

niños

niños



Campaña institucional 2008-2009

Una sociedad con valores



es una sociedad con futuro

Contenido

Guía para
educadores 3

Cuento del
ABECEDARIO 8
SOLIDARIO

Cuento del Oso 21
YAMIKE

Guía para educadores

Presentación de los materiales didácticos para niños

La campaña que Cáritas inicia este curso quiere llamar la atención sobre el hecho de que el estilo de vida que se va imponiendo en nuestra sociedad, caracterizado por el individualismo, la insolidaridad, el egoísmo, el consumismo, está teniendo consecuencias muy negativas en la vida de muchos seres humanos. Es un estilo de vida que está provocando pobreza, exclusión, marginación, injusticia, desigualdad..., deshumanización.

Desde **Cáritas** queremos proponer un cambio de estilo de vida que dé lugar a un cambio de sociedad donde no haya últimos ni excluidos, donde las relaciones que se establecen entre las personas sean más humanizadoras y sanadoras, donde cada uno se sienta responsable del mundo en el que vive. Otro estilo de vivir es posible. Esta es la convicción profunda que tenemos desde la comunidad cristiana. Por ello, para este curso, queremos potenciar el espíritu de **comunidad** y **participación**, es decir, estimular actitudes que contribuyan a crear unión, fraternidad, acogida, solidaridad, sentirse responsables del entorno social donde vivimos... Todos ellos son valores que se nos proponen desde el Evangelio como indispensables para hacer realidad una Tierra Nueva... donde los últimos sean los primeros.

Para sensibilizar y educar a los niños en esta intencionalidad de la campaña, hemos preparado estos materiales didácticos que presentamos a continuación.

Cuento del Abecedario Solidario

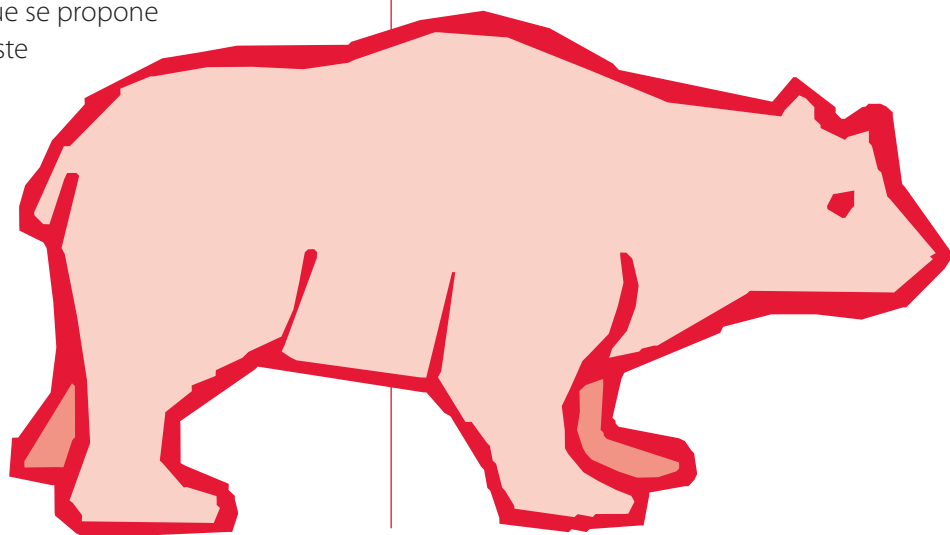
Mediante este cuento se pretende hacer ver al niño que las injusticias y las desigualdades que hay en este mundo sólo pueden encontrar solución si las personas nos unimos y, juntas, llevamos a la práctica los valores y actitudes que contribuyen a mejorar la vida de las personas, especialmente la de aquellas que lo están pasando mal.

Las actividades que se proponen para trabajar este cuento pretenden invitar al niño a poner en práctica una serie de valores en su vida cotidiana para contribuir con su aportación a mejorar la vida de las personas con las que convive.

Mediante este cuento queremos estimular en el niño su capacidad de preocuparse por los problemas de los demás, y no ser indiferente a las necesidades de las personas que hay a su alrededor. Hacerle ver que la insolidaridad, la falta de compromiso tienen consecuencias negativas en la vida de otras personas, y que al final de lo que se trata es de hacer a los demás lo que a nosotros nos gustaría que nos hicieran si estuviéramos en su lugar y con su problema.

La actividad que se propone para trabajar este cuento quiere hacer caer en la cuenta al niño de todo aquello que hoy provoca la insolidaridad y la indiferencia ante los problemas y necesidades de los demás.

Cuento del Oso Yamike



Presentación de Cáritas a los niños mediante montaje audiovisual (duración: 12 minutos)

Una vez trabajados uno o los dos cuentos anteriores, se propone la proyección de este montaje audiovisual (en power point), que tiene la finalidad de presentar de forma sugerente qué es y qué hace Cáritas. En él se quiere mostrar a los niños que Cáritas es un grupo unido de personas que no se quedan de brazos cruzados ante las necesidades y problemas de los demás, sino que, juntos, se comprometen en ayudarles.

A continuación facilitamos al educador el guión donde se indica lo que debe decir en varios momentos de este montaje:

Se inicia el montaje dejando la primera transparencia fija en la que aparece la palabra Cáritas y el logo. Y con ella de fondo se habla a los niños diciendo:

«En estos momentos vamos a hacer, todos juntos, un viaje en barco. Estad muy atentos a lo que vais a ver a continuación, porque vais a conocer lo que hace Cáritas.»

Se pulsa para que pase la siguiente transparencia, y en ese momento el montaje va solo automáticamente hasta que aparezca la isla del voluntariado. Ahí se detendrá él solo y aparecerá la pantalla en negro. En ese momento el animador dirá lo siguiente para motivar a los niños:

«Ahora mismo vamos a desembarcar, a bajarnos del barco de Cáritas. Nuestros pies están pisando ya la isla del voluntariado. Vamos a ver a quién nos encontramos en ella.

Ahora va a asomarse por aquí un amigo mío que es voluntario de Cáritas para hablarnos sobre qué es Cáritas y qué hacen las personas voluntarias que están en ella. Es un poco tímido... y a veces le cuesta salir. Estemos muy, muy callados para que no se asuste. Igual alguno de vosotros le conoce. Vamos a decirle que salga.

— A ver, amigo, sal un momento.»

En este momento se pasa la siguiente transparencia, en la que sale Shrek, y dirigiéndose a él, el animador le dice:

«— Hola, Shrek, ¿qué tal estás? Aquí han venido todas estas personas a verte para que les hables sobre Cáritas. ¿Nos podrías decir qué es Cáritas y qué hacen sus voluntarios?»

Ahora se pasa la siguiente transparencia, en la que aparece Shrek contestando a la pregunta, y se les dice que presten mucha atención a lo que les va a contar Shrek. Se pasa la siguiente transparencia y ya sigue todo el montaje automáticamente hasta el final.

Con la finalidad de estimular el espíritu comunitario y despertar el espíritu participativo, y como una forma de aterrizar lo trabajado en los tres apartados anteriores, el educador propondrá a los niños **apadrinar un proyecto de Cáritas**, para así lograr la **unidad** del grupo en un **compromiso** común.

Propuesta de Miniproyecto Solidario para niños

Pasos a realizar

1. El educador presentará al grupo, a grandes rasgos, todos los proyectos que Cáritas realiza para ayudar a los colectivos más desfavorecidos y necesitados en su diócesis, provincia o localidad.
2. Los niños elegirán el proyecto en el que les gustaría colaborar.
3. El educador se pondrá en contacto con el responsable de Cáritas en su zona para informarse de una necesidad material concreta que pueda tener ese proyecto, para que el grupo de niños pueda responsabilizarse de ella a lo largo del curso (comprar una lavadora, una cama, un electrodoméstico, dar una beca de ayuda, etc.). Y también recogerá más información para dar a conocer al grupo, con más detalle, el funcionamiento de ese proyecto, las personas a las que atiende y los voluntarios que trabajan en él.
4. Una vez el educador exponga al grupo de niños la nueva información sobre el proyecto elegido, y la necesidad material de la que se van a responsabilizar, se decidirá entre todos la manera en que, a lo largo del curso, van a recaudar fondos para ese fin. El dinero que recojan no deberá ser de lo que les den sus padres, sino de lo que consigan con su esfuerzo, sacrificio y trabajo a favor de ese proyecto que van a apadrinar.
 - Hacer en el colegio una rifa con cosas suyas (juguetes, libros, etc.).
 - Hacer un rastrillo solidario con objetos suyos, o de manualidades hechas por ellos, o bien de objetos que les han donado otras personas o compañeros que al conocer su iniciativa de apadrinaje quieran colaborar con ellos.
 - Hacer en el colegio un festival de *playbacks* en el que cobren la entrada y aprovechen para presentar su proyecto solidario a la gente que acuda.

