

**JORNADAS DE  
SENSIBILIZACIÓN  
Y TUTORIAS  
2º CICLO DE  
EDUCACIÓN PRIMARIA**



**LA VERDAD  
CURSO 2011/12**



## INDICE

<b>Presentación</b> .....	<b>3</b>
<b>Valor La verdad y Objetivo General</b> .....	<b>4</b>
<b>Objetivos Específicos</b> .....	<b>5</b>
<b>1ª Jornada de Sensibilización La Persona Verdadera</b> ----	<b>6</b>
1. Lectura del resumen de la película .....	6
2. Visionar la película y Dialoguemos .....	7
3. Se divide la clase en grupos .....	7
4. Trabajo Personal .....	9
5. Resuelve l siguiente sopa de letras .....	9
6. Responde a las siguientes preguntas .....	9
<b>2ª Jornada de Sensibilización. Seamos sinceros</b> .....	<b>12</b>
1. Juego «Simón dice» .....	12
2. Mapa conceptual .....	13
3. Lectura: El Búho Gafitas .....	13
4. Dialoguemos sobre la lectura .....	14
5. Lectura La zorra y el chivo .....	15
6. Dialoguemos .....	15
7. Actividades .....	16
8. Mapa conceptual .....	18
9. Juego tres en raya .....	19
<b>3ª Jornada de Sensibilización</b> .....	<b>20</b>
1. Lectura: El Abuelo .....	21
2. Reflexionemos .....	21
3. Mapa conceptual .....	23
4. Juego de los círculos .....	23
5. Lee y copia .....	24
6. La hoja de la verdad .....	25
7. Duelo de estrategias .....	25
8. Normas y funcionamiento del juego .....	28
9. Al final del juego comentamos .....	29

<b>Tutoría: 1r trimestre</b> .....	<b>30</b>
1. Lectura de Pinocho .....	31
2. Dialoguemos sobre la lectura .....	33
3. Buscando a Pinocho .....	33
4. Para pensarlo bien .....	34
5. Vivencias .....	34
6. El ladrón de rubies .....	35
7. Reflexionemos .....	36
8. Lectura de la Cigarra y la Hormiga .....	37
9. Dialoguemos .....	38
10. Sopa de letras .....	38
11. Mapa conceptual .....	39
<b>Tutoría 2º trimestre</b> .....	<b>40</b>
1. Lectura: Presentación de las C. Narnia 3 .....	40
2. Responder a las preguntas .....	40
3. Lectura: Algo .....	45
4. Trabajemos el Poema .....	48
5. Jugemos .....	48
6. Sopa de letras .....	49
<b>Tutoría 3r trimestre</b> .....	<b>50</b>
1. Lectura: El cachorro de perro .....	50
2. Dialoguemos sobre la lectura .....	52
3. Busca en la siguiente cuadrícula las palabras .....	53
4. Reflexionemos juntos .....	54
5. Mapa conceptual .....	55



## **PRESENTACIÓN**

De nuevo este año vamos a trabajar en la clase la educación en valores, este Curso 2011/12, como bien sabéis, el valor que vamos a trabajar es el *La verdad*.

No es fácil decir siempre la verdad, pero hemos de trabajar por conseguirlo, porque la verdad es transparencia y nos ayuda a ser más auténticos y auténticas, eso supone esfuerzo ya que no nacemos sabiendo y como pasa con todas las cosas, tenemos que aprender.

Esto es lo que vamos a intentar hacer a través de:

⇒ **LAS JORNADAS DE SENSIBILIZACIÓN Y**

⇒ **LAS TUTORÍAS DURANTE EL CURSO.**

Si te esfuerzas por decir siempre la verdad, te aseguro que mejorarás como persona y descubrirás que la vida te resulta más fácil.

Para ello será necesario que trabajes y reflexiones sobre los temas que vayas tratando en tutoría, con el fin de que poco a poco se vaya configurando tu personalidad como una persona sincera, prudente, capaz de: Abrirte al otro, acogerle, escucharle, comunicarse, utilizar un lenguaje común, comprender, atender, interesarte, aceptar. Respetar, tolerar, compartir la reflexión y la crítica, darse serenidad y tiempo mutuamente, desechar el miedo, la excesiva prudencia, el trato irónico y despectivo. ¡Sí, todas estas cualidades son necesarias para ser persona!

Para empezar tal como solemos hacer cada curso, veremos una película muy interesante, de la que podréis reflexionar sobre la importancia de decir siempre la verdad, haréis ejercicios, murales, dibujos, mimo...

Adelante pues y empecemos con ganas e ilusión las clases de tutoría.



**FELIZ CURSO 2011/12**

**VALOR: LA VERDAD**

**LEMA: LA VERDAD OS HARÁ LIBRES.**



**OBJETIVO GENERAL:**

**DESCUBRIR Y VIVIR EL VALOR DE LA VERDAD  
BUSCANDO LA COHERENCIA ENTRE LO QUE SOMOS,  
PENSAMOS, DECIMOS Y HACEMOS.**



**V** valor  
**E** cohen**E** rencia  
**R** libe**R** tad  
**D** honesti**D** ad  
**A** respons**A** bilidad  
**D** autentici**D** ad



## **OBJETIVOS ESPECIFICOS:**

### **1R TRIMESTRE**

**OBJETIVO: AYUDAR A HACER UN USO ADECUADO DE LA LIBERTAD FAVORECIENDO EL ESPÍRITU CRÍTICO, EL PLENO DESARROLLO DE CADA UNO EN SU ORIGINALIDAD Y LA ACTUACIÓN RESPONSABLE.**

### **2º TRIMESTRE**

**OBJETIVO: EDUCAR EN LA AUTENTICIDAD Y COHERENCIA COMO EL VALOR QUE NOS LLEVA A MOSTRARNOS TAL Y COMO SOMOS.**

### **3r TRIMESTRE**

**OBJETIVO: COMPORTARSE Y EXPRESARSE CON SINCERIDAD, DE ACUERDO CON LOS VALORES DE LA VERDAD Y LA JUSTICIA.**





## 1ª Jornada de Sensibilización



**TEMA: LA VERDAD OS HARÁ LIBRES!**

**OBJETIVO: AYUDAR A HACER UN USO ADECUADO DE LA LIBERTAD FAVORECIENDO EL ESPÍRITU CRÍTICO, EL PLENO DESARROLLO DE CADA UNO EN SU ORIGINALIDAD Y LA ACTUACIÓN RESPONSABLE.**

### LA PERSONA VERDADERA

#### ACTIVIDADES:

Hoy veremos la película de «LAS CRÓNICAS DE NARNIA: EL LEÓN, LA BRUJA Y EL ROPERO». Después trabajaremos sobre ella con el fin de descubrir como nos puede ayudar en la práctica de la verdad.

