrá distintos turnos para hacer una pregunta a una OFU (la que elijan) y la OFU aludida tendrá un turno cada vez de dos minutos para responder.
- Se repetirán turnos de preguntas y réplicas dependiendo del tiempo de que se disponga.

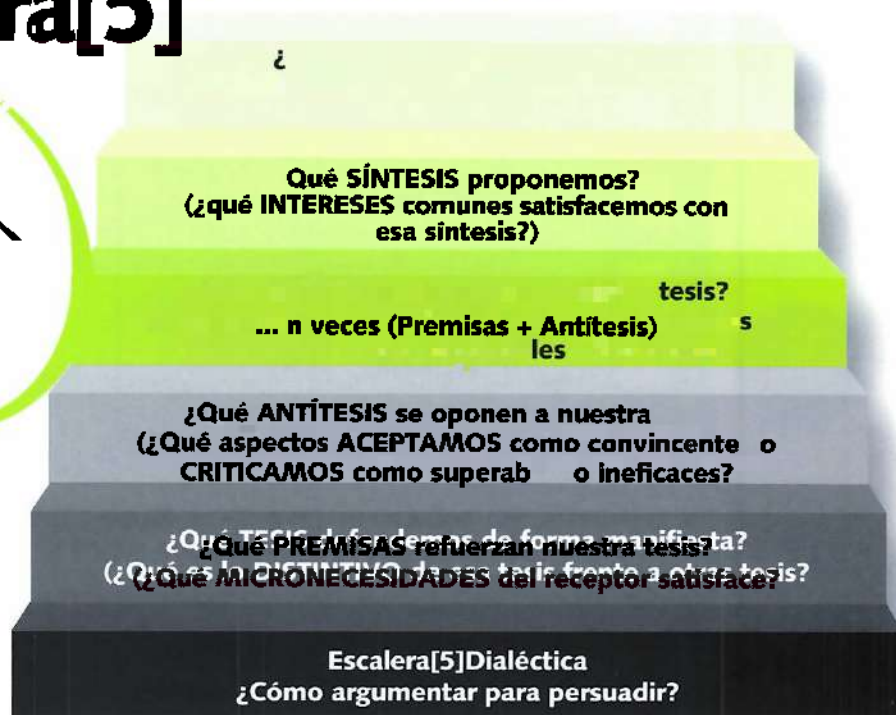
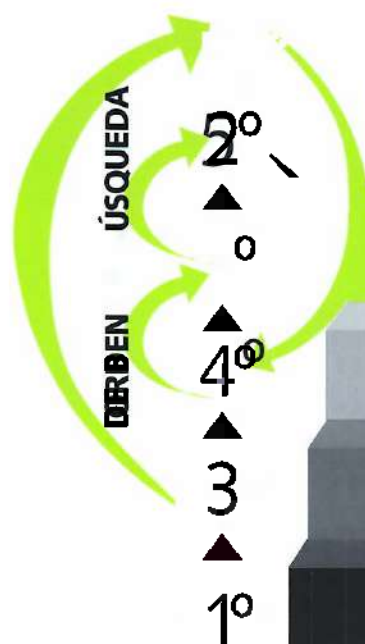
## EL GRAN debate

- El tutor dirigirá un debate común, ya sin rivalidad, para extraer las ideas, conclusiones aplicaciones a su vida cotidiana y de cara a una dimensión más social y global.
- Cada alumno escribe su Autoevaluación de la actividad y se comenta brevemente.

# 1. La dialéctica

## ¿Cómo argumentar para persuadir a los demás?

### escalera[5]



## 2. El punto

Ejemplos de los amigos, pareja, familia, colegio.

Ejemplos de películas, canciones, series de televisión.

Esquema, imagen, logotipo o símbolo que se recuerde para memorizar el mensaje del discurso.

Decálogo o conclusiones que sinteticen el discurso.

Eslogan final que dé unidad a todo el discurso.