Pasos a realizar (continuación)

- Poner una hucha en clase e ir metiendo parte de sus pagas semanales, o aquel dinero que ahorren al no comprarse ciertas cosas de las que quieran privarse para colaborar con el proyecto.
 - Etc.
5. Una vez tengan claro lo que quieren hacer, deberán organizarse y repartir tareas y responsabilidades entre ellos para que la cosa vaya adelante.
 6. Al final del curso evaluarán cómo ha funcionado este miniproyecto de apadrinaje, para ver lo que han conseguido, cómo han trabajado y funcionado como grupo para conseguirlo, y cómo se han sentido participando en esto. Lo importante no será la cantidad de dinero obtenida, sino el esfuerzo personal de cada uno por querer ayudar a otras personas que lo necesitan.
 7. Si una vez prestada la ayuda al proyecto de Cáritas, el educador consiguiera una sencilla carta de agradecimiento de dicho proyecto por la colaboración prestada, sería muy estimulante para el grupo de niños.

El papel del educador será esencial para animar, estimular, organizar y acompañar el desarrollo de este proyecto de apadrinaje. Con esta acción solidaria, los niños podrán palpar y sentir lo que significa, e implica, vivir un valor que contribuye a mejorar la vida de personas necesitadas que lo están pasando mal.

Cuento del ABECEDARIO SOLIDARIO

Había una vez un grupo de letras que decidió hacer un viaje alrededor del mundo para ver todas sus maravillas...



Ante un viaje así, las letras se habían puesto de acuerdo para ir todas ellas con los ojos bien abiertos, para que no se les pasara nada desapercibido. Pero llevaban los ojos tan abiertos que allí donde iban, además de ver las cosas bonitas y maravillosas del mundo, como, por ejemplo:

edificios

monumentos

montañas

museos

paisajes

... también veían las injusticias y la necesidad en que vivían muchas personas. Veían personas que estaban en la...

pobreza

miseria

MARGINALIZACIÓN

a

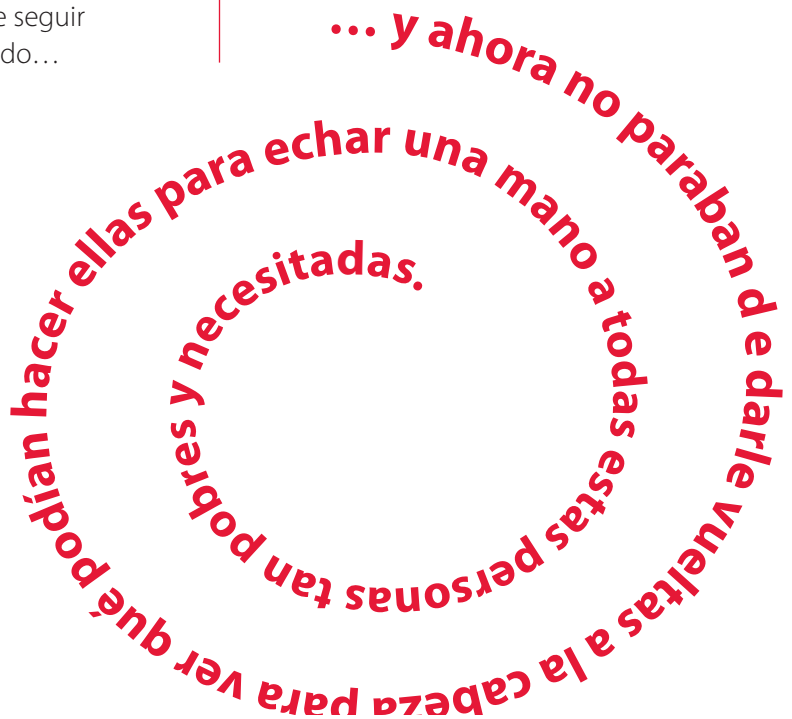
Veían personas que estaban sufriendo por no tener...



Viendo estas cosas, a todas las letras...



... y se les fueron las ganas de seguir viendo las maravillas del mundo...



No se les ocurría nada.
¿Qué podían hacer unas pobres letras
del abecedario por sí solas?



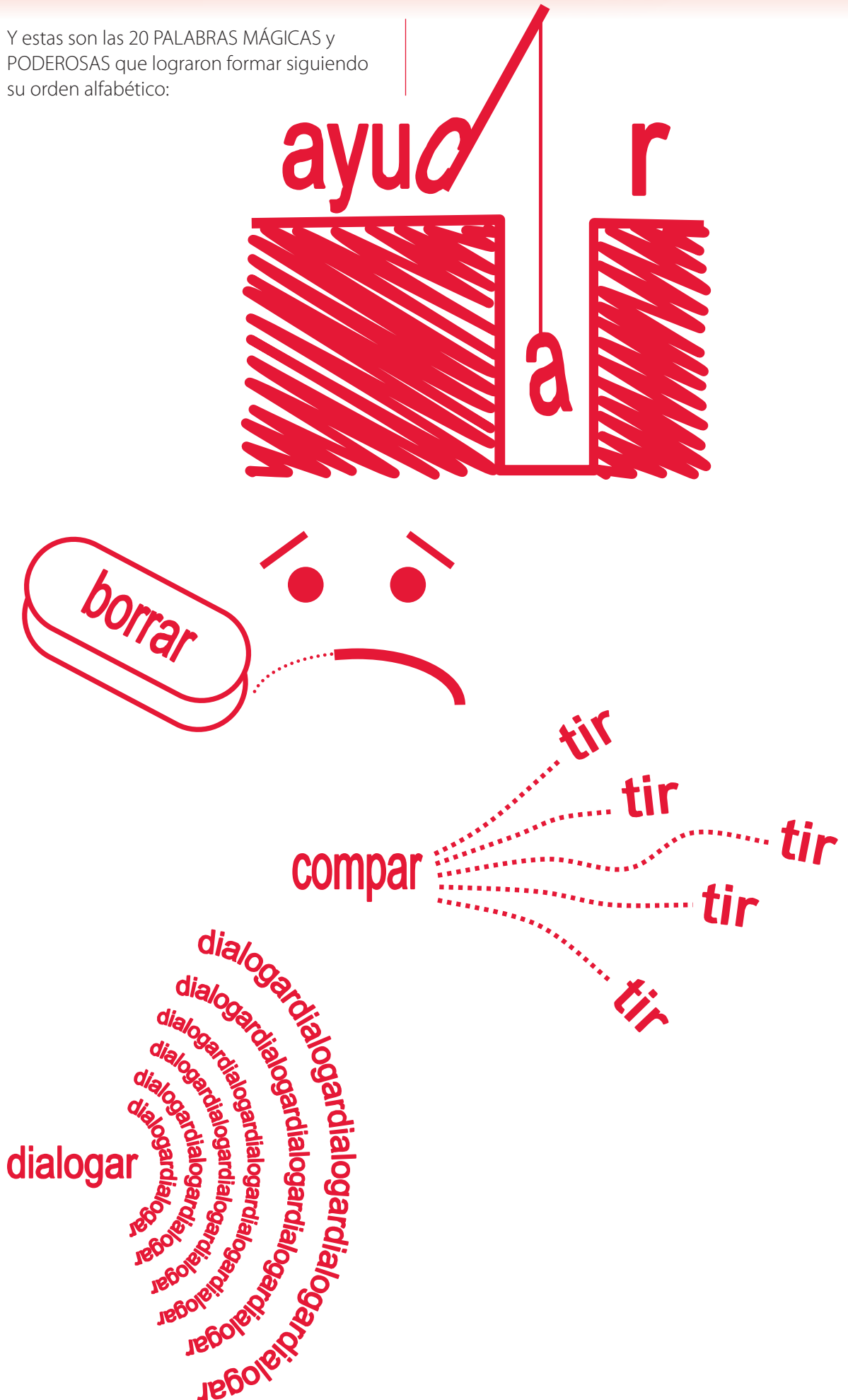
... Y les dijo a las demás:



Solas por separado poco podemos hacer, pero **si nos UNIMOS,** podremos formar palabras poderosas, **PALABRAS MÁGICAS,** que tendrán la fuerza para cambiar este mundo injusto en la mayor de las maravillas, en un mundo donde **BRILLE la JUSTICIA.**

Así que cada letra del abecedario empezó a buscar a otras letras para formar, juntas, una PALABRA MÁGICA que empezara por su inicial y que tuviera el poder de cambiar este mundo a mejor...

