

NAHIKO! 5-6

PROYECTO DE VIDA

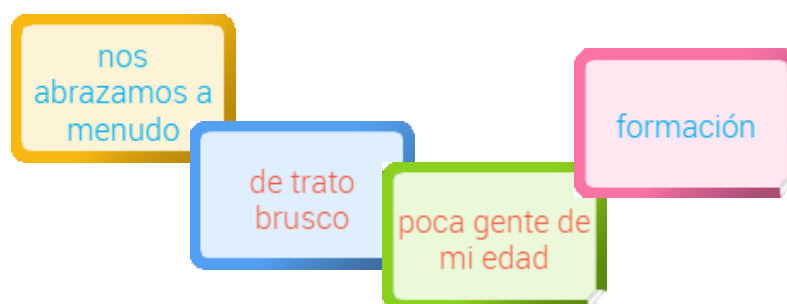
2 UNIDAD DIDÁCTICA

GUÍA DEL PROFESORADO (1/2)

1 OBJETIVOS Y CONTENIDO

Hacer entender a nuestro alumnado que cada persona construye y vive su vida en cuatro grandes ámbitos o áreas: yo (la personalidad, capacidades, aficiones, sentimientos... de cada persona), la familia (en nuestra sociedad, las personas unidas por lazos afectivos que viven en la misma casa y que comparten la vida cotidiana), el trabajo (la actividad profesional o socioeconómica de cada persona) y la sociedad (las relaciones de amistad y la vida social de cada persona).

Analizar y explicar que estos cuatro ámbitos están unidos e interrelacionados entre sí. Cuando actuamos en uno de los campos, a pesar de que éste tenga prioridad y nos exija más dedicación, también tenemos que tener en cuenta los otros tres campos. Es más, a veces, debemos priorizarlos al ámbito en el que estamos. Por ejemplo, cuando estamos trabajando, también tenemos que atender a la familia y al revés, cuando estamos en familia también tenemos el trabajo en la cabeza y, en ocasiones, si es necesario, debemos darle prioridad.



Hacer ver que, en nuestra realidad actual, nuestro modo de vida se desarrolla en estos cuatro ámbitos y que -si queremos ser personas equilibradas, completas y autónomas- debemos proyectar, preparar y vivir nuestras vidas futuras en las cuatro áreas. Una persona que sólo se desarrolla o vive en uno de los ámbitos no puede ser una persona equilibrada, completa y autónoma, sino una persona subordinada a otras. Sin un desarrollo equilibrado, integral y autónomo, es muy difícil que la persona sea libre y que sus relaciones con las demás personas sean de respeto mutuo, amor y convivencia sana y positiva. Ya que la relación y convivencia satisfactoria, positiva, plena y saludable sólo se puede conseguir desde la igualdad, la equidad y la libertad.

Siendo esta realidad aplicable a los cuatro ámbitos a los que nos referimos, se agrava especialmente en el caso de aquellas personas cuyo proyecto de vida se restringe al área de la familia. Hoy en día, en nuestra sociedad, quien no vive en el área del trabajo, quien no es independiente económicamente, es decir, quien no tiene un empleo, tiene la práctica seguridad de convertirse en una persona totalmente dependiente, una persona de “segunda división” para la sociedad y para su familia. Puede fácilmente perder el control de su vida y someter su proyecto personal al de quienes le rodean o/y abandonarlo totalmente.

Analizar y hacer entender que el modo de vida de cada persona en estos cuatro ámbitos se forma de dos elementos principales: lo que la vida da a cada persona (nuestras circunstancias y condiciones) y lo que cada persona decide y hace. Lo que nos toca y lo que elegimos en la vida. Los premios buenos y malos que nos da la lotería de la vida, y los proyectos que elegimos y llevamos a cabo. Hacer ver y entender que el proyecto de cada alumna y alumno no surge de la nada, sino de lo que a cada persona le ha tocado en la vida. El proyecto que queremos lo hacemos, y tenemos que hacerlo, con lo que nos ha dado la vida y con lo que conseguimos con nuestro esfuerzo. Nuestros proyectos parten y se desarrollan en y desde esas condiciones. En este sentido, no tenemos libertad absoluta para hacer nuestro proyecto de vida. Estamos condicionadas y condicionados por la lotería de la vida, y tenemos que saber bien lo que nos ha dado, para luego, en la medida de lo posible, ser capaces de utilizarlo en los proyectos que queramos.

