



<b>Ámbito</b>	<b>SEMANA VOCACIONAL</b>
<b>Recurso</b>	<b>Convivencia/tutoría 3º de PRIMARIA</b>
<b>Horas</b>	<b>2/3 HORAS</b>
<b>Ejes PATV</b>	Testimonios y Proyecto de Vida
<b>Guion de Desarrollo</b>	<p><b>Bloque 01: Entrando en faena (30 minutos)</b></p> <p>1.1. Motivación 1.2. Situando el tema</p> <p><b>Bloque 02: Abriendo nuestra mente (75-90 minutos)</b></p> <p>2.1. Introducción-motivación 2.2. Abriendo nuestra mente</p> <p><b>Bloque 03: Tomando la vida en mis manos (60-75 minutos)</b></p> <p>3.1. Introducción-motivación 3.2. Tomando la vida en mis manos</p> <p><b>Bloque 04: oración-celebración (Dos bloques de 15' o uno de 30')</b></p>
<b>Materiales para fotocopiar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Doc 1: Lengua de signos</li> <li>• Doc 2: imagen</li> <li>• Doc 3: el zar y la camisa</li> </ul>
<b>Otros materiales (siguiendo el guion)</b>	<p>2.2.1. Av 01</p> <p>2.2.2. Av 02</p>



## Situándonos ante la propuesta

En la sesión ofrecemos tres bloques de trabajo y dentro de cada uno diferentes alternativas para que se puedan elegir las que resulten más convenientes:



El primer bloque **“ENTRANDO EN FAENA”** irá destinado a crear el ambiente necesario en el aula para situarnos en nuestro trabajo. Serán dinámicas que tratarán de comenzar ese proceso de profundización que requiere un trabajo como el que vamos a realizar.



El segundo, **“ABRIENDO NUESTRA MENTE”** se centra en **TESTIMONIOS**, uno de los ejes del PATV que nos permitirá abrir las miras del alumnado, ampliar sus horizontes, para ser capaces de mirar más allá de lo que lo hacen cotidianamente



El tercero, **“TOMANDO LA VIDA EN MIS MANOS”** que quiere ser conclusivo, lanza la pelota al alumnado para que sean ellos los que se sientan los responsables de su vida y sus opciones. Está relacionado con el eje de **PROYECTO DE VIDA**, del PATV.





Además, incluimos algunas propuestas de **ORACIONES** para que pueda llevarse a cabo, bien al inicio, entroncadas con cada bloque o al final de la sesión



En el caso de **TERCERO DE PRIMARIA**, ofrecemos recursos para poder ser desarrollados según este esquema:

- En una sola jornada durante cuatro sesiones
- En dos días seguidos, dos sesiones cada día.

Creemos que hay material de sobra para elegir, para encajar en sesiones de cuarenta y cinco minutos o de 60. Según la necesidad del centro, **podrá adaptarse el contenido pero será fundamental no olvidar ninguno de los tres bloques, de manera que al llevarlo a la práctica siga la lógica del proceso que concluye en el tercer apartado**, siguiendo una distribución horaria similar a esta:

	2-3 horas / 1 día	4 sesiones / 2 días
	30 minutos	30 minutos el primer día
	60 minutos	75 minutos el primer día (si se hace la oración de 15 min) o bien 90 min (si se opta por hacer la oración al final del segundo día)
	60 minutos	Entre 60 y 75 minutos el segundo día
	30 minutos	15 minutos al inicio de cada día, o bien 30 minutos al final del segundo día



## DESARROLLO

### Bloque 1: ENTRANDO EN FAENA (30 minutos)

#### 1.1. MOTIVACIÓN

Tendremos un primer momento para situar al alumnado ante la semana vocacional, su sentido, las actividades que se ofrecen para todo el colegio y las específicas de su nivel. (5 min)



#### 1.2. SITUANDO EL TEMA: SOMOS MENSAJEROS

##### 1.2.1 MANDAR Y RECIBIR MENSAJES

- Dividimos a los alumnos en grupos (pueden ser los grupos-base) y a cada uno les damos una copia del **doc 1**: lenguaje de signos
- El tutor va pasando por los grupos y va diciéndole a uno por grupo en voz baja un mensaje que ha de transmitir a los demás. Pueden ser del estilo de:
  - Soy tu amigo
  - Puedo ayudarte
  - Gracias
  - Tengo suerte
- Se van turnando para que todos puedan hacer de transmisores del mensaje
- Escribimos los mensajes en la pizarra
- Terminamos esta dinámica con un diálogo en torno a estas cuestiones:
  - ¿Ha sido fácil? ¿Difícil? ¿Por qué? A veces en la vida nos ocurre esto también. Que queremos decir algo pero no encontramos cómo...
  - Vamos a terminar los mensajes... ¿A quién le diríamos esas cosas? ¿Cómo los completaríamos?