Y estas son las 20 PALABRAS MÁGICAS y PODEROSAS que lograron formar siguiendo su orden alfabético:



es **C**uchar

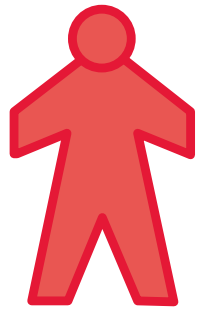
frat  rñidad


gratuidad

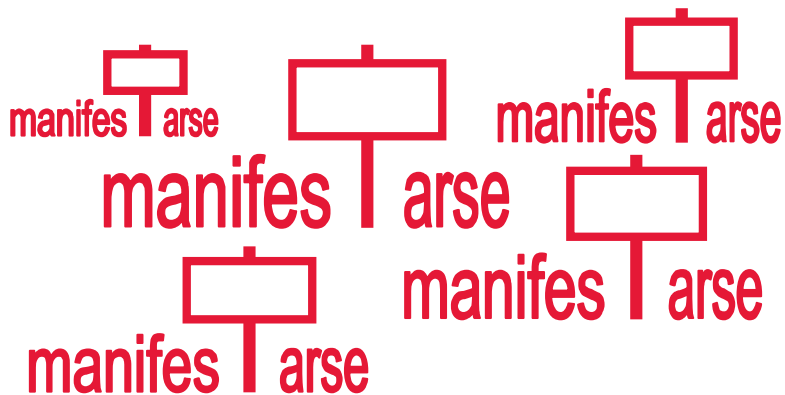
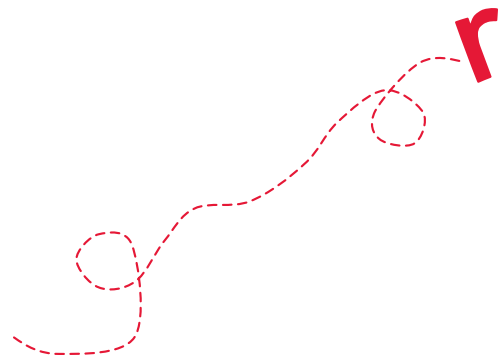

ospitalidad



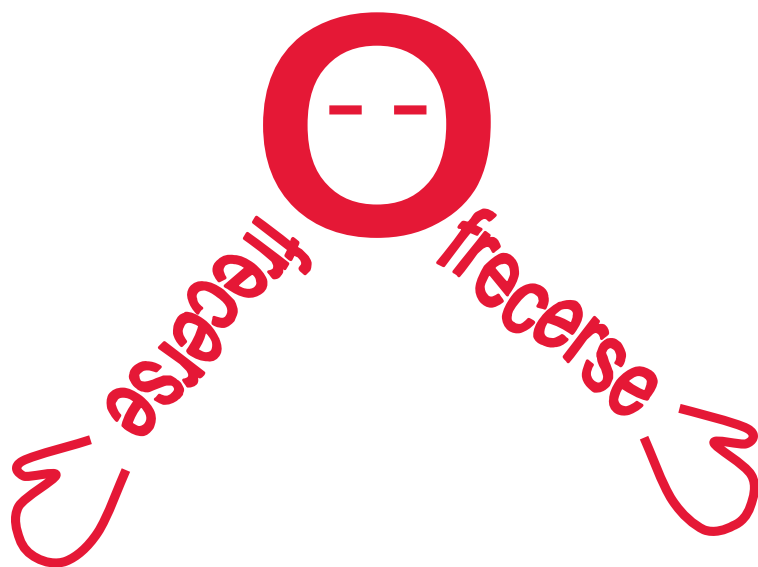
igualdadigualdadigualdad
igualdadigualdadigualdad



libera



N

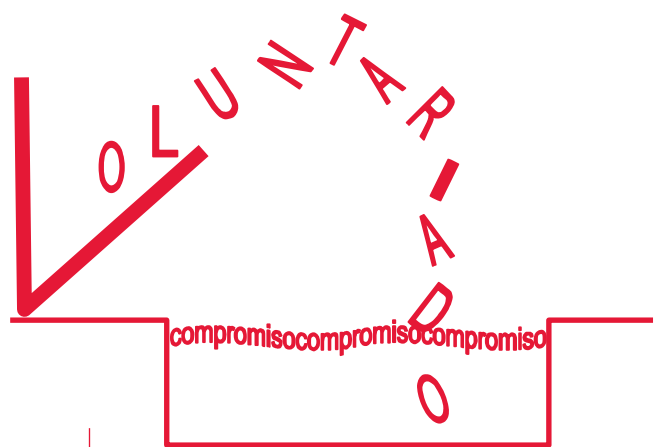


Respetar



TRANQUILIZAR

u n i d a d
u n i d a d
u n i d a d
u n i d a d
u n i d a d
u n i d a d



Ahora que las letras estaban UNIDAS, formando estas PALABRAS MÁGICAS, decidieron ponerlas en práctica allá donde fueran, para ayudar a la gente que estaba necesitada de ellas... De esta manera, juntas, lograrían hacer la mayor de las maravillas: un mundo donde brille la justicia. ¿Te unes a ellas?

Para el diálogo

1. ¿Por qué a las letras se les fueron las ganas de seguir viendo las maravillas del mundo?

2. ¿Qué idea se le ocurrió a una de las letras para poder dar solución a tanta injusticia y necesidad? ¿Qué opinas de esta idea?

3. ¿Cuál es la mayor de las maravillas para las letras del abecedario? Explica por qué.

4. ¿Qué pasaría si las personas lleváramos a la práctica la misma idea que tuvieron las letras del abecedario.

5. ¿Qué actitudes, qué comportamientos, qué cosas rompen la unidad y las ganas de estar juntos en un grupo como el vuestro? Haced una lista con todo ello. Luego haced una lista con todo aquello que favorece la unión y la buena convivencia en un grupo. ¿Os consideráis un grupo unido?

6. Haced un diccionario de palabras mágicas en el que digáis, entre todos, una sencilla definición de lo que quiere decir cada una de las 20 palabras mágicas del cuento, y un ejemplo donde se vea cómo se ponen en práctica en la vida cotidiana.

7. Elige las 3 palabras mágicas que, según tu opinión, tienen más poder y fuerza para mejorar este mundo si las personas las pusiéramos en práctica siempre.

8. De las 20 palabras mágicas decid cuáles habéis puesto en práctica entre vosotros, diciendo en qué momentos.

9. Además de las del cuento, ¿qué otras palabras mágicas y poderosas podríais añadir vosotros para ayudar a cambiar este mundo a mejor y hacer que la vida de las personas sea más feliz? Haced una lista con todas las que vayáis diciendo. Luego haced con estas nuevas palabras lo mismo que habéis hecho en la pregunta 8.

10. De la lista que habéis hecho en la pregunta anterior con nuevas palabras mágicas, intentad escribirlas de tal modo que la manera en que están colocadas sus letras dé idea de lo que significan, al igual que ocurre con las 20 palabras mágicas que aparecen en el cuento. Hacedlo individualmente y «sed todo lo creativos que podáis». Cuando lo tengáis terminado, cada uno enseñará a los demás cómo ha escrito cada palabra. Luego elegiréis, por votación, el dibujo que más os guste para representar cada palabra. En folios separados, los autores de las palabras seleccionadas las volverán a escribir en grande para colgarlas de la pared y que todos puedan ver vuestras palabras mágicas para mejorar el mundo en que vivimos.

Actividad 1

Juego de las palabras mágicas viajeras

El educador escribirá en papeles sueltos cada una de las 20 palabras mágicas que aparecen en el cuento del Abecedario Solidario, y también las nuevas palabras mágicas que hayan añadido los niños en la pregunta 9 del apartado anterior.

Colocará todos los papeles en una bolsa de plástico, y hará que los niños del grupo se sienten formando un círculo. Pondrá música y entregará la bolsa a un niño para que se la vayan pasando de mano en mano, tal y como están sentados, mientras vaya sonando la música.

Cuando el educador pare la música, el niño que tenga la bolsa en esos instantes saldrá al centro del círculo, sacará un papel de la bolsa y tendrá que decir con mímica la palabra que está escrita en el papel. Si tras un minuto nadie la ha adivinado, podrá decir la definición de esa palabra sin nombrarla, o bien un ejemplo de esa palabra puesta en práctica.