#### 1. LECTURA DEL RESUMEN DE LA PELÍCULA

Walt Disney Pictures y Walden Media presentan **LAS CRÓNICAS DE NARNIA: EL LEÓN, LA BRUJA Y EL ROPERO**, la historia de cuatro jóvenes aventureros que tropiezan con un ropero encantado que



los llevará a lugares que nunca soñaron, mientras juegan a las escondidas en la casa de campo de un anciano profesor. Al pasar a través de la puerta del ropero, son transportados de la Londres de la Segunda Guerra Mundial hacia el espectacular universo paralelo conocido como Narnia – un reino de cuento de hadas de mágicas proporciones donde animales del bosque hablan y criaturas mitológicas vagan por las colinas. Pero Narnia ha caído bajo el hechizo helado de una malvada bruja,

Jadis, la Bruja Blanca, quien la ha condenado a sufrir un interminable invierno. Ahora, ayudados por el auténtico líder de Narnia, el sabio y místico

León Aslan, los cuatro hermanos Pevensie descubrirán su propia fortaleza y llevarán a Narnia hacia una espectacular batalla para liberarla para siempre de la glacial esclavitud de la Bruja. Tocando los eternos temas del Bien y el Mal, del poder de la familia, de la fe y la esperanza en los momentos más oscuros, **LAS CRÓNICAS DE NARNIA: EL LEÓN, LA BRUJA Y EL ROPERO** es una fábula clásica para nuestros tiempos.



## 2. VISIONAR LA PELÍCULA.

### 3. DIALOGUEMOS SOBRE LA PELÍCULA:

1. Resumen de la película para unificar ideas. Repasando toda la película, recordando lo que ha ocurrido en cada escena entre toda la clase.
2. ¿Qué momento de la película ha llamado más tu atención? Explica Por qué.
3. ¿Sabes qué es una persona mentirosa?
4. En la película quién miente
5. ¿Conoces alguna persona mentirosa?
6. ¿Cuáles son tus ideas para mejorar el mundo?



### 4. SE DIVIDE LA CLASE EN GRUPOS PARA RESPONDER AL SIGUIENTE CUESTIONARIO:

CADA GRUPO DEBE PRESENTAR UN RESUMEN DE LAS RESPUESTAS DEL GRUPO.

1. Haced una descripción física de los personajes siguientes:

- Sr. Tumnus:
- Bruja:
- Renos del trineo (Bruja):
- Enano:
- Aslan:

2. Qué conflicto presenta la película.

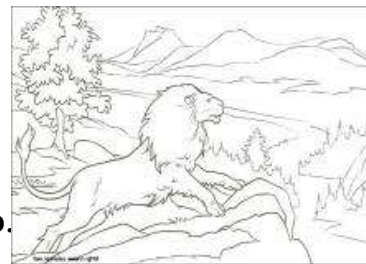
3. Como eran lo siguientes personajes de la película que representan los valores positivos:

- Los castores:
- Aslan:
- Santa Claus:
- Tummus:
- Pedro:
- Edmundo:
- Lucia:



4. Describid los personajes que representan los valores negativos.

- Bruja Blanca:
- Fenris ulf:



5. Cuál es el desenlace final de la película.

6. Opinar sobre la película con sentido crítico.

7. ¿Cómo os parece que se puede relacionar la película con la realidad?

8. ¿Qué os ha gustado más de la película y por qué?

9. En grupos debéis hacer el dibujo de alguna escena de la película, debajo escribiréis lo que significa. Cuando acabéis lo colgaréis en el mural de la clase.

10. Finalmente os dedicaréis a ambientar la clase colgando frases y dibujos que os recuerden la importancia de decir siempre la verdad.



**TRABAJO PERSONAL O POR PAREJAS.**

**5. RESUELVE LA SIGUIENTE SOPA DE LETRAS:**

NARNIA  
LEÓN  
ARMARIO  
BATALLA  
ESPERANZA

BRUJA  
MAGIA  
ASLAN  
PETER  
PROFECÍA

A	O	I	R	A	M	R	A	C	S
P	T	J	E	S	T	I	O	C	A
E	B	H	N	L	M	A	G	I	A
T	C	V	B	A	P	O	C	S	F
E	B	D	J	N	R	E	N	M	N
R	L	U	R	T	F	N	S	D	O
I	R	E	A	O	C	B	I	N	E
B	U	R	R	T	E	S	G	A	L
S	F	P	B	A	T	A	L	L	A
D	A	Z	N	A	R	E	P	S	E

**6. RESPONDE A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:**

1. Cómo descubre Lucy el armario, puerta de entrada a Narnia?

2. El padre de Lucy y el del señor Tuknus tienen algo en común ¿El qué?



3. ¿Qué orden ha dado la bruja blanca a los habitantes de Narnia si encuentran un humano?

4. **¿Qué dos cosas ofrece la bruja blanca a Edmund a cambio de que este conduzca a sus hermanos hasta su casa?**
  
5. **¿Qué consejo da el profesor Kirk a Peter y Susan para resolver el conflicto entre Edmund y Lucy?**
  
6. **¿Por qué motivo deciden entrar los 4 hermanos en el armario?**
  
7. **Según el castor para los habitantes de Narnia ¿quién es el auténtico rey? ¿Qué dice la profecía?**
  
8. **¿Para qué quieren ir a la guerra los habitantes de Narnia?**
  
9. **Desde que gobierna la bruja blanca ¿qué fiesta no se celebra en Narnia?**
  
10. **Cita un regalo que entrega papa Noel a cada uno de los hermanos:**  
**A Lucy:**  
**A Susan:**  
**A Peter:**

11. ¿Qué es lo que hace que el poder de la bruja blanca se debilite?, ¿qué efecto produce esto en Narnia?

12. Según la “magia insondable” ¿cuál es el castigo para los traidores?



13. ¿Cuál es el pacto que hace Aslan para salvar la vida de Edmund?

14. Según la ley de la “magia insondable” ¿qué sucede si un inocente derrama su sangre en la mesa de piedra?

15. ¿Qué poder tiene Aslan una vez resucitado?

16. ¿qué les sucede a los 4 hermanos cuando vuelven a salir del armario?

17. Explica el significado de la siguiente frase: “el que ha sido rey en Narnia siempre lo será fuera”.





**TEMA:** ME IMPORTAS: SEAMOS SINCEROS.

**OBJETIVO:** EDUCAR EN LA AUTENTICIDAD Y COHERENCIA COMO EL VALOR QUE NOS LLEVA A MOSTRARNOS TAL Y COMO SOMOS.

## ACTIVIDADES:

### 1. Juego: «Simón Dice»



⇒ Hay que elegir un niño/a que pare. Éste se llamará Simón. Simón se pondrá de cara a sus compañeros/as, que estarán separados/as y delante de Simón.