## 3. El momento de la verdad

Preparar

momento

ente

el escenario: púlpito, mesa o estrado, pancartas, posters.

Preparar a los líderes: ropa, peinado, símbolos.

Preparar la comunicación no verbal del ponente: gestos con las manos, postura del cuerpo, modulación de la voz, movimientos de acercamiento al público.

Preparar medios técnicos: grabadora, video, micrófonos...

Preparar la lectura de los discursos: ensayar, qué partes se leen, cuáles se dicen de memoria.

## 4. El talón de Aquiles

COMISIÓN PREPARA PREGUNTAS  
CON MUCHO ÁCIDO PARA LOS RIVALES SOBRE:

Relaciones padres-hijos-educación

Problemas sociales

Pareja y relaciones sexuales

Amigos y relación en el grupo

El mundo interior

# 5 el debate gran

- ¿Cómo resumiríais en una frase las tres campañas electorales?  
¿A qué público van dirigidas las tres campañas?  
¿Cuáles son las soluciones que ofrece cada OFU que no ofrezcan las demás?  
¿Qué interés mueve a cada OFU para presentarse en la campaña?  
¿Por dónde empezaríais cada OFU? ¿Qué medidas tomaríais en la primera semana?  
¿Cómo definiríais el concepto de "inteligencia compartida"? ¿Cuándo es necesario? ¿Para qué sirve?

## autoevaluación

### Conceptos:

### Procedimentales:

### Actitudinales:

### Actividad

¿He comprendido el concepto de inteligencia compartida?

¿He aprendido a defender dialécticamente mis ideas?

¿Me siento capaz de comunicarme llegando al corazón de la gente?

¿Me ha gustado la actividad?

MUCHO

BASTANTE

REGULAR

POCO

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





si lo has

pensado  
¡Hazlo!

p

¿has pensado que hacerlo?

¿no necesitas?

## para el tutor

¿En qué consiste la actividad?

## Descripción

con la

- La actividad tiene el objetivo de rebobinar y buscar las formas de aplicar lo que se ha aprendido en su vida cotidiana, fuera del marco del juego que han hecho.
- En un primer momento retomarán las preguntas del juego "3 x 15" de la primera actividad y escenificarlas por parejas, para que defiendan de forma asertiva sus decisiones.
- Después comentarán a fondo las ideas filosóficas de Epicuro, Séneca y Gracián, para extraer una idea personal y de grupo en torno al concepto de diversión y felicidad. Luego buscarán el trasfondo de estos filósofos en la cultura que ellos viven, para que comprendan que todo lo que ven y viven tiene implícito un debate ideológico sobre distintos conceptos de felicidad.
- Terminarán haciendo un manifiesto y evaluando el Programa.

## Objetivos

an?

Queremos que aprendan a manejar dos herramientas:

Objetivo: Perfilear un concepto personal de diversión.

Objetivo: Llegar al fondo ideológico de la cultura vital.

Objetivo: Defender las decisiones con asertividad.

## Marco Teórico

LA

La ética de la persuasión se desmarca de la ética de la convicción, propia de la educación entendida como transmisión de saberes y de la educación como transmisión de valores. Lo explicaremos con las siguientes dicotomías:

ÉTICA DE	CONVICCIÓN	ÉTICA DE LA PERSUASIÓN
Razón		Voluntad
Verdad		Adhesión
Demostración		Argumentación
Lógica		Retórica
Saber		Valorar
Transmisión		Inducción
Objetividad		Intersubjetividad
Estático		Dinámico
Simple		Complejo
Parcial		Global
Exclusión		Dialéctica
Abstracción		Ejemplo
Control		Conflicto
Enseñar		Mover

Creemos que el gran reto del mundo educativo es hacer este tránsito que han realizado ya numerosos sectores de la cultura y de la sociedad. La educación debe ser la locomotora:

1) Para desmascarar las estrategias ocultas susceptibles de manipular a nuestros alumnos, para desenmascarar las estrategias reduccionistas que reducen la vida a productos culturales aparentemente inocentes, que neutralizan la capacidad crítica y autónoma de las personas encauzándolas por la senda del llamado "pensamiento único".