Hacer comprender que cada persona tiene derecho a hacer su proyecto. Que la lotería de la vida no es un destino cerrado, sino un instrumento y material para la libertad. Los elementos que nos han tocado en estos cuatro ámbitos, podemos desarrollarlos o dejarlos de lado, utilizarlos o no, cambiarlos o no, aceptarlos o hacerles frente...

Además de lo que nos toca en la vida, podemos hacer, buscar, conseguir, pedir y crear otras muchas cosas. Porque tenemos el derecho y la posibilidad de construir nuestras vidas.

Entender que el derecho a hacer y a cambiar el proyecto personal es de cada persona, no del grupo, no de la familia. Y que hay que respetarlo mientras dicha persona está en la familia y, especialmente, cuando decide dejarla y emprender otro camino. El proyecto de familia tiene que estar al servicio de las personas y sus proyectos individuales y no al revés. Porque es cada persona quien tiene derecho a decidir, a hacer y a cambiar su proyecto de vida.

2 MATERIALES Y ACTIVIDADES

Esta unidad didáctica tiene estos **dos materiales complementarios**:

- 1.- El juego “La Lotería de la Vida”.
- 2.- “El juego de la Vida”.

Y estos **cinco cuadernos**:

- 1.- Guía del profesorado en dos cuadernos (1/2 y 2/2) de color azul.
- 2.- Dos cuadernos “Un proyecto de vida” del alumnado (1/2 y 2/2) de color amarillo.
- 3.- Cuaderno “Un proyecto de vida” de la familia, de color verde.

A continuación, os proponemos algunas actividades complementarias a la utilización de estos materiales:

- **Cartones de lotería comunes.** Después de jugar con el juego “La Lotería de la Vida”, juntarse en grupos pequeños y hacer “cartones de lotería” comunes. Esto es: qué cosas buenas y malas nos ha tocado a todas y todos los del grupo por vivir donde vivimos, estudiar en el colegio en el que estamos, por tener la edad que tenemos, etc. Siempre, teniendo en cuenta las cuatro áreas principales de la vida. Luego, con toda la clase, comparar los cartones de los grupos y hacer un cartón común “medio” de toda la clase.

- **El reloj de la vida.** Completar el horario de un día de colegio y de un día de fiesta o fin de semana, rellenándolo con los colores de las cuatro grandes columnas de la vida: azul-yo, amarillo-familia, verde-sociedad y magenta o rojo-trabajo. Primero, cada alumna y alumno puede hacer el suyo y luego ponerlo en común, haciendo uno de toda la clase. Para ello, se calculan los porcentajes y se pinta encima de un reloj para poder visualizarlo fácilmente. ¿Llevamos una vida equilibrada? ¿A qué dedicamos más tiempo? ¿A qué menos? ¿Por qué? ¿Deberíamos cambiar algo? ¿Podremos repartir el tiempo así cuando seamos personas adultas?



-¿**El cartón de las chicas, el cartón de los chicos o mi cartón?** Antes o después de jugar con “La lotería de la vida”, hacer dos grupos, por un lado los chicos y por otro las chicas. Cada grupo, escribe qué cosas buenas y qué cosas malas cree que la lotería de la vida da en general más a los chicos y menos a las chicas y al revés, más a las chicas y menos a los chicos. Siempre en los cuatro ámbitos que estamos nombrando continuamente: yo, familia, sociedad y trabajo. Luego, toda la clase junta, se comparan los cartones que han hecho los grupos y, si hay diferencias, se explica por qué. Por último, cada alumna y cada alumno escribe individualmente unas pocas líneas reflejando en qué medida el cartón de su sexo se adecuaba o no a su caso.

-**La amiga o amigo consejero.** Trabajando por parejas, cada alumna o alumno debe decirle lo siguiente a su pareja: en la medida en la que le conozca y sepa de su vida, qué cosas buenas y malas cree que le han tocado a su pareja en la vida, qué cosas buenas piensa que ha elegido y ha hecho con su propio esfuerzo y cuál es el cambio más grande y mejor que ha tenido desde que le conoce.

3 JUEGO “LA LOTERÍA DE LA VIDA”

ELEMENTOS:

32 cartones diferentes.

96 fichas para cantar la lotería

300 fichas para cubrir las frases dichas en los cartones.