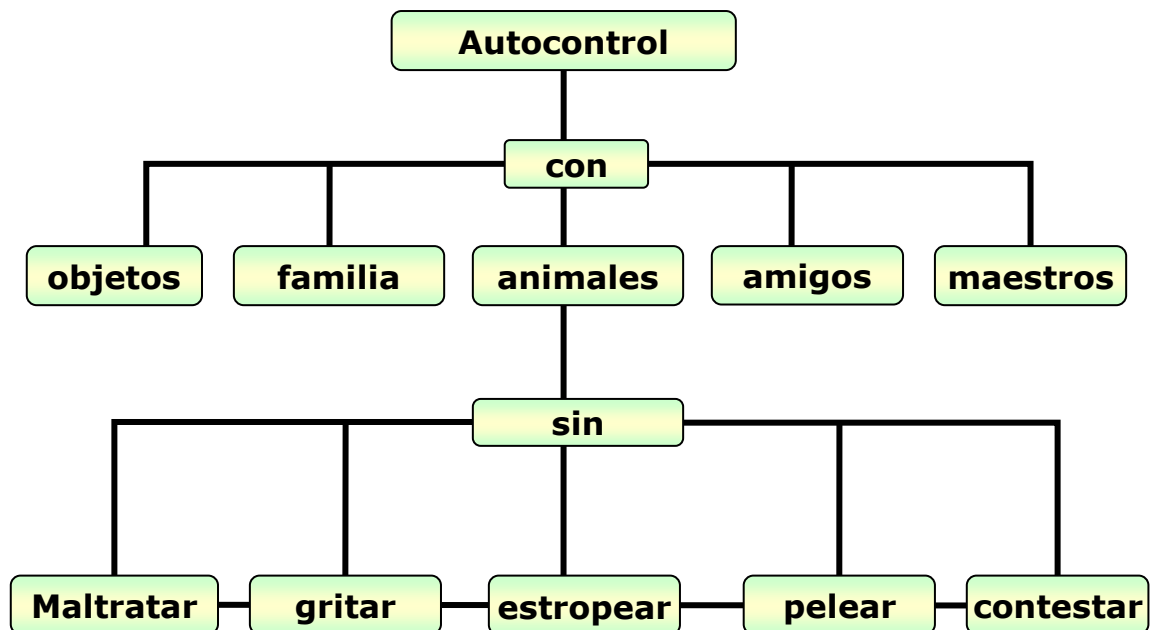


⇒ Simón da una orden como: «Simón dice: - tocaros la nariz». Si Simón no dice «Simón dice» antes de la orden y un alumno la cumple, éste queda eliminado. El objetivo del juego es intentar pillar a los alumnos que no cumplen las órdenes.

2. Con el juego de «Simón dice» os habéis dado cuenta de lo importante que es saberse controlar.

⇒ Copiar el siguiente mapa conceptual en una cartulina y ponerlo en un mural de la clase así recordaréis lo importante que es la necesidad del autocontrol, para no mentir y decir siempre la verdad, porque ser auténticos nos hace más personas.





### 3. LECTURA DE EL BÚHO GAFITAS.

Asomaba la cabecita, desde su casita en el tronco del árbol., un búho con una carita muy divertida.

Trabajaba durante la noche dando las horas como si fuera un reloj para que los animalitos del bosque supieran que hora era en cada momento.

Su gran ilusión era salir de su casa durante el día, pero sus ojitos no veían bien y tenía que conformarse con salir de noche y abrir sus grandes ojazos que brillaban en la oscuridad.

Siempre me dicen que soy afortunado por tener esos ojos tan grandotes, decía: el búho.

Pero no saben, añadía, que aunque son tan llamativos, no veo las cosas tan claras y lindas como la gente las ve.

Salía durante la mañana pero a pocos metros se caía, y siempre decía:

¡Otro tropezón, otro tropezón, pero no me importa , sólo quiero ver el sol!.



**Muy preocupado llamó a su amiga la ardilla Felisa, que vivía en un árbol cerca del suyo.**

**¡Felisa, Felisa, ven un momentito por favor!**

**¡Tengo un problema y como tu tienes fama de lista, tal vez puedas echarme una mano!**

**¿Qué te ocurre búho?, preguntó la ardilla Felisa.**

**Tengo que salir de día, quiero ver los animalitos que juegan durante la mañana y ver el lindo color del cielo cuando se pone el sol.**

**Quiero ver corretear a los conejos, y pegar brincos a los saltamontes y también como dan saltitos los pequeños pajarillos de mi árbol.**

**¡Tengo la solución, dijo la ardilla!-**

**¡Iremos al conejo oculista y te pondrá unas gafas especiales para ver durante el día!**

**El búho estaba muy guapo con sus nuevas gafas, y así se cumplió su sueño, paseaba y paseaba y tanto salía durante el día, que al llegar la noche se quedaba dormido y sus amigos le decían:**

**¡Búho, no te duermas, que tienes que dar las horas!**

**Después de muchos días se dio cuenta de que debía utilizar su tiempo mejor y decidió dormir algunas horas durante el día, así cumplía su deseo y por las noches no se dormía durante su trabajo.**

#### **4. DIALOGUEMOS SOBRE LA LECTURA**

1. ¿Qué hacía Búho durante la noche?
2. ¿Cuál era su gran ilusión?
3. ¿Qué problema tenía Búho? Y  
¿A quién se lo explicó?
4. ¿Te parece que fue sincero?
5. ¿Cuál fue la solución que encontró a su problema?
6. ¿Pudo realizar su sueño?
7. ¿Cómo concluye esta historia?
8. Búho se sinceró con la ardilla para solucionar su problema. Cuando tienes un problema, ¿Cómo intentas solucionarlo?
9. Te parece que Búho fue responsable y honesto? Por qué?
10. Dibuja una escena del cuento en el que aparezca Búho en el bosque.



## 5. LECTURA: LA ZORRA Y EL CHIVO

Un zorro cayó en un pozo y, no pudiendo salir, tuvo que quedarse allí a la fuerza. Pero sucedió que un chivo sediento llegó al mismo pozo y al ver al zorro, le preguntó si el agua era buena. El zorro, alegrándose de aquella ocasión que se le presentaba, hizo un gran elogio del agua, diciendo que era muy buena, y lo animó para que él también bajara. El chivo, sin pensárselo dos veces, bajó de un salto, atendiendo sólo a su deseo. Después de haber apagado su sed, preguntó al zorro cómo podía salir de allí y ella le dijo que se le había ocurrido una buena idea para salir los dos.

-Coloca las patas delanteras contra la pared e inclina los cuernos; yo saltaré por encima de tu espalda y, una vez esté arriba, te ayudaré a salir.

El chivo, al sentir estas últimas palabras, se afanó en seguir el consejo del zorro. Entonces esta, encaramándose en las patas del chivo, trepó por su espalda y, apoyándose en los cuernos, llegó a la boca del pozo y se alejó al instante.

Cuando el chivo le reprochó que se desentendiera del acuerdo que habían pactado, el zorro se giró y le contestó:

-Amigo mío, si tuvieras tanto seso como pelos en la barba, no hubieras bajado sin pensar antes como saldrías del pozo.