Cuando hayan adivinado la palabra mágica, todos los que están en círculo tendrán que decir cuáles son las actitudes o comportamientos opuestos o contrarios que son enemigos de esa palabra mágica. Una vez estén dichos, todos harán un gesto simbólico con el que querrán expresar que se comprometen a no poner en práctica entre ellos esas cosas negativas. El gesto será hacer entre todos, tal y como están sentados, la típica ola que se hace en los estadios de fútbol. Con esa ola querrán ahogar esas actitudes y comportamientos negativos.

Hecho todo esto, el que salió dejará el papel fuera de la bolsa, y el juego continuará. La música sonará nuevamente y la bolsa volverá a ir de mano en mano. El juego puede terminar cuando hayan salido la mitad de las palabras que había en la bolsa, o cuando lo crea conveniente el educador.



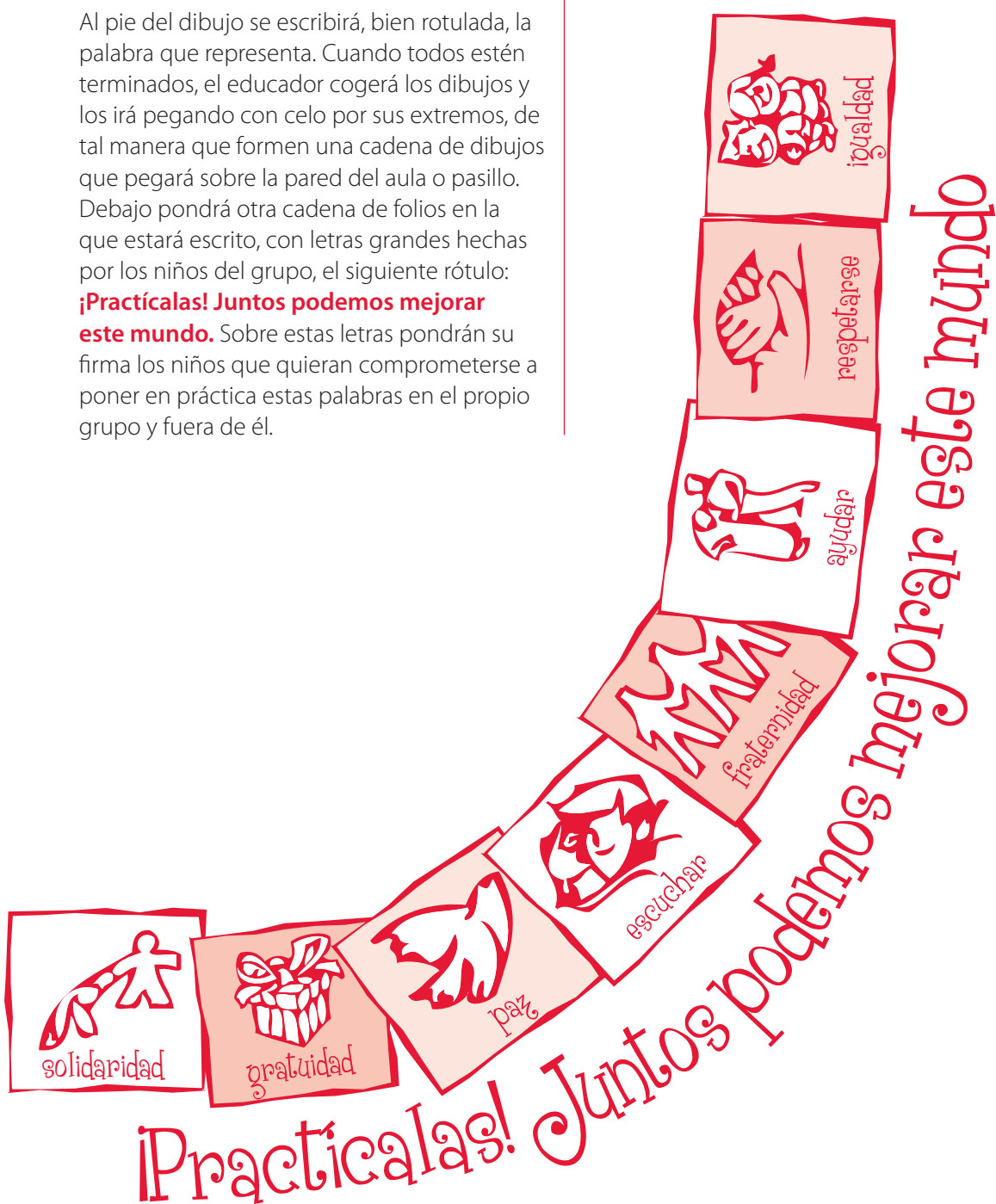
El educador asignará por suertes a cada componente del grupo una o dos palabras mágicas, de tal manera que entre todos los del grupo estén repartidas las 20 palabras mágicas, o las más significativas. (Según el número de integrantes del grupo se pueden añadir también las palabras nuevas que hayan dicho los niños en la pregunta 9.)

Cada componente del grupo tendrá que hacer en un folio un dibujo en el que se vea una escena donde alguien pone en práctica esa palabra que le ha tocado, o un dibujo que la represente simbólicamente.

Al pie del dibujo se escribirá, bien rotulada, la palabra que representa. Cuando todos estén terminados, el educador cogerá los dibujos y los irá pegando con celo por sus extremos, de tal manera que formen una cadena de dibujos que pegará sobre la pared del aula o pasillo. Debajo pondrá otra cadena de folios en la que estará escrito, con letras grandes hechas por los niños del grupo, el siguiente rótulo: **¡Practicalas! Juntos podemos mejorar este mundo.** Sobre estas letras pondrán su firma los niños que quieran comprometerse a poner en práctica estas palabras en el propio grupo y fuera de él.

Actividad 2

Cadena de cuadros mágicos



Actividad 3

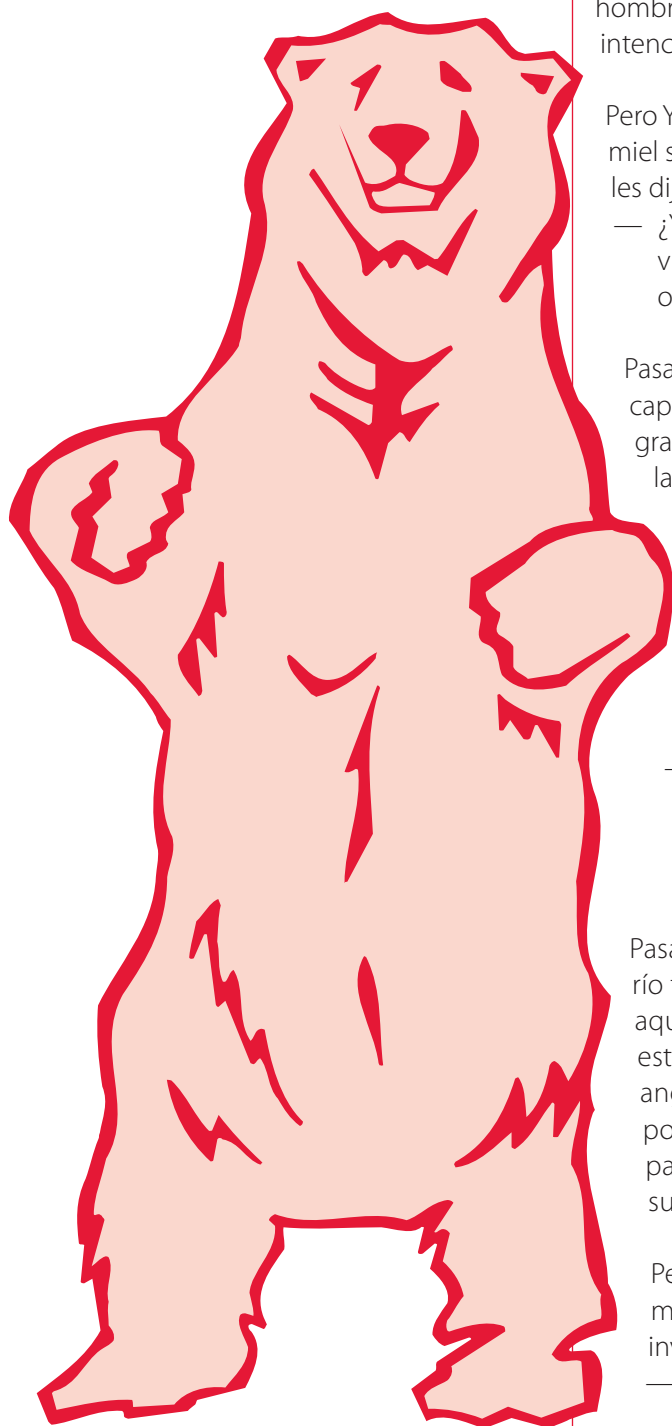
Las palabras mágicas del Evangelio de Jesús

Formaréis grupos de 4 personas y el educador entregará a cada grupo un Evangelio. El reto que se le plantea al grupo es que busque en el Evangelio escenas de la vida de Jesús en las que él o sus discípulos ponen en práctica cada una de las 20 palabras mágicas que aparecen en el cuento. Es decir, cada grupo tendrá que encontrar 20 escenas evangélicas, una para cada palabra.