2) La educación debe ser la que articule nuevas formas ideológicas que encaminen a la sociedad por proyectos radicales que construyan cada vez más un mundo con más libertad, fraternidad, justicia y felicidad.

## Tiempo

## Material

1 sesión: hacer todos los pasos, sin las variantes

2 sesiones, con las variantes. En la 1ª los pasos 1 y 2. En la 2ª los pasos 3, 4 y 5. (Se recomienda)

- Agenda del Alumno.
- Pedirles que traigan anuncios de publicidad, revistas, discos, revistas de cine.

OPCION  
A  
(1 sesión)

OPCION

# PREPÁRALO

en dos minutos

20  
min

(2) 25  
min

## 1 SIMULACRO

- El tutor retoma las escenas del juego "3 x 15" y reparte aleatoriamente cada escena a una pareja con miembros de dos OFUs distintas. VARIANTE: El tutor lee una escena y dos alumnos de dos OFUs distintas la eligen, y así con las restantes.
- Sale una pareja para representar su escena. Uno hará de defensor (defenderá su decisión personal, de acuerdo a la filosofía de su OFU) y el otro hará de atacante (intentará convencerle de que tome una decisión distinta, según su propia OFU). Dispondrán de máximo dos minutos.
- Van saliendo, una a una, las restantes parejas siguiendo la misma mecánica.
- Cada OFU tendrá el mismo número de defensores y atacantes. Si no se ponen de acuerdo se echa a cara o cruz.
- VARIANTE: Se puede votar cómo valoran la actuación del defensor. El tutor y los alumnos debaten sobre la diversión.

5  
min

20  
min

## 2 MINI DEBATE

- El tutor dirige u se centra desde el principio en el concepto de los y la felicidad.
- VARIANTE: Se repasa el número de votos que han recibido y se debate sobre las s de cada OFU a los problemas escenificados.

5  
min

15  
min

## 3 EL RASTRO DE los filósofos

- Se pide que cada OFU busque el rastro de las ideas que han visto en la cultura actual.
- Se les hace ver que están fuera de competición y que es interesante que aporten a las otras OFUs todo el material que vayan encontrando al buscar el suyo.

15  
min

15  
min

- ## 4

## POWER POINT

- Elaboran una presentación tipo Power Point, en el ordenador o con viñetas escritas en papel grande.
- VARIANTE: Pueden elaborar un informe con todo el material que han trabajado las otras actividades y lo que han encontrado ahora al buscar el filósofos.
- Las tres OFUs hacen la presentación a sus compañeros.

10  
min

20  
min

- ## 5

## EL GRAN manifiesto

- Entre todos escriben un gran manifiesto final. Lo escriben en un gran panel y lo colocan en un sitio visible del aula o en un pasillo del colegio.
- Hacen la Autoevaluación y la Evaluación del Programa Aprender a decidir 2. Para esto pueden dedicar otra sesión.

# 1 mulacro

## si

1. Es tu cumpleaños y tus padres quieren regalarte ropa.
2. Luis sale con Mar desde los 16. Con 30 años conoce a Eva y le descoloca.
3. Con tus amigos en el bar habláis sobre sexo.
4. ¿Qué harías si hablan mal de un amigo tuyo?
5. Hace tiempo que con tus amigos no hacéis nada nuevo.
6. Una amiga te cuenta un secreto íntimo que no conocen sus padres, es grave pero te pide fidelidad.
7. Los alumnos ven un video y se ponen a cuenta sus iniciativas.