De forma parecida, las personas juiciosas también han de considerar, antes de emprender las acciones, cómo las acabarán.

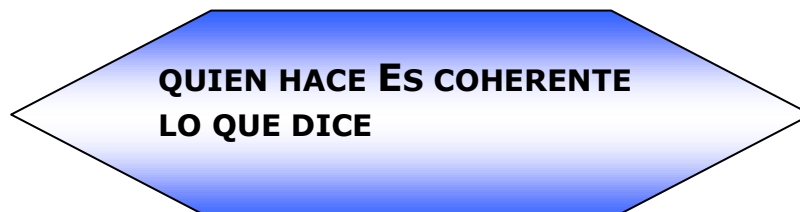


## 6. REFLEXIONEMOS

1. ¿Dónde se encuentra el zorro?
2. ¿Quién llegó allí?
3. ¿Qué necesidad tenía el chivo?
4. ¿Cómo salió el zorro?
5. ¿Qué debería haber hecho el chivo antes de bajar al pozo?

## **7. ACTIVIDADES**

- 1. Juguemos a construir frases:** Con las palabras que hay dentro de cada hexágono, forma una frase sobre la reflexión. Después escríbela debajo con letra muy bonita.



**2. Reflexiona y escribe por qué la verdad nos hace libres.**

---

---

---

---

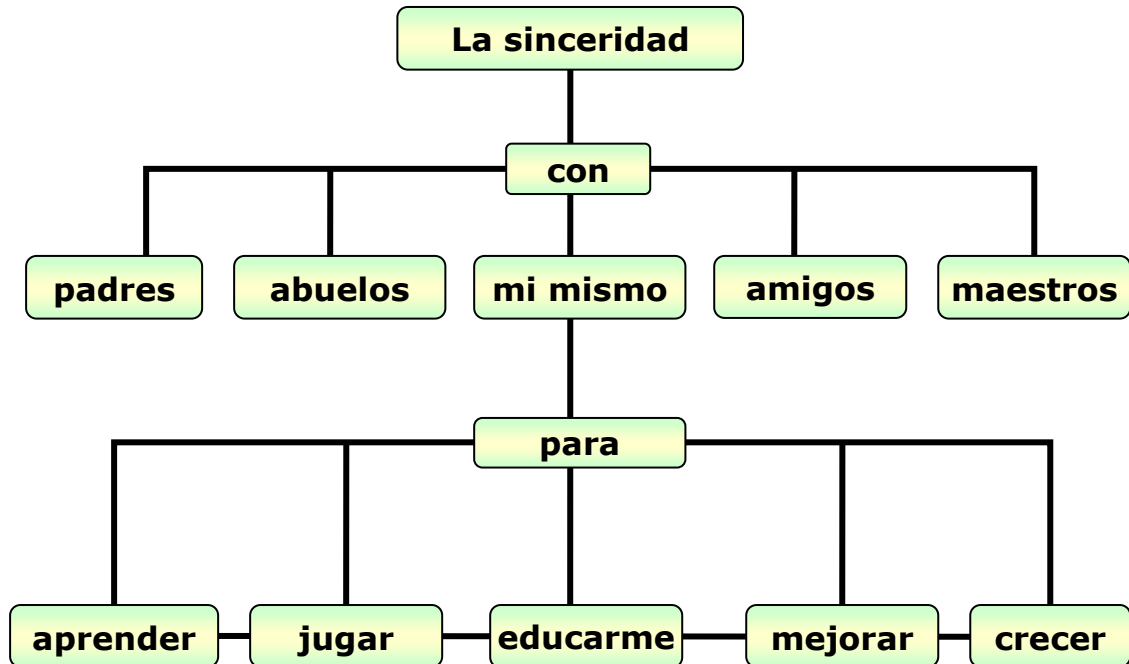
**3. Señala las frases o expresiones que indiquen autocontrol:**

- No lo quería hacer, pero... no lo he podido evitar.
- Me he enfadado tanto que lo he insultado.
- Me esperaré para ir a beber cuando acabe la clase.
- Eso ya lo sé, pero no respondo hasta que me pregunte.

**4. Busca las siguientes palabras: ACOGIDA, DIALOGO, ATENCIÓN, ACEPTAR, ESCUCHA, INTERES, RESPETAR, TOLERAR, COMUNICAR, en esta sopa de letras.**

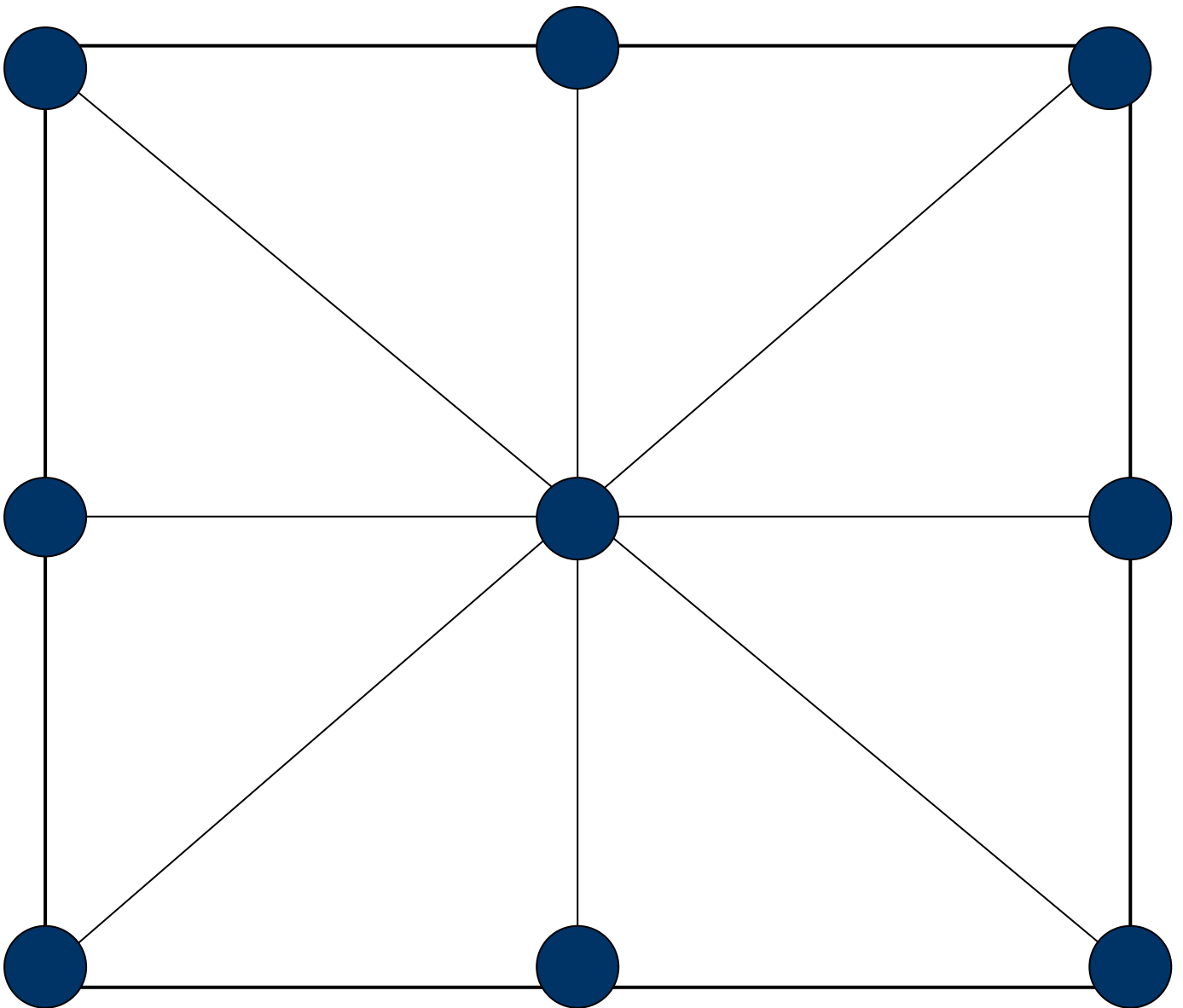
A	K	A	C	O	G	I	D	A	S
T	J	A	V	L	M	N	I	C	Z
E	S	C	U	C	H	A	A	O	A
N	D	E	B	I	D	S	L	P	S
C	S	P	P	F	D	S	G	Q	D
I	N	T	E	R	E	S	O	W	F
O	R	A	R	E	L	O	T	E	G
N	F	R	E	S	P	E	T	A	R
Y	R	A	C	I	N	U	M	O	C