Cuando hayan terminado habrá una puesta en común. Terminado esto, el educador concluirá diciendo que con estas 20 palabras mágicas se construye día a día el mundo nuevo que Jesús de Nazaret vino a iniciar.



Cuento del Oso YAMIKE



Había una vez un oso llamado Yamike que vivía tranquilamente en un gran bosque lleno de animales de muchas especies. Yamike era el animal más fuerte del lugar. Un día vinieron aterrizados todos los ciervos pidiéndole ayuda y protección, porque un grupo de hombres había entrado en el bosque con la intención de llevárselos a todos al zoológico.

Pero Yamike, mientras comía su ración de miel silvestre sacada de un panal de abejas, les dijo indiferente:

— ¿Y a mí qué? Yo no soy ciervo. Ese es vuestro problema. Estoy demasiado ocupado buscando mi alimento.

Pasados unos días, todos los ciervos fueron capturados y llevados al zoológico de la gran ciudad. Poco tiempo después, todas las nutrias fueron corriendo a Yamike pidiendo auxilio, porque los hombres querían cazarlas para arrancarles la piel y fabricar abrigos de pieles.

Pero el oso, mientras trataba de pescar unos cuantos salmones del río, les dijo indiferente:

— ¿Y a mí qué? Yo no soy nutria. Ese es vuestro problema. Estoy demasiado ocupado pescando salmones para no morir de hambre.

Pasados unos días, todas las nutrias del río fueron cazadas y desaparecieron de aquel bosque. No pasó mucho tiempo de esto, cuando todas las liebres acudieron angustiadas a Yamike pidiendo ayuda, porque los hombres querían cazarlas para vender su sabrosa carne en los supermercados de la gran ciudad.

Pero él, mientras escarbaba su madriguera para hibernar durante el invierno, les dijo indiferente:

— ¿Y a mí qué? Yo no soy liebre. Ese es vuestro problema. Bastante tengo yo

con construirme un cobijo para pasar el frío invierno.

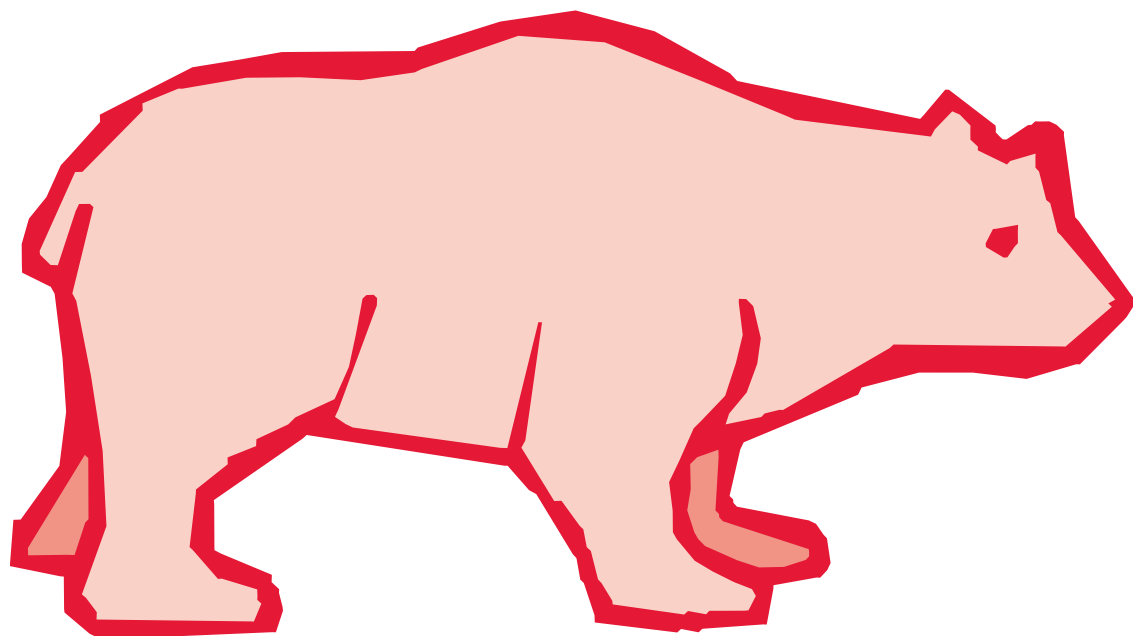
A los pocos días, todas las liebres del bosque fueron cazadas por los hombres. Pasó el frío invierno y llegó la primavera. Yamike salió de su madriguera bostezando y desperezándose, después de haber dormido allí durante dos meses seguidos. Pero nada más salir, los hombres le estaban esperando para cazarlo por sorpresa. Cayó una red sobre él y quedó atrapado sin remedio.

Entonces, desesperado, empezó a pedir auxilio y socorro con todas sus fuerzas. Pero nadie vino en su ayuda. Ya no quedaba ni un solo animal en el bosque. Ahora le había tocado el turno a él. Los hombres lo querían para disecarlo y ponerlo en un museo.

El oso Yamike empezó a llorar amargamente, porque si desde el principio hubiera hecho suyo el problema de los ciervos, las nutrias, las liebres..., no lo habrían tenido tan fácil los hombres para acabar con todos los animales del bosque.

Ahora no podía decir: ¿Y a mí qué?

JOSÉ REAL NAVARRO



Para el diálogo

1. ¿Quién era Yamike? ¿Por qué crees que se llamaba así?

2. ¿Quiénes fueron los animales que fueron a pedir ayuda al oso? ¿Qué querían hacer los hombres con cada uno de ellos?

3. ¿Qué opinas de las contestaciones que daba el oso a los que le pedían ayuda?

4. ¿Yamike fue solidario con los ciervos, con las nutrias y con las liebres? ¿Por qué?

5. ¿Cómo cazaron los hombres a Yamike? ¿Qué hizo el oso al verse atrapado?

6. ¿De qué se dio cuenta Yamike al final del cuento?

7. ¿Qué crees que habría pasado si Yamike hubiera ayudado a los animales que le pidieron socorro? Si Yamike hubiera sido un oso solidario, ¿con qué otro nombre le habrías bautizado?

8. ¿Cómo explicarías lo que significa la palabra solidaridad?

9. ¿Alguna vez alguien ha sido solidario contigo? (Cuenta lo que te pasó y cómo te sentiste.)

10. ¿Crees que hay personas que se comportan como Yamike? ¿Qué es una persona insolidaria? Pon ejemplos de acciones o comportamientos insolidarios.

11. Buscad la regla de oro que aparece en la cita evangélica de Mateo 7, 12 y relacionadla con el mensaje que trata de transmitir este cuento. ¿Has puesto en práctica alguna vez esta regla de oro?

Actividad 1

Animación del cuento

El educador leerá el cuento en voz alta y sin prisa. Pero con la particularidad de que cuando diga unas palabras clave, se detendrá, y todos los niños deberán hacer a la vez una serie de gestos o movimientos. Estas son las palabras clave del cuento y lo que tienen que hacer cuando salgan:

Palabra Clave	Gesto
Oso	Hacer un rugido fuerte de oso.
Ciervo	Levantarse y dar tres saltos.
Nutria	Simular que se está nadando.
Hombres	Dar cuatro fuertes y sonoras pisadas en el suelo.
Liebres	Ponerse en cuclillas y dar una vuelta sobre sí mismo.
Bosque	Levantarse y extender los brazos como si fueran ramas de árbol
Animal o animales	Cada uno imitará el sonido de un animal que quiera (ladrará, maullará, cacareará, rebuznará, relinchará, piará, aullará, etc.).

Esta será la motivación que el educador deberá dar a su grupo para explicar esta actividad:

¿Sabes por qué hay personas que son insolidarias, que no se preocupan por ayudar a los demás, o que ni si quiera se dan cuenta de los problemas, necesidades o sufrimientos de la gente que hay a su alrededor? Porque llevan siempre puestas las gafas de la insolidaridad. Son unas gafas que les ciegan para ver los problemas y necesidades de los que les rodean. Llevando estas gafas van siempre a la suya. Sólo ven y se preocupan de sus intereses, de sus cosas, de estar ellos bien. No quieren complicarse la vida con los problemas de los demás.