##### 1.2.2 MENSAJES DE FELICIDAD

Proyectamos el **doc 02** e invitamos a lo siguiente (podemos contestar todos juntos o bien hacerlo en grupos-base y después realizar una puesta en común):

- ¿Qué veis en el dibujo?
- ¿Hay algo que os resulte extraño?
- ¿Le es preciso todo lo que lleva?
- ¿Piensas que este hombre irá cómodo?
- ¿Crees que será feliz?

Si hay una cosa que tenemos clara es que la auténtica felicidad no la da el tener muchas cosas. Vamos a escuchar esta historia



## Bloque 2: ABRIENDO NUESTRA MENTE (75-90 minutos)

### 2.1 MOTIVACIÓN

El profesor continúa invitando a profundizar en todo lo que hemos hablado anteriormente a través de las siguientes dinámicas.



### 2.2 ABRIENDO NUESTRA MENTE

#### 2.2.1 LOS MENSAJES QUE NOS LLEGAN Y LOS QUE MANDAMOS (continuación de 1.1.1)

##### a. LO VERDADERAMENTE IMPORTANTE

El tutor a los alumnos algunas de estas cuestiones:

- ¿Qué cosas son realmente importantes para ti? Las vamos escribiendo en la pizarra.
- Ahora, de todas ellas, vamos a borrar aquellas que son fundamentales, sin las cuales no seríamos capaces de ser felices...
- Nos quedamos con cuatro o cinco y les pedimos, por grupos-base, que compongan una canción que pueda servir para transmitir bien el mensaje de lo que es importante para nosotros (podemos elegir una base musical que todos conozcan para que ellos le pongan la letra al estribillo o bien pedirles que compongan un rap breve

##### b. CONCURSO "LA VOZ"

- Hacemos un concurso con los grupos que hemos hecho anteriormente.
- Al final del mismo entregamos un premio a cada grupo: la mejor letra, la mejor rima, la más apasionada, la más desconcertante...

#### 2.2.2 LA FELICIDAD ES MÁS SENCILLA QUE TODO ESO... (continuación de 1.2.1)

##### a. EL ZAR Y LA CAMISA

El tutor proyecta, manda leer o él mismo dramatiza la historia que aparece en el [doc 03](#).

Tras ello comenta con los alumnos algunas de estas cuestiones:

- ¿Sabéis lo que es un zar? ¿Sería rico o pobre?
- ¿Qué enfermedad podía tener el zar?
- ¿Por qué hay tanta gente que no es feliz?
- ¿Qué "cosa" es esencial para ser feliz?

Intentamos que los alumnos caigan en la cuenta de que las cosas materiales, aunque son necesarias para vivir, no dan realmente la felicidad. Podemos usar ejemplos como este:

“¿Si te dieran a elegir, tú qué preferirías: tener una casa muy grande o tener amigos? ¿Tener cinco coches o tener unos padres que te quieran y te cuiden?”.

- Continuar la historia del zar. ¿Qué paso después? ¿Se llegó a una solución?

El tutor puede concluir esta parte de la tutoría lanzando a los niños la siguiente idea:



“Las cosas atan, y el camino de la felicidad empieza por relativizarlas y liberarse de ellas, o sea, desprenderse.”

## b. CONCURSO DE FELICIDAD

- Hacemos un concurso con los grupos que hemos hecho anteriormente. Se trata de hacer una anuncio con el que vender la auténtica felicidad
- Al final del mismo entregamos un premio a cada grupo: el más creativo, el mensaje más claro, el más colaborativo, el más musical...



## Bloque 3: TOMANDO LA VIDA EN MIS MANOS (60-75 minutos)

### 3.1. MOTIVACIÓN

Unimos la parte anterior (felicidad y/o mensajes) con lo que vamos a realizar ahora, que parte de la experiencia de que ser felices depende de nosotros mismos y de cómo nos relacionemos con los demás.