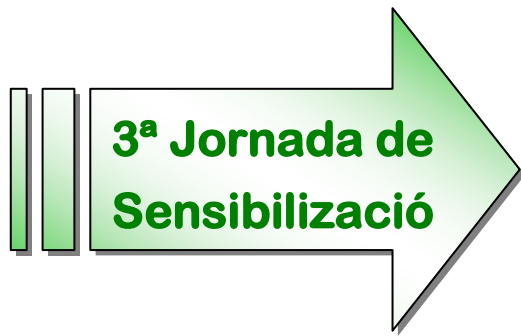
**8. COPIA EL SIGUIENTE MAPA CONCEPTUAL Y COMÉNTALO CON TUS COMPAÑEROS/AS.**



## 9. JUEGO DE TRES EN RAYA

- ⇒ Formad parejas. Coged cada cual tres fichas u objetos iguales que harán de fichas.
- ⇒ Uno de los jugadores empieza la partida colocando una ficha en el círculo central. Esta ficha no puede moverse en toda la partida. Las demás fichas pueden moverse en todas direcciones. El otro jugador tiene que colocar una ficha en alguno de los círculos libres y así alternativamente sin saltar ningún turno. Gana quien primero consigue colocar tres fichas en la misma raya.





**TEMA:** ESCUCHAR AL OTRO ES DEJARLE SER.

**OBJETIVO:** COMPORTARSE Y EXPRESARSE CON SINCERIDAD, DE ACUERDO CON LOS VALORES DE LA VERDAD Y LA JUSTICIA.

## ACTIVIDADES

### 1. LECTURA: EL ABUELO

¡Pobre abuelo! Se había pasado la vida trabajando de sol a sol con sus manos; el cansancio nunca había vencido la voluntad de llevar el sueldo a casa para que hubiera comida en la mesa y bienestar en la familia, pero tanto trabajo y tan prolongado se había cobrado un doloroso tributo: las manos del anciano temblaban como las hojas bajo el viento de otoño. A pesar de sus esfuerzos a menudo los objetos se le escapaban de las manos y a veces se hacían añicos al caer al suelo.



Durante las comidas, no conseguía meterse la cuchara en la boca y el contenido se derramaba sobre el mantel. Para evitar esta molestia, procuraba acercarse al plato, y este solía acabar roto en pedazos sobre las baldosas del comedor. Y así un día tras otro.

El yerno, muy molesto por los temblores del abuelo, tomó una decisión que contrarió a toda la familia: desde aquel día, el abuelo comería apartado de la mesa familiar y utilizaría un plato de madera; de este modo, ni mancharía el mantel ni rompería la vajilla.

El abuelo movía suavemente la cabeza con resignación y, de cuando en cuando se secaba las lágrimas que le resbalaban por las mejillas; era muy duro tener que aceptar aquella humillación.

Pasaron unas cuantas semanas y, una tarde, cuando el yerno volvió a casa encontró a su hijo de nueve años embarcado en una misteriosa tarea: el chico trabajaba un trozo de madera con un cuchillo de cocina.

El padre lleno de curiosidad, le dijo:

-¿Qué haces con tanta seriedad? ¿Es un trabajo manual que te han mandado hacer en la escuela?

NO, papá -respondió el niño.

¿Entonces de qué se trata no me lo puedes explicar?

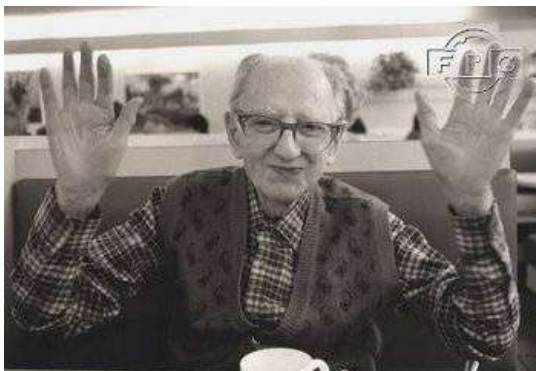
-Claro que sí, papá; estoy haciendo un plato de madera para cuando tú seas viejo y las manos te tiemblen.

Y así fue como el hombre aprendió la lección y, desde entonces, el anciano volvió a sentarse en la mesa como el resto de la familia.

## 2. REFLEXIONEMOS:

QUÉ ENTENDEMOS POR RESPETAR EL SENTIMIENTO DE CONSIDERACIÓN Y CARIÑO HACIA LAS PERSONAS, LA NATURALEZA Y LAS COSAS.

1. ¿Qué problema tenía el abuelo?



2. ¿Cuál fue la decisión que tomó el yerno? ¿Crees que fue honesto con su familia?

3. ¿Qué tendría que haber hecho?

4. El abuelo y su familia estaban tristes. ¿por qué era?

5. ¿Cuál fue la interpretación que dio al padre al hecho de ver a su hijo hacer un plato de madera para él cuando fuera viejo?

6. Clasifica estas palabras en dos columnas, en la primera escribes las que están relacionadas con la verdad y en la segunda las que no:

Coherencia, libertad, descortesía, mentira, incoherencia, esclavitud, sinceridad, responsabilidad, autenticidad, falsedad, valor, diálogo.