Por eso se ponen estas gafas, para no verlos. Estas gafas pueden ser de muchos tipos, y una persona insolidaria puede tener muchas de ellas en su armario, poniéndose en cada momento o lugar aquellas que mejor le van.

Estos son algunos tipos o modelos de gafas que impiden ver la pobreza, la necesidad o los

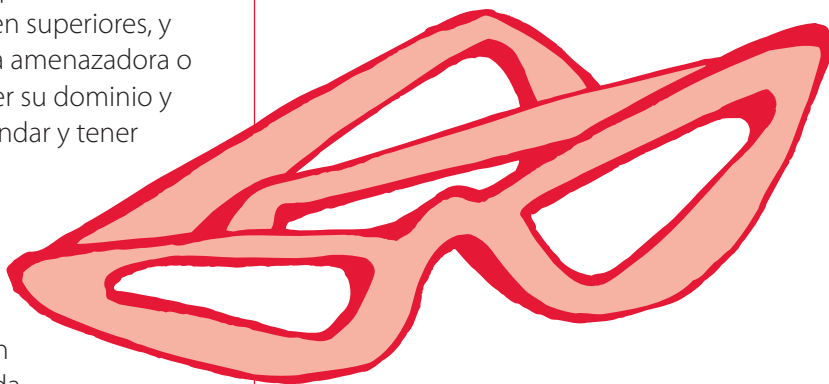
Actividad 2

Diseñadores de gafas

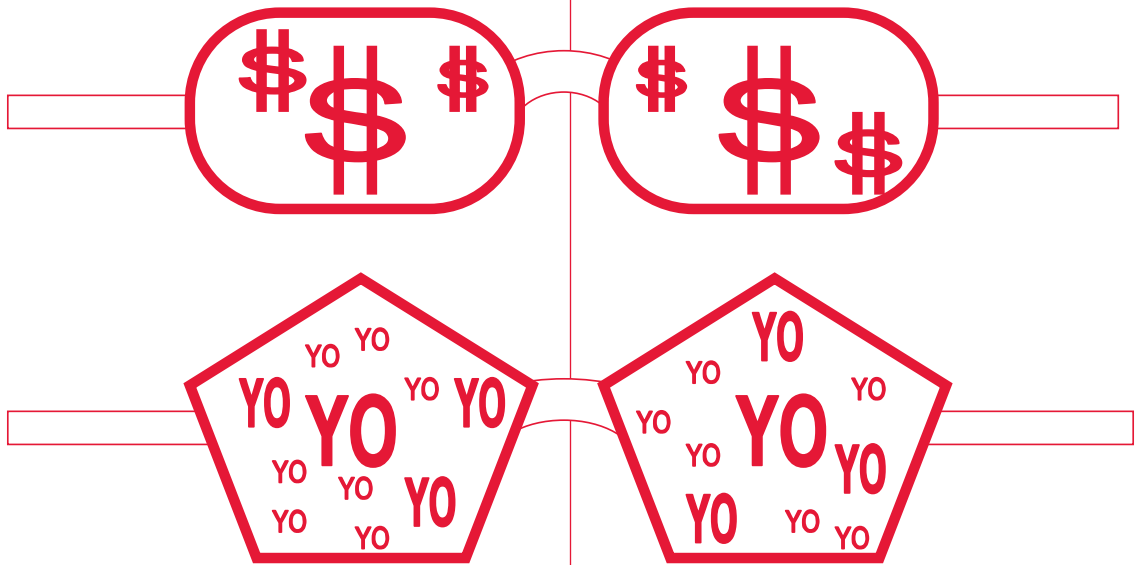
problemas de las personas que nos rodean cerca o lejos. (Si se os ocurre algún otro podéis añadirlo.)

1. **Gafa modelo YO-YO:** Para aquellos que sólo se preocupan de sí mismos, de sus cosas, de su bienestar, olvidando a los demás.
2. **Gafa modelo + PASTA:** Para aquellos que sólo persiguen tener más y más dinero.
3. **Gafa modelo JAJA:** Para aquellos que sólo piensan en divertirse y pasarlo bien a toda costa.
4. **Gafa modelo VADEMARCA:** Para aquellos que sólo quieren vestir ropa de marca para destacar y presumir.
5. **Gafa modelo CHULESCO:** Para aquellos que miran a los demás por encima del hombro porque se creen superiores, y se comportan de forma amenazadora o desafiante para imponer su dominio y voluntad. Les gusta mandar y tener poder sobre los demás.
6. **Gafa modelo SUPERLUJO:** Para aquellos que sólo persiguen vivir con lujos y comodidades sin que nada ni nadie pueda molestarles.
7. **Gafa modelo TOPAMI:** Para aquellos que quieren tener más y más cosas para vivir mejor. Se compran todos los caprichos y nunca tienen bastante. Piensan que cuantas más cosas tengan, más felices serán.
8. **Gafa modelo VADEVAGO:** Para aquellos que son vagos, que sólo piensan en su comodidad, en no cansarse, en hacer lo que les dé la gana, lo que les gusta, lo que no supone trabajo, esfuerzo o compromiso.
9. **Gafa modelo TRIUNFADOR:** Para aquellos que quieren ser los mejores, los triunfadores, que hablen bien de ellos. Persiguen el éxito y la fama a toda costa. Quieren ser los primeros en todo.

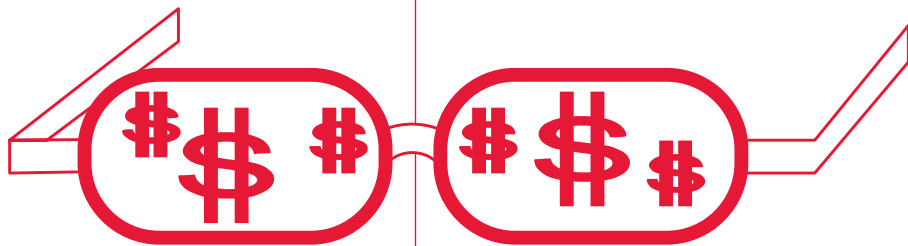
Ahora formarán equipos de 3 personas. El educador dará a cada equipo 9 pajitas largas de las que se usan para beber leche o refrescos, y también dará fotocopias de las cuatro hojas que vienen a continuación, en las que hay variados diseños de gafas.



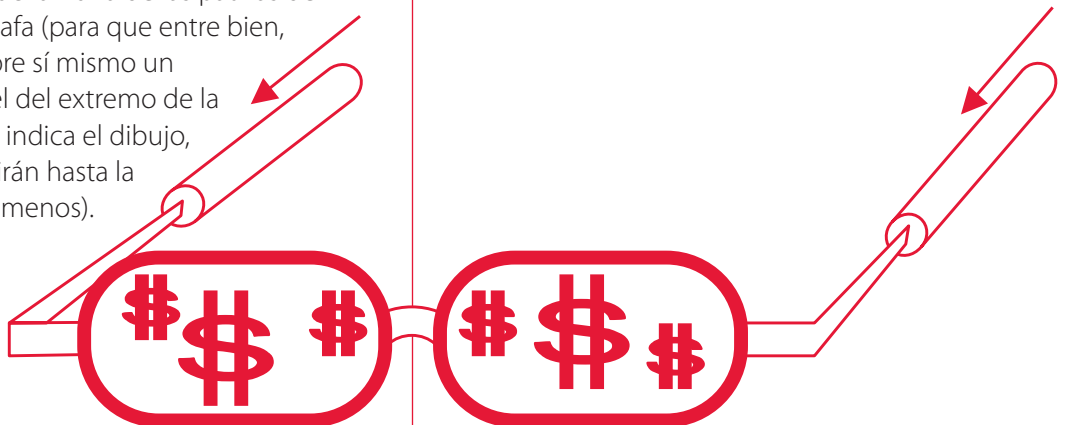
Deberán asignar a cada diseño de gafa de las fotocopias un modelo de los anteriores (modelo YO-YO, + PASTA, etc.). Después, en los dos cristales de cada gafa harán un dibujo simbólico que represente ese modelo de gafa y luego podrán colorearlo. Por ejemplo:



Cuando tengan hecho esto con los 9 diseños de gafas, vendrá el momento de recortarlas para que queden sueltas. Después doblarán las patillas como indica el dibujo:



Cortarán una pajita por la mitad, y en cada mitad introducirán una de las patillas de papel de la gafa (para que entre bien, doblarán sobre sí mismo un poco el papel del extremo de la patilla, como indica el dibujo, y lo introducirán hasta la mitad más o menos).