### 3.2. TOMANDO LA VIDA EN MIS MANOS:

#### 3.2.1. EL MENSAJE QUE QUIERO ENVIAR

- Proyectamos la imagen del documento 4 y a partir de ella se provoca la siguiente reflexión:
  - ¿Qué vemos en la imagen? ¿Es una escena familiar para ti?
  - Muchas veces en nuestro entorno nos damos cuenta que las personas cada vez hablan menos entre ellas y pasan menos tiempo juntas. Este tiempo se dedica cada vez más a objetos tecno- lógicos (móvil, tabletas, psp...)
  - Nuestra felicidad está en los demás:
- Se propone realizar una serie de dinámicas de juegos en las que la interacción con las personas es lo más importante. Pretendemos pasar un tiempo divertidos juntos.
  - LANZAR MUECA: en rueda, pasar pelota u objeto unos a otros haciendo una mueca cada vez al lanzar, con cara, cara y todo el cuerpo, sonidos, etc.
  - LANZAR OBJETOS IMAGINARIOS: en rueda, pasar objeto imaginario unos a otros haciendo el gesto correspondiente y sonidos si se quiere al sujetarlo y lanzarlo, según el objeto que se trate. Ej.: microondas / nevera / piano / avión de papel / pelotita / pluma / patata caliente / cubito de hielo / algo pegajoso
  - PASAR OBJETOS / ACCIONES IN CRESCENDO: en rueda, pasar a la persona de al lado un objeto / una acción de manera que cada vez se exagera un poco más la expresión al pasar el objeto / la acción.  
Ejemplo: si se empieza con un beso, cada persona que lo pasa lo hace un poco más largo, más intenso, más sonoro, etc. Si se pasa una piedra, ésta cada vez es más pesada, más grande, etc.  
Conviene cambiar de sentido en cada ronda para que los que empiezan con la expresión mínima sean luego los que realicen la expresión máxima.
  - CREAR ALGO INUSUAL CON OBJETOS: poner cinco objetos en el centro de la rueda e indicar que saliendo de uno en uno, muestren una aplicación inusual a uno de esos objetos o combinando varios. Por ejemplo, si ponemos un libro, un cojín, unas maracas, un cenicero y un vaso, alguien puede salir y hacer pesas con las maracas (como si fueran unas pesas reales), otra persona se puede poner el cojín sobre la cabeza como si transportara un ladrillo pesado sobre ella, el libro se puede transformar en una lasaña, el cenicero puede ser un platillo para pedir dinero, el vaso puede servir de micrófono, el libro puede ser el asiento de una moto y las maracas los manillares, etc., soltando la imaginación y la creatividad.
  - CREAR ALGO INUSUAL CON UN MISMO OBJETO: en rueda, repartir un pañuelo a cada participante y al dar la señal, cada participante le da un uso particular al pañuelo, por ejemplo, de venda, de pañuelo para sonarse, de cinturón, de capote, de mopa para



abrillantar el suelo, etc. Darle un uso diferente a cada señal. Si cuesta la creatividad en el grupo, se puede dar la idea al dar la señal.

- **HABLAR SEGÚN CONSIGNA:** en rueda, de uno en uno hablar durante unos instantes de algo muy serio y a partir que el facilitador le dé una consigna, seguir hablando disimulando para hacer que no se note. Las consignas pueden ser: como si se tuviera una castaña quemando en la boca, algo pegado en el paladar, un resto de comida en un diente, una gran mancha en la camisa, ganas de hacer pis, dolor de vientre, gases que se escapan, etc.
- **CAMBIO DE EXPRESIÓN DE LA CARA:** en rueda, cambiar la expresión de la cara cada vez que el facilitador golpee dos palos entre sí. Hasta que no suene un nuevo toque, las personas deben mantener la expresión "congelada".

El ritmo puede ser más lento / más rápido / alternando / pausas.

- **CAMBIO DE POSICIÓN DEL CUERPO:** en rueda, cambiar la posición del cuerpo cada vez que el facilitador golpee dos palos entre sí. Hasta que no suene un nuevo toque, las personas deben mantener la posición "congelada". El ritmo puede ser más lento / más rápido / alternando / pausas.
- **RUEDAS CON CONSIGNAS:** dividir el grupo en dos subgrupos y formar una rueda mirando hacia fuera con un subgrupo y una rueda mirando hacia dentro y alrededor de la primera con el otro subgrupo, de manera que cada persona quede enfrente de otra. Mientras suena la música, las personas de cada rueda se cogen de las manos y las ruedas giran cada una en un sentido. Al parar la música se indica una consigna a hacer cada persona con la que tiene delante y así haciendo girar varias veces las ruedas y realizando diversas consignas: hacer mimitos / hacer muecas / hacer masajito / dar suave tirón de orejas más suave pellizco en las mejillas / etc.
- **LEER FRASE CON CONSIGNA:** repartir una frase o pequeño texto a cada participante, con una consigna escrita detrás de cómo deberán leer la frase o el texto: omitiendo alguna vocal o alguna consonante, doblando alguna vocal o consonante, balbuceando, tiritando, con tics, con acento alemán/ruso/polaco, con timidez, con sensualidad, como si se estuviera embriagado, como un anciano, etc. Permanecer en el lugar o pasar de uno en uno frente al grupo para leer.
- **ETIQUETAS CON CONSIGNAS:** pegar en la espalda de cada participante una etiqueta con una descripción, por ejemplo, "miedo a las hormigas", "divertido hasta morir", "gesticula frente al espejo al levantarse", "curioso hasta el infinito", "con hambre, mucho ruido en las tripas", etc. Al dar la señal, los participantes se ponen por parejas haciendo, primero uno y luego el otro, los gestos y sonidos necesarios -sin hablar- para que la pareja pueda descubrir qué pone en su etiqueta. Para que resulte más divertido, después de un breve tiempo en que los dos hagan los gestos, marcar cambio de pareja y así hasta que ya hayan descubierto todo lo que pone en su etiqueta.
- Después de las dinámicas se puede reflexionar con el grupo sobre la alegría de estar juntos, de pasar tiempo con los demás.
- Escribir una carta: Elegir a una persona a la que queramos mucho (familiar o amigo) y escribirle una carta en la que le digamos lo importante que es para nosotros, por qué nos hace feliz estar con ella. El objetivo es ayudar a valorar la importancia que las personas tienen en nuestra vida.