7. Piensa y explica a tus compañeros/as de clase alguna acción que hayas presenciado o vivido en la que no se actuó con honestidad.
8. Buscad las palabras siguientes en la sopa de letras: RESPONSABILIDAD, COHERENCIA, LIBERTAD, HONESTIDAD, AUTENTICIDAD, VERDAD, VALENTÍA.

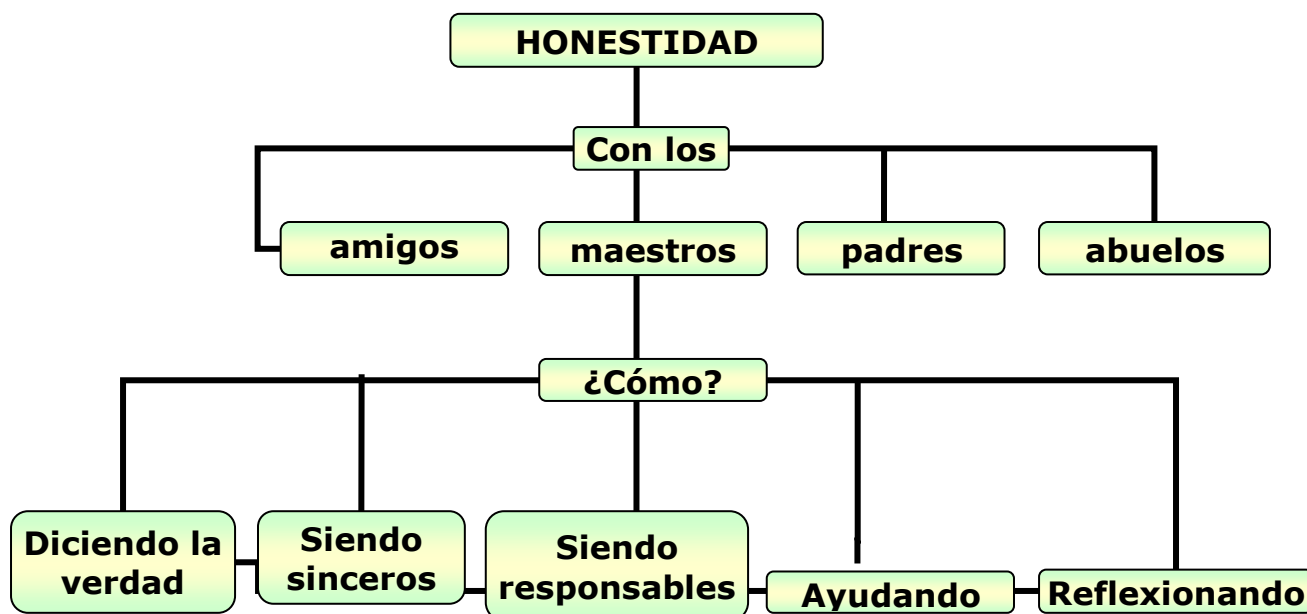
R	E	S	P	O	N	S	A	B	I	L	I	D	A	D
A	U	T	E	N	T	I	C	I	D	A	D	M	I	M
H	D	F	D	A	D	I	T	S	E	N	O	H	T	A
A	R	E	N	V	E	R	D	A	D	G	H	J	N	L
M	N	B	T	A	L	T	A	C	T	I	O	P	E	O
C	O	H	E	R	E	N	C	I	A	L	S	D	L	N
C	X	V	B	N	M	J	L	I	B	E	R	T	A	D
S	D	F	G	H	J	J	K	R	G	Q	W	E	V	A

11. Para finalizar esta actividad debéis reuniros en grupo y dibujar dos viñetas en las que se refleje una acción que indique responsabilidad y otra en la que no haya responsabilidad, escribiendo debajo la frase correspondiente.



### 3. MAPA CONCEPTUAL:

El profesor lo explica y cada grupo lo construye en una cartulina, o bien crea su propio mapa conceptual a partir de la propia reflexión del grupo.



### 4. JUEGO DE LOS CÍRCULOS

- Se forman dos grupos iguales de alumnos y alumnas. Un grupo hace un corro y el otro grupo debe ponerse dentro formando a su vez un corro y mirando a un compañero/a del corro anterior formando parejas.
- Durante dos minutos hay que hablar con la pareja acerca de las propuestas anotadas en la pizarra. (Ver el apartado "Pizarra" al final del ejercicio).
- Cuando el que dirige el juego avisa que se ha terminado el tiempo, los que están en el corro exterior deben desplazarse dos puestos hacia la derecha y repetir el juego.
- Se puede repetir el juego tantas veces como se quiera.



Quien dirige el juego escribe en la pizarra las propuestas siguientes, o las que desee:

## PIZARRA

- ¿Cuáles son las razones para no mentir?
- ¿Por qué tenemos que ser responsables?
- ¿Cuáles son las tres cualidades que valoras más de un amigo?
- ¿Qué piensas que harás cuando seas mayor?
- ¿Por qué crees que hay tantas guerras y desacuerdos en el mundo?
- ¿A qué nos puede ayudar el hecho de ser valientes?

### 5. LEE Y COPIA LAS DOS FRASES QUE TE GUSTEN MÁS:

1. La verdad se corrompe tanto con la mentira como con el silencio. Marco. Tulio Cicerón (106 AC-43 AC) Escritor, orador y político romano.
2. No basta decir solamente la verdad, mas conviene mostrar la causa de la falsedad. Aristóteles. (384 AC-322 AC) Filósofo griego.
3. La peor verdad sólo cuesta un gran disgusto. La mejor mentira cuesta muchos disgustos pequeños y al final, un disgusto grande. Jacinto Benavente (1866-1954) Dramaturgo español.
4. La verdad adelgaza y no quiebra, y siempre está sobre la mentira como el aceite sobre el agua. Miguel de Cervantes Saavedra (1547-1616) Escritor español.
5. El lenguaje de la verdad debe ser, sin duda alguna, simple y sin artificios. Lucio Anneo Séneca (2 AC-65) Filósofo latino.
6. La verdad es lo que es, y sigue siendo verdad aunque se piense al revés. Antonio Machado (1875-1939) Poeta y prosista español.
7. La verdad triunfa por sí misma, la mentira necesita siempre complicidad. Epicteto de Frigia (50-135) Filósofo grecolatino.



8. La verdad es una antorcha que luce entre la niebla, sin disiparla.  
Claude Adrien Helvétius (1715-1771) Filósofo francés.