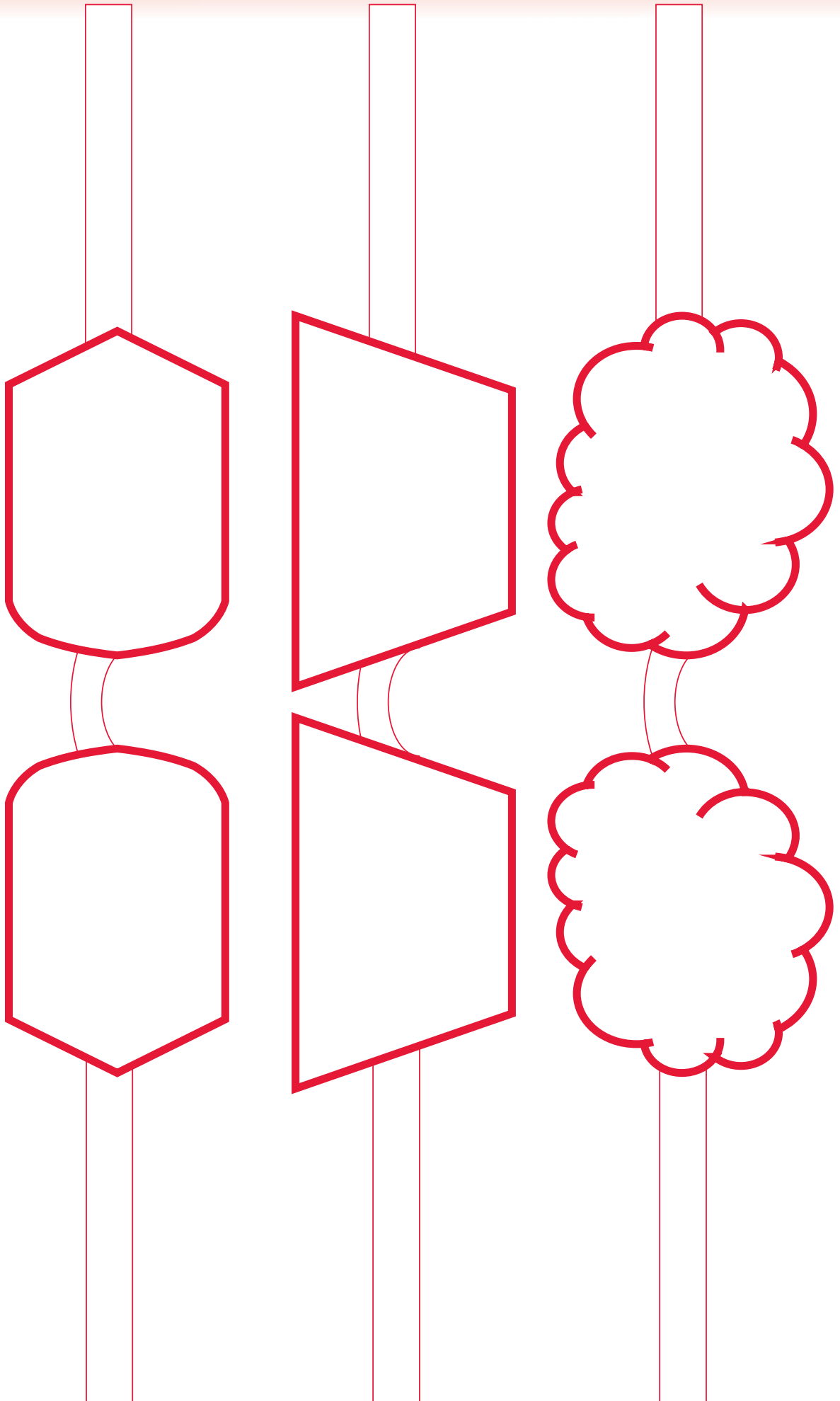
Cuando todos los equipos hayan fabricado sus 9 modelos de gafas (*más los que se hayan inventado ellos*), será el momento de hacer un pase de modelos de gafas. Se hará un pasillo libre de obstáculos que atraviese la sala de extremo a extremo; se establecerá un turno de participación de los equipos, y los componentes de cada equipo desfilarán cuando les toque llevando puestas las gafas que hayan elegido. Dirán qué modelo llevan puesto y caminarán como si fueran modelos de pasarela. En lugar de alfombra (típico de todo desfile de moda), el educador habrá colocado a lo largo de todo el pasillo numerosos folios en los que estarán escritas estas palabras:

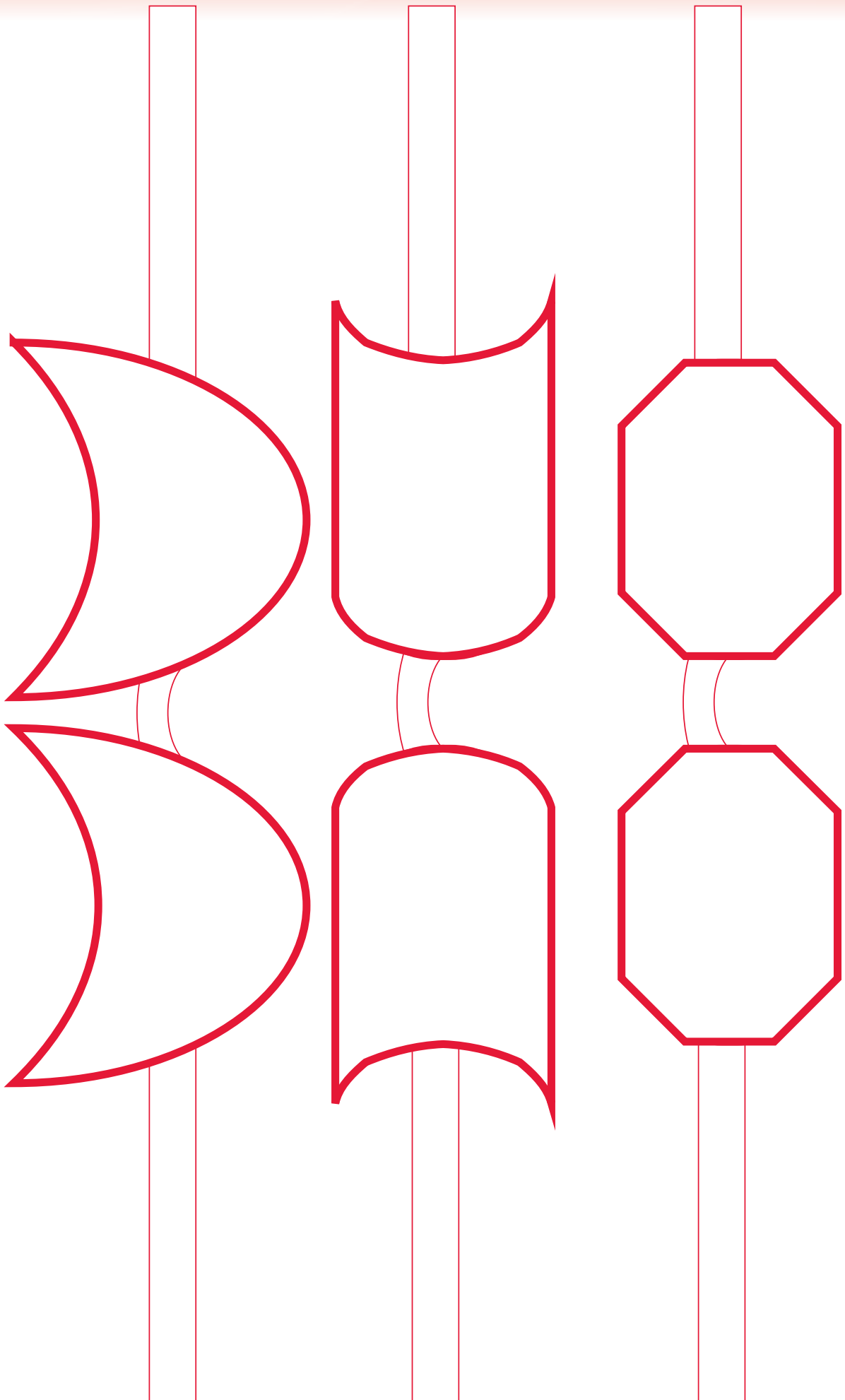


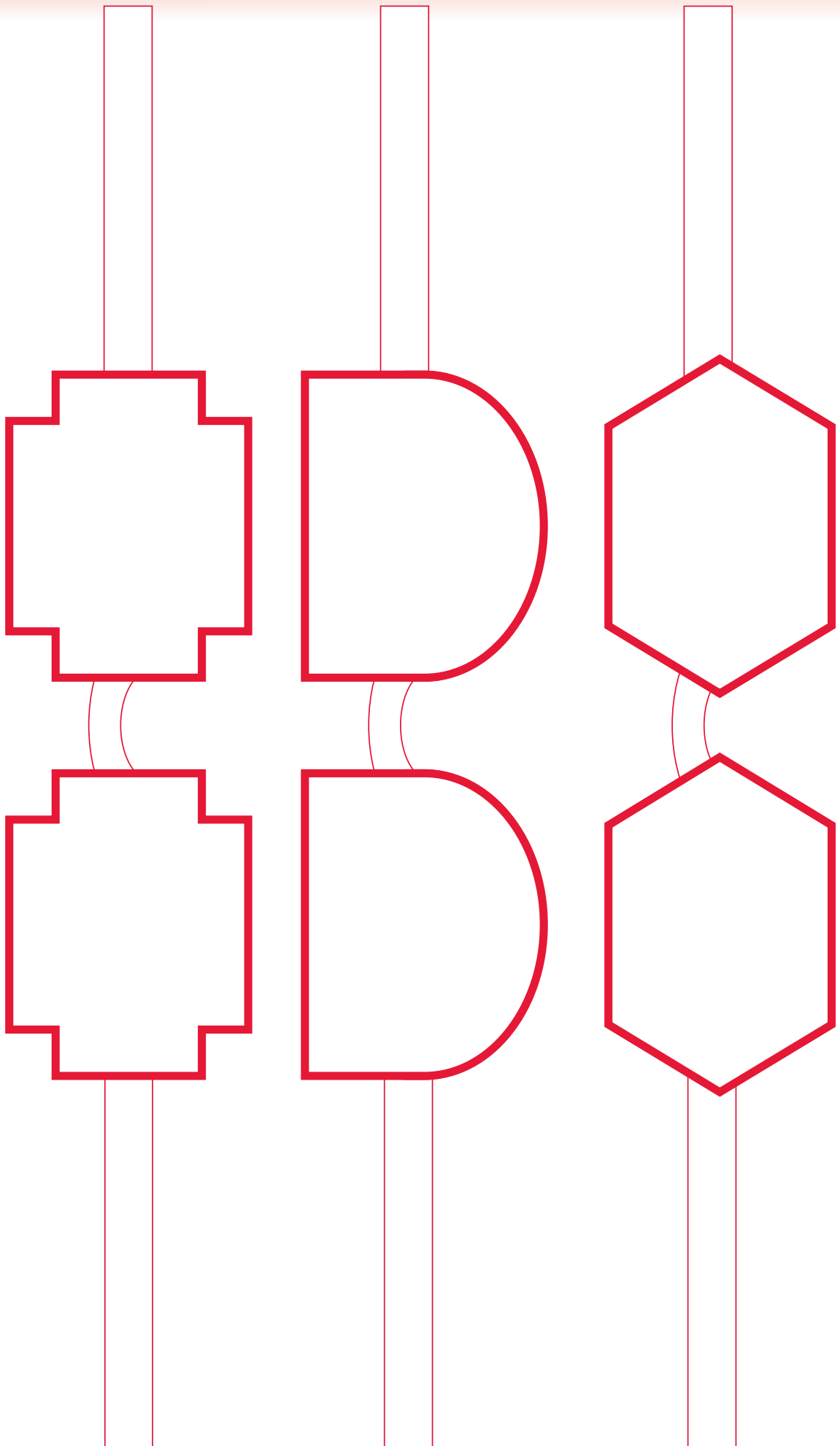
De esta manera estamos representando simbólicamente lo que ocurre cuando las personas llevan puestas las gafas de la Insolidaridad: no ven, o no quieren ver, a aquellos que sufren necesidad a su alrededor y pasan de ellos. Les es indiferente lo que pueda ser de ellos, porque sólo les importa el modelo de gafas que llevan puesto.

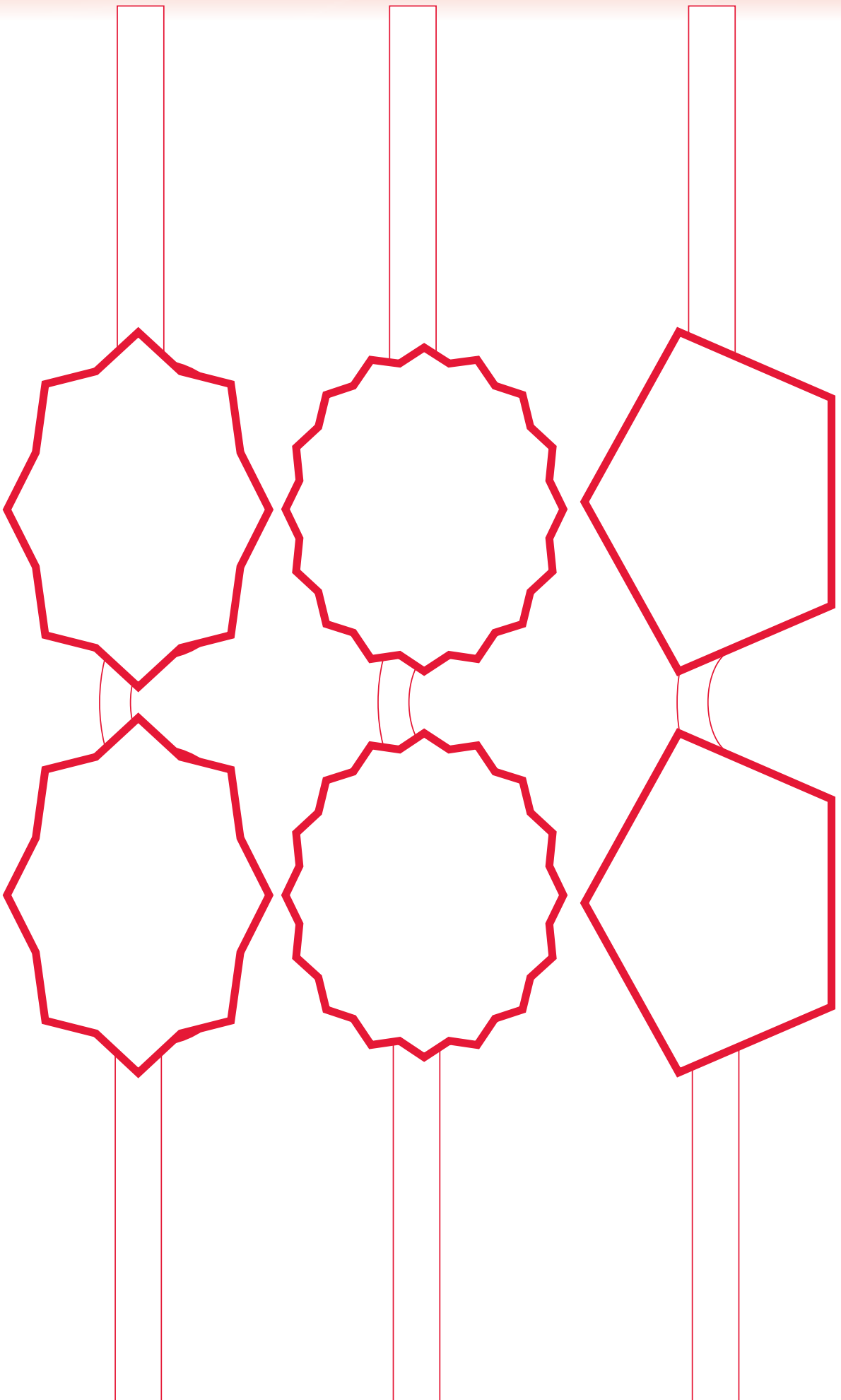
Una vez terminado el pase de modelos, el educador dará un tiempo para que cada equipo decida cuáles son los 3 modelos de gafas que, según ellos, son los peores y que habría que destruir para que nadie pudiera llevarlas nunca más. Cuando les toque decirlo dirán por qué razones los han escogido.

Al final, aquellos modelos de gafas que hayan sido elegidos por todos los equipos, serán destruidos y echados a la papelera, como señal de que todos los participantes de esta actividad se comprometen a no ponerse nunca este tipo de gafas.











Cáritas

Trabajamos por la justicia

www.caritas.es