32 cartones para jugar, numerados del 1 al 32. Cada uno tiene 13 cuadros, en cuatro filas. Cada fila representa un ámbito de la vida: yo-azul, familia-amarillo, sociedad-verde, trabajo-magenta. En cada una de estas líneas, hay cosas positivas (escritas en azul) y negativas (escritas en rojo) que pueden tocar en la vida, las positivas siempre en una cantidad mayor que las negativas. Hay además **96 tarjetas**, cada una con una frase diferente (24 de cada ámbito, 12 positivas y 12 negativas), para meter en una bolsa, mezclar, sacar y leer en voz alta. Por último, hay también **300 fichas** pequeñas, con el logo Nahiko, para colocar sobre las frases de los cartones cuando éstas han sido cantadas.

El juego tiene una **dinámica similar al bingo, lotería o quina**: Se mezclan los cartones y se reparten entre las personas participantes, dando uno a cada. Las pequeñas fichas Nahiko se colocan en la mitad, para cubrir en los cartones las frases que se cantan en alto. En cada jugada, la profesora o profesor, o algún alumno o alumna, mete en una bolsa las 96 fichas para cantar, las saca de una en una y las lee en voz alta. Cuando una jugadora o un jugador completa su cartón, esto es, cuando todas sus frases han sido cantadas, termina el juego. Si se quiere, puede haber también ganadores y ganadoras de “línea”, de cada ámbito de la vida.

Normalmente se jugará **más de una partida**. En cada partida se retira el cartón ganador y cuando se han terminado todas las partidas, se analizan los cartones ganadores, bien en grupos o toda la clase junta, para ver de esos cartones cuál puede ser el más equilibrado, “el mejor”, el menos afortunado, el más realista... cuál escogerían, cuál no... por qué, qué cambiarían, qué trabajarían, qué dejarían de lado... y un largo etc.



NAHIKO! 5-6

PROYECTO DE VIDA

2 UNIDAD DIDÁCTICA

GUÍA DEL PROFESORADO (2/2)

4 EL JUEGO DE LA VIDA / LAS CUATRO COLUMNAS DE LA VIDA

ELEMENTOS:

Dos tableros, impresos en tela (no deben lavarse en lavadora, pueden lavarse en seco).

Tarjetas de preguntas: 54 tarjetas de 4 frases preguntas cada una (verdadero o falso).

Tarjetas de área: 4 tarjetas por cada área, 16 en total.

Fichas-parchís de cuatro colores con su cubilete y dado.

Hay **dos tableros** por si se desea jugar dividiendo la clase en dos grupos. En este caso, deben repartirse entre los dos grupos las tarjetas con las preguntas (para intercambiarlas una vez utilizadas todas) y las fichas de parchís.

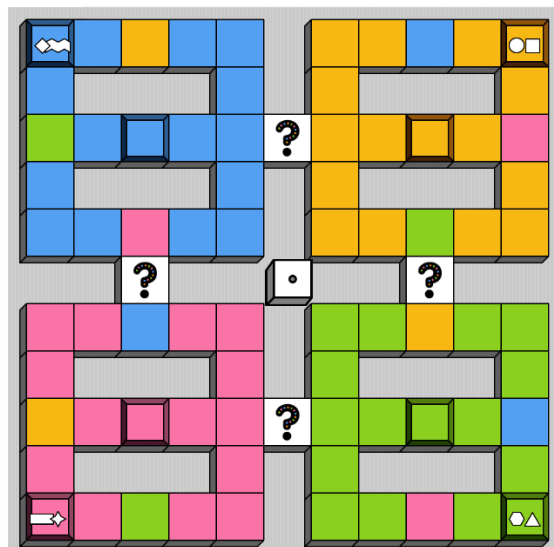
Cada parte del tablero representa un área de la vida: yo, familia, sociedad y trabajo, las cuatro "columnas" de la vida. En cada una de ellas, predomina el color de ese ámbito (por ejemplo, el amarillo en la parte de la familia) pero también aparecen casillas de otros colores, de otras áreas. Con esto se quiere resaltar que estemos en el ámbito que estemos, también llevamos o portamos el resto de las áreas y las tenemos que tener en cuenta, comprendiendo y aceptando nuestra vida en su totalidad, manteniendo el equilibrio entre todos los ámbitos y ejerciendo nuestra responsabilidad en todos ellos.