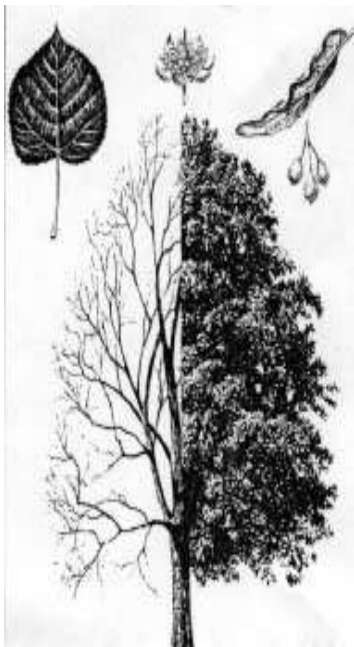
## 6. LA HOJA DE LA VERDAD

Coge un folio y dibuja la silueta de una hoja, recórtala y escribe en su interior todo aquello que has recibido de Dios, de tus padres, de tus amigos, y amigas, de tus profesores o profesoras...

Cuando acabes dale gracias a Dios por tantas cosas buenas como has recibido.



## 7. DUELO DE ESTRATEGIAS

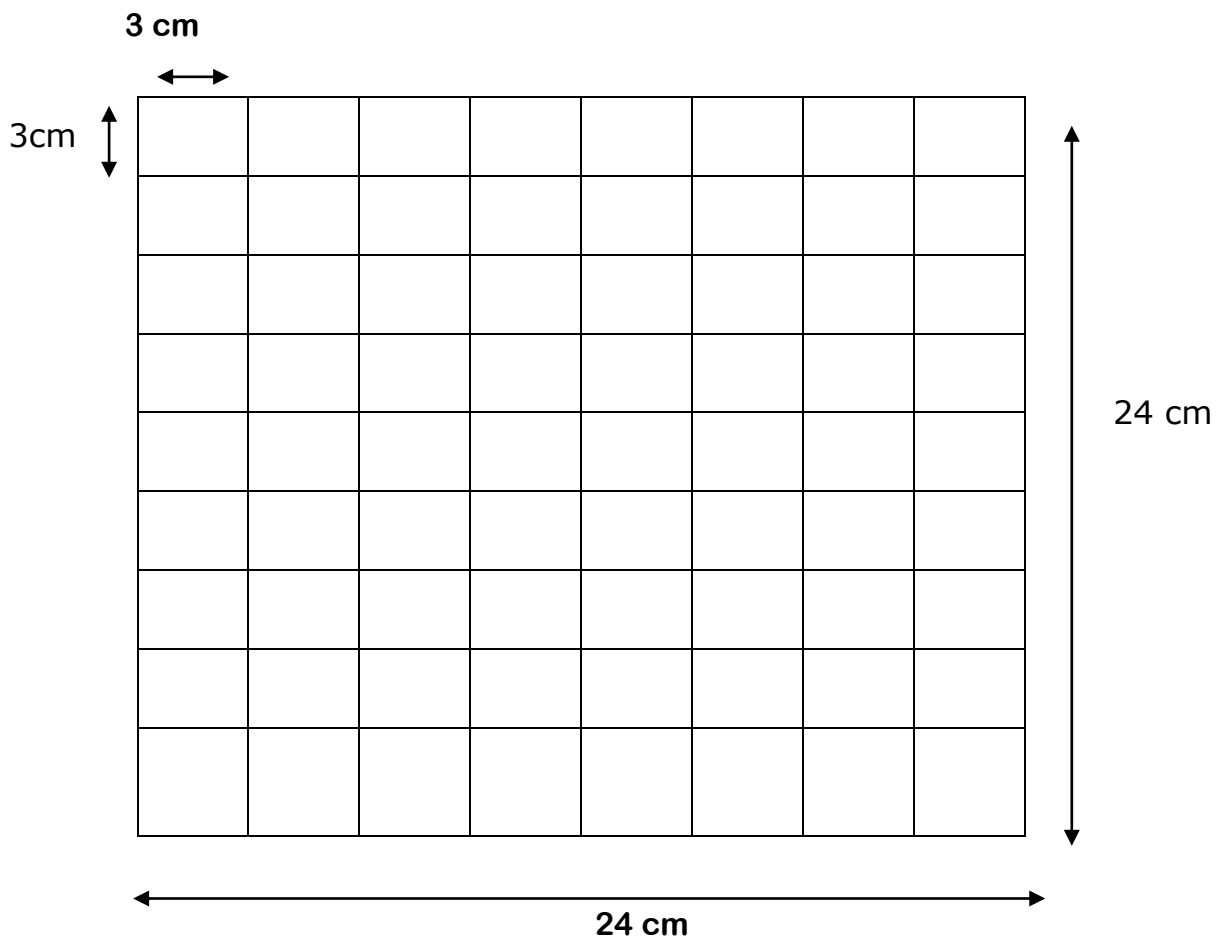


Son muchas las cosas que ponen en peligro nuestra veracidad cada día. Por ello vamos a ver si podemos ganarle la partida a la mentira. Os pondréis por parejas para hacer el duelo de la verdad contra la mentira. Será un juego de habilidad táctica. Si algún alumno o alumna queda sin pareja se puede poner con otro.

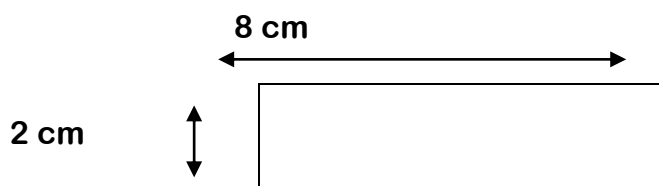
Para poder hacer este juego, cada pareja tendrá que hacerse su propio tablero y las fichas necesarias, tal como vamos a indicaros:

El tablero será una cartulina cuadrada de 24 cm cada lado. Este tablero lo tenéis que cuadrillar con casillas de 3 cm por lado. De manera que cada lado del tablero tendrá 8 casillas de esta manera:

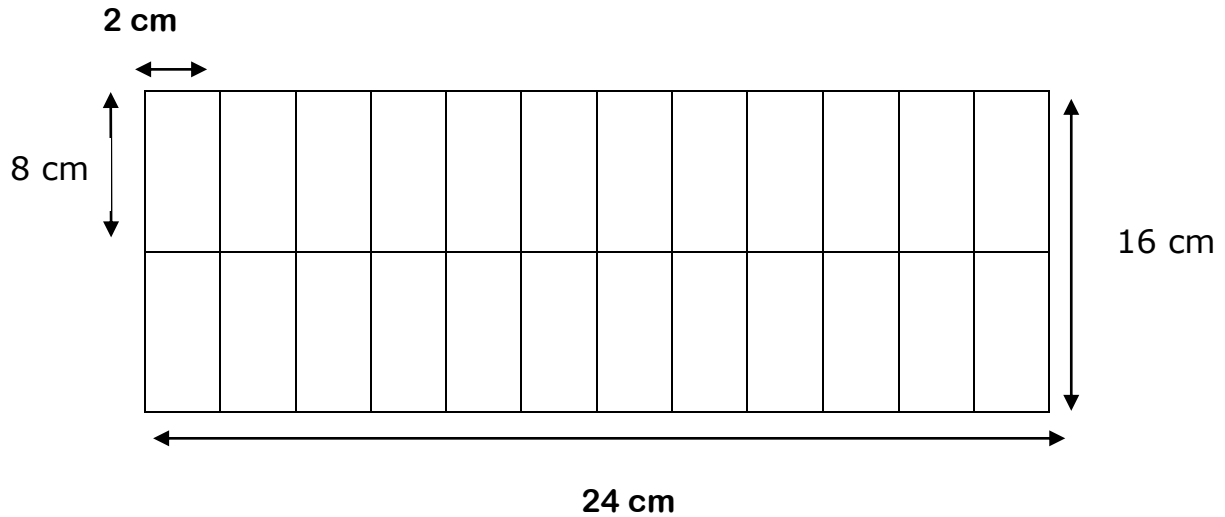




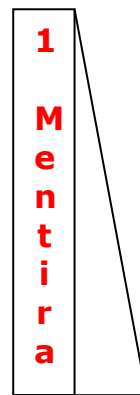
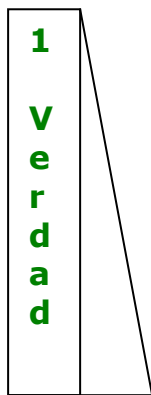
Ahora habrá que hacer 24 fichas para la verdad y 24 fichas para la mentira. Se utilizaran cartulinas de distinto color para distinguir los dos bandos. Las fichas se harán de la siguiente manera. Se harán tiras de cartulina de estas medidas: 2cm de ancho por 8 cm de largo.



Para aprovechar la cartulina y que te salgan bien las fichas, podrás hacer un cuadrado con estas medidas: 24 cm de largo por 16 cm de ancho. Y dentro de él haces las tiras con la regla para luego recortarlas. De esta manera te saldrán 24 tiras así:



Cuando las tengáis todas vuestras fichas recortadas, las doblaréis exactamente por la mitad, de tal manera que puedan sostenerse de pie, como indica el dibujo:



Luego copiaréis en uno de sus lados los nombres de las fichas y su valor numérico según estas listas que vienen a continuación:



Fichas de la Verdad	Fichas de la Mentira
1 Verdad	1 Mentira
2 Justicia	2 Injusticia
3 Seguridad (habrá tres fichas)	3 Inseguridad (habrá tres fichas)
4 Paciencia (habrá cuatro fichas)	4 Impaciencia (habrá cuatro fichas)
5 Coherencia	5 Incoherencia
5 Ilusión	5 Desilusión
5 Responsabilidad	5 Irresponsabilidad
6 Valentía	6 Cobardía
7 Autenticidad	7 Falsedad
8 Espíritu de superación	8 Dificultades
8 Libertad	8 Esclavitud
8 Constancia	8 Inconstancia
8 Esfuerzo	8 Rendirse
9 Confianza en uno mismo	9 No confiar en sí mismo
10 Fiarse de los demás	10 Desconfiado
Ficha trampa (habrá cuatro)	Ficha trampa (habrá cuatro)

## 8. NORMAS Y FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO

- Cada jugador colocará sus 24 fichas ocupando las tres primeras filas del tablero que tiene frente a él.
- El juego consistirá en apoderarse de la ficha número uno del contrincante (ficha de la Verdad o Mentira, (según estés en un bando o en otro). El que lo consiga ganará la partida.
- Por ello cada uno deberá proteger al máximo su ficha número uno, rodeándola de fichas de mayor numeración y de alguna ficha trampa. También procurará que su contrincante no sospeche en dónde está para que no vaya directamente a por ella.
- Las fichas sólo pueden avanzar una casilla cada vez. Pueden hacerlo en todas las direcciones menos en diagonal. Las fichas número uno y las fichas trampas no podrán moverse. Serán fijas. (Si alguien es descubierto moviéndolas quedará eliminado).

- **¿Cómo se quitan o se comen las fichas del contrario? Se comen poniendo tu ficha enfrente de la de tu contrario (de lado no podrá hacerse), y diciéndole que vas a por ella. Entonces os enseñaréis las fichas que son y ganará la ficha que tenga más numeración. Si es la tuya la que gana, te quedarás con la ficha del contrario y ocuparás su casilla con la tuya y podrás seguir jugando otro turno. Pero si la de mayor numeración es la del contrario, él se quedará con tu ficha, pero no ocupará tu casilla porque no fue él quien te atacó. Se quedará donde estaba y le tocará mover ficha a él. Si las fichas son de igual numeración ganará la que atacó primero.**
- **Las fichas trampa no pueden moverse, son fijas. Si son atacadas pueden destruir o eliminar todas las fichas contrarias que se encuentren con ella. Sólo las fichas que tengan numeración de tres puntos podrán desactivarlas y eliminarlas.**

En resumen, antes de empezar la partida, deberás colocar tus fichas con habilidad y estrategia para proteger tu ficha número uno y para lanzarte a descubrir la ficha número uno del contrario y ganarle la partida.

## 9. AL FINAL DEL JUEGO COMENTAMOS

1. **¿Sabes frases hechas, refranes, que contengan la palabra verdad, mentira o sinónimos como por ejemplo: “Se pilla antes a un mentiroso que a un cojo”. Poner en común las que sepáis, pero si ninguno sabe frases hechas, podéis inventarlas a modo de pareado, es decir que las palabras rimen y tengan sentido.**
2. **¿Cómo explicarías qué es la justicia?**
3. **¿Puedes explicar a tus compañeros alguna injusticia que conozcas?**
4. **Después del juego ¿Sabrías decir de memoria todas las cosas que favorecen la Verdad y por qué? ¿Y las que favorecen su contrario, la mentira?**





# Tutorías



**TUTORÍA:**

**1r TRIMESTRE**

**TEMA:** LA VERDAD OS HARÁ LIBRES.

**OBJETIVO:** AYUDAR A HACER UN USO ADECUADO DE LA LIBERTAD FAVORECIENDO EL ESPÍRITU CRÍTICO, EL PLENO DESARROLLO DE CADA UNO EN SU ORIGINALIDAD Y LA ACTUACIÓN RESPONSABLE.



## 1. ACTIVIDADES: LECTURA DE PINOCHO.

Hace mucho tiempo, un carpintero llamado Gepeto, como se sentía muy solo, cogió de su taller un trozo de madera y construyó un muñeco llamado Pinocho.

-¡Qué bien me ha quedado! -exclamó-. Lástima que no tenga vida. Cómo me gustaría que mi Pinocho fuese un niño de verdad. Tanto lo deseaba que un hada fue hasta allí y con su varita dio vida al muñeco.

-¡Hola, padre! -saludó Pinocho.

-¡Eh! ¿Quién habla? -gritó Gepeto mirando a todas partes.

-Soy yo, Pinocho. ¿Es que ya no me conoces?

-¡Parece que