8. Un e-mail invita a visitar una página web.
9. Alguien cercano a ti está muy enfermo, ¿cómo le puedes ayudar?
10. Tienes que elegir vid tu carrera profesional.
11. Si comparas la a con un camino...
12. Los amigos comentamos la opinión que tenemos unos de otros.
13. ¿Qué pensarías de la belleza?
14. ¿Cómo enfrentarse al fracaso? ¿A un suspenso?
15. Los amigos hemos discutido.

## 2 debate

### mini d

- ¿Cómo resumiríais las tres ideas filosóficas de Epicuro, Séneca y Gracián?
- ¿Qué filosofía conecta más con vosotros? ¿Por qué?
- ¿Personalmente cuál te ha causado más impacto? ¿Cuál te ha sorprendido más? ¿Cuál consideras que dice cosas más viables para tu vida?

Decid ejemplos de vuestra vida en los que no funcionen estas tres soluciones.

¿Qué otras fórmulas filosóficas hay por ahí que no se hayan visto?

¿Cuál es el motor personal que os mueve antes de actuar? ¿La felicidad interior? ¿La comunicación? ¿El cariño? ¿La diversión? ¿El reconocimiento? ¿El éxito?

## 3 el

Antes de publicar clips

Personajes de series Películas

Libros divulgativos y novelas

Cada OFU buscarán distintos materiales culturales con su ideología

## 4 power po

## int

- Presentación tipo Power Point
- Presentación mediante frases, viñetas y dibujos en hojas grandes
- Informe con los materiales trabajados en las actividades y los que han recogido de su mundo cultural

## 5 el

## manifiesto

## gran

Conceptos:

¿He comprendido el trasfondo ideológico de lo que vivo?

Procedimentales:

¿He aprendido a comunicar asertivamente mis decisiones?

Actitudinales:

¿Tengo asumido un concepto personal de diversión y de felicidad?

MUCHO

BASTANTE

REGULAR

POCO

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



# ENVIAR FAX: 01 80 01

CUESTIONARIO A RESPONDER POR EL

Tache la opción elegida o escriba los datos que se piden

Federación Española  
de Religiosos de Enseñanza

de Prevención para Tutorías

01	NOMBRE DEL COLEGIO				
02	DIRECCIÓN				
03	CÓDIGO POSTAL		04 LOCALIDAD		
05	PROVINCIA	Por iniciativa de la Dirección	06 TELÉFONO	Por iniciativa de ambos	Por iniciativa personal
07	EDAD DEL TUTOR/A		08 SEXO		
09	¿Por iniciativa de quién o quiénes se aplica este Programa en su centro? (Puede marcar varias opciones)		1	2	3
10	Además de los problemas estrictamente escolares, creo que mi función es abordar otros problemas como drogas, violencia, afectan a mis alumnos		1	2	3
11	Seleccione las dos estrategias que considere más importantes en un programa de prevención escolar		1	2	3
12	necesita mayor formación para desarrollar este		1	2	3
13	¿Qué tipo de formación adicional necesita usted para aplicar este Programa? (Elija una opción o escriba otra alternativa)		1	2	3
14	Marque todas las unidades didácticas del Programa "Aprender a Decidir N° 1" que ha realizado en este curso		1	2	3
15	Si han quedado unidades didácticas del Programa sin realizar, indique la causa principal		1	2	3
16	Escriba el nº de sesiones dedicadas al desarrollo del Programa durante este curso		... sesiones		
17	Valore el horario elegido para aplicar este Programa		1	2	3
18	Indique el nº de sesiones realizadas con los padres y madres en el año escolar para aplicar el Pro		1	2	3
19	Valore el diseño formal del manual del Tutor		1	2	3
20	re su nivel de satisfacción personal después de aplicar ma		1	2	3
21	¿En qué medida los temas tratados en el programa son cercanos a las necesidades de los alumnos?		1	2	3
Valore de 0 a 5 el diseño y la estrategia de cada una de las 5 unidades didácticas del Programa y aporte sugerencias					
	TÍTULO DE LA UNIDAD	CONTEN	METODOLOGIA	SUGERENCIAS	
22	Agudeza				
23	Estrategia				
24	Publicidad				
25	Pasión				