El juego tiene una **dinámica similar a la del Trivial**. Cada jugadora, jugador o equipo elige para jugar una ficha de un color, y sale de la casilla de salida de ese color (ángulos exteriores del tablero). La esencia del juego es pasar por las cuatro áreas de la vida, llegar a la casilla central de cada una de ellas y conseguir la tarjeta de área, hacerse con las cuatro y volver a la casilla de salida.

Se avanza en el tablero según el valor del dado. Una vez movida la ficha se toma una tarjeta de preguntas del mazo central y, si la jugadora, jugador o equipo responde bien a una pregunta del color del cuadrado en el que se ha caído, puede tirar de nuevo hasta un máximo de tres veces por turno.

Esto es: cuando es su turno, tirar y mover; si acierta la pregunta, tirar y mover de nuevo; si acierta la nueva pregunta, tirar y mover por última vez. El turno pasa a la siguiente persona o grupo. Cuando no se acierta la respuesta, no se puede continuar y el turno pasa a la siguiente persona.



Cada tarjeta de preguntas tiene cuatro preguntas, una de cada área, identificada con su color. Como son 54 tarjetas, hay un total de 216 preguntas. Las preguntas cuestionan si una frase es verdadera o falsa. Las frases se basan en opiniones preconcebidas o tópicos y, durante el juego, pueden dar lugar a muchos temas de discusión y debate. Especialmente aquellas que tienen cierta ambigüedad y dejan dudas sobre si se pregunta por “cómo son” las cosas o por “cómo deberían ser”: es verdad, no es verdad pero debería serlo, ¿qué quiere decir?, que ocurre eso o que debería ser así, en mi casa no pasa, pero en la mayoría sí... y un largo etc.

Estas dudas y reflexiones son la clave y finalidad del juego. Por ello, creemos que es un juego más adecuado para jugar en equipo que individualmente, de forma que se propicie el intercambio de opiniones, la reflexión y la argumentación entre quienes integran los equipos. Para lograr el máximo de participación y debate, lo más adecuado sería **jugar por parejas**.

Para conseguir la **tarjeta de área** en la casilla central de las cuatro partes del tablero, una vez que se ha llegado a ella con una tirada exacta del dado, hay que responder bien a la pregunta de ese color, igual que en el resto de casillas. Nada más.

Hay dos tarjetas de área por cada una de ellas. Si se desea, **se puede alargar el juego** haciendo que cada equipo o persona participante tenga que conseguir dos tarjetas de área en cada sector de juego (no las dos seguidas, claro; sino consiguiendo entre una y otra, al menos una tarjeta de área de otro color). También puede hacerse que cada jugador, jugadora o equipo juegue con dos fichas, teniendo que conseguir con cada una de ellas las correspondientes cuatro tarjetas de área. Etc.



6 CUADERNO DE LA FAMILIA

Un díptico tamaño A4 similar a éste, con color predominante verde. Consta de estas cinco actividades o fichas:

- 1.- La lotería que ha tocado a mi familia.
- 2.- Cómo era mi vida al comienzo.
- 3.- Decisiones importantes.
- 4.- Terremoto familiar.
- 5.- Proyectos familiares.

Conviene hacer estos sencillos trabajos, pensados para hacer en casa y con las personas de casa, hacia el final de la unidad didáctica, una vez que se haya jugado y trabajado el cuaderno del alumnado en el aula, pues su contenido guarda relación y las chicas y chicos entenderán mejor lo que deben hacer y serán capaces de explicarlo mejor en casa.

La mayoría de las actividades son para realizar conjuntamente entre el alumnado y sus familias: reunirse, hablar y al final rellenar la ficha. La quinta ficha deben rellenarla las y los familiares directamente, excepto la columna de la derecha titulada “te ayudaré” que debe cumplimentar la alumna o alumno.

En cuanto al tiempo, aunque quizá podrían realizarse en un solo día, el objetivo es que se hagan de forma más pausada, por ejemplo a lo largo de una semana, de forma que estas fichas tan sencillas de cumplimentar sirvan antes para un diálogo, juego y encuentro que resulte enriquecedor y agradable para la familia, de forma que sean para todas las personas que la forman una oportunidad de comunicación y disfrute, y no una mera obligación escolar.