## 3.2.2. DEJANDO HUELLA

- Invitamos a los niños a descalzarse y a pintar su huella del pie sobre un folio de papel reutilizado. Siempre está la alternativa de que lo pinten directamente o darles una fotocopia de una huella
- Cada niño recorta su huella. Formamos grupos para la actividad
- El profesor o profesora, por su parte, cortará cubitos (amarillo, naranja, rojo) de plastilina para repartir entre los grupos en función de las respuestas a las preguntas realizadas. Estos trocitos de plastilina serán las fichas del juego:
  - los cubitos amarillos corresponderán a respuestas afirmativas
  - los verdes a respuestas negativas
  - los rojos a respuestas al estilo “depende”, “no sé exactamente”
  - los azules a otro tipo de respuestas
- Al contestar a cada pregunta, tendrán que aplastar cada cubito correspondiente dentro del contorno de la huella intentando rellenarla. De esta manera irán completando su huella.
- Preguntas:
  - Me gusta leer
  - La asignatura que más me gusta es Matemáticas
  - Me encantan todos los deportes
  - En el recreo me gusta jugar con mis amigos
  - Mi objeto favorito es mi consola
  - Lo que más me gusta que me digan es: “eres mi amigo”
  - Me encanta que los profesores me feliciten
  - Quisiera ser delegado de clase
  - Me encanta madrugar
  - Prefiero el baloncesto al fútbol
  - Me encanta hablar con mis padres
  - Prefiero jugar en el patio antes que a la consola
  - Nunca me aburro
  - Me gustaría parecerme a mi padre
  - Mis amigos saben que soy muy sincero
  - De mayor ya sé lo que quiero ser
  - Soy capaz ahora mismo de enumerar cinco cualidades
- Al final podemos repetir algunas de las preguntas y compartir las respuestas en grupo grande o en los grupos pequeños.
- Por último, concluiremos mostrando las huellas. Veremos huellas muy diferentes, únicas, porque cada uno tiene su propia manera de ser, sus sueños, su estilo. Algunas cosas nos gustan más y otras menos. En nuestras manos está “coger otro color de plastilina”



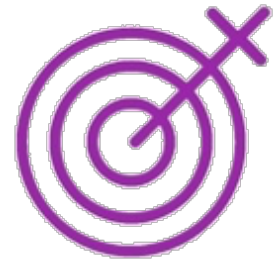


## Bloque 4: Oración-celebración (15-30 minutos)

En este último bloque, seleccionamos algunos de los recursos de oraciones que ya tenemos a nuestra disposición. Según el itinerario que hayamos elegido en esta convivencia/tutoría, enganchará mejor una que otra, pero las que aquí ofrecemos están relacionadas con lo desarrollado.

Algunas indicaciones:

1. Lo primero será ver si conviene mejor hacer la oración al inicio o al final de esta sesión. Si se realizara en dos días distintos pueden escogerse dos recursos diferentes y plantear su mejor ubicación.
2. Resulta conveniente hacer notar al alumnado que estamos en un momento diferente. Si podemos utilizar el oratorio o la capilla del colegio, pues genial. Si no, cambiar un poco el registro para que el alumnado entre a lo queremos proponerles.
3. Siempre es bueno empezar con un momento tranquilo de relajación, de respiración consciente, de poner una postura cómoda, de pararnos y hacer ambiente externo e interno.
4. Comenzamos reunidos ante Aquél que nos convoca: En el nombre del Padre...



Recursos (tomados de las oraciones de la semana vocacional para primaria):

CATEGORÍA	ORACIÓN
EVANGELIO	1. El Señor es mi pastor 3. Panes y peces
CUENTOS, RELATOS	8. Manos de pincel 10. Arco iris
CANCIONES	3. Hágase
MARISTA	2. Marcelino y sus dones 4. Marcelino y sus tesoros
ORACIONES	1. El regalo de cada día 8. Vivir como Jesús