# ALUMNO

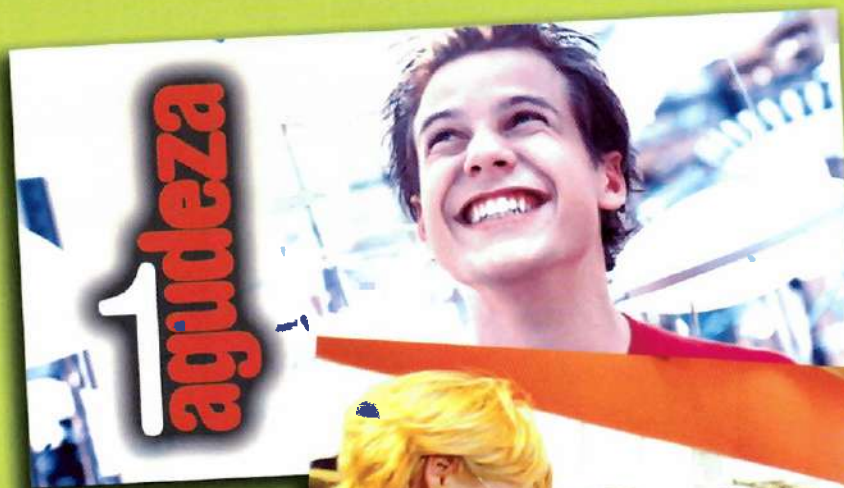
CUESTIONARIO A RESPONDER POR EL

Federación Española  
de Religiosos de Enseñanza

Evaluación del Programa  
de Prevención para Tutorías

01	COLEGIO		02	CURSO			
03	EDAD		04	SEXO			
05	¿qué medida este Programa te ayuda a prevenir riesgos cohol, tabaco, violencia...?	1 Muy poco	2 Poco	3 Suficiente	4 Bastante	5 Mucho	No sabe, no contesta
06	Valora el horario elegido para aplicar este Programa	1 Malo	2 Regular	3 Normal	4 Bueno	5 Muy Bueno	No sabe, no contesta
07	¿Cuánto has participado en el desarrollo de las actividades?	1 Muy poco	2 Poco	3 Suficiente	4 Bastante	5 Mucho	No sabe, no contesta
08	¿En qué ha consistido tu participación?						
09	Valora tu nivel de satisfacción después de participar en este Programa	1 Muy bajo	2 Bajo	3 Normal	4 Alto	5 Muy alto	No sabe, no contesta
10	Los temas tratados en el programa han sido cercanos a tus necesidades?	1 Muy poco	2 Poco	3 Suficiente	4 Bastante	5 Mucho	No sabe, no contesta
11	¿En qué medida tus padres apoyan este Programa?	1 Muy poco	2 Poco	3 Suficiente	4 Bastante	5 Mucho	No sabe, no contesta
12	¿En qué medida tus profesores apoyan este Programa?	1 Muy poco	2 Poco	3 Suficiente	4 Bastante	5 Mucho	No sabe, no contesta

Valora de 0 a 5 la estrategia, el interés y contenidos de las 5 unidades didácticas del Programa y el diseño de su Agenda		ERES	METODOLOGIA	CONTENIDOS	DISEÑO	NDIA
TITULO DE LA UNIDAD	INT				DE LA AGE	SUGERENCIAS
13	Agudeza					
14	Estrategia					
15	Publicidad					
16	Pasión					
17	Si lo has pensado ¡Hazlo!					





Federación Española  
de Religiosos de Enseñanza



MINISTERIO DEL INTERIOR  
Delegación del Gobierno para  
el Plan Nacional sobre Drogas

## PROGRAMA DE PREVENCIÓN PARA TUTORÍAS