UN PROYECTO DE VIDA	UNIDAD DIDÁCTICA 2	CUADERNO FAMILIAR	UN PROYECTO DE VIDA	UNIDAD DIDÁCTICA 2	CUADERNO FAMILIAR																																							
<h2>2 CÓMO ERA MI VIDA AL COMIENZO</h2> <p>PARA EL ALUMNADO CON AYUDA DE LA FAMILIA</p> <p>Pregunta a tu familia cómo era tu vida en sus cuatro áreas cuando eras muy pequeña o pequeño, cuando tú no recuerdas. Escribe en el cuadro de abajo cuatro cosas que hayan variado y otras cuatro que no hayan cambiado desde entonces.</p> <table border="1"> <tr> <td>YO</td> <td>TU FOTO</td> <td>FAMILIA</td> </tr> <tr> <td>TRABAJO</td> <td></td> <td>SOCIEDAD</td> </tr> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>COSAS QUE HAN CAMBIADO</th> <th>COSAS QUE NO HAN CAMBIADO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>¿Por qué se han producido estos cambios, y otros muchos, en la vida familiar?</p> <table border="1"> <tr> <td><input type="checkbox"/> Porque sí, sin motivo.</td> <td><input type="checkbox"/> Porque la familia ha querido vivir mejor.</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Porque lo ha querido así la familia.</td> <td><input type="checkbox"/> Porque lo ha querido así el destino.</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Porque la vida ha venido así.</td> <td><input type="checkbox"/> Para ser más felices.</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Porque la familia se ha sentido obligada.</td> <td><input type="checkbox"/> No sabemos.</td> </tr> </table>			YO	TU FOTO	FAMILIA	TRABAJO		SOCIEDAD	COSAS QUE HAN CAMBIADO	COSAS QUE NO HAN CAMBIADO									<input type="checkbox"/> Porque sí, sin motivo.	<input type="checkbox"/> Porque la familia ha querido vivir mejor.	<input type="checkbox"/> Porque lo ha querido así la familia.	<input type="checkbox"/> Porque lo ha querido así el destino.	<input type="checkbox"/> Porque la vida ha venido así.	<input type="checkbox"/> Para ser más felices.	<input type="checkbox"/> Porque la familia se ha sentido obligada.	<input type="checkbox"/> No sabemos.	<h2>3 DECISIONES IMPORTANTES</h2> <p>PARA EL ALUMNADO CON AYUDA DE LA FAMILIA</p> <p>Seguro que en alguna ocasión cada persona de la familia tuvo que tomar una decisión grande e importante. Pregúntales qué decisión, por qué la tomaron y las consecuencias que tuvo.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>QUIÉN</th> <th>MOTIVOS</th> <th>CONSECUENCIAS PARA SÍ Y PARA LA FAMILIA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			QUIÉN	MOTIVOS	CONSECUENCIAS PARA SÍ Y PARA LA FAMILIA												
YO	TU FOTO	FAMILIA																																										
TRABAJO		SOCIEDAD																																										
COSAS QUE HAN CAMBIADO	COSAS QUE NO HAN CAMBIADO																																											
<input type="checkbox"/> Porque sí, sin motivo.	<input type="checkbox"/> Porque la familia ha querido vivir mejor.																																											
<input type="checkbox"/> Porque lo ha querido así la familia.	<input type="checkbox"/> Porque lo ha querido así el destino.																																											
<input type="checkbox"/> Porque la vida ha venido así.	<input type="checkbox"/> Para ser más felices.																																											
<input type="checkbox"/> Porque la familia se ha sentido obligada.	<input type="checkbox"/> No sabemos.																																											
QUIÉN	MOTIVOS	CONSECUENCIAS PARA SÍ Y PARA LA FAMILIA																																										
<h2>4 TERREMOTO FAMILIAR</h2> <p>PARA EL ALUMNADO CON AYUDA DE LA FAMILIA</p> <p>Quizá alguna vez algún acontecimiento sacudió, para bien o/y para mal, a toda la familia y cambió la vida de quienes la formaban en ese momento. Pregunta qué pasó y cuándo. ¿Cómo reaccionó la familia? ¿Qué cambió en su forma de vida?</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>QUÉ Y CUANDO</th> <th>RESPUESTA FAMILIAR: CONSECUENCIAS, CAMBIOS, ...</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			QUÉ Y CUANDO	RESPUESTA FAMILIAR: CONSECUENCIAS, CAMBIOS, ...																																								
QUÉ Y CUANDO	RESPUESTA FAMILIAR: CONSECUENCIAS, CAMBIOS, ...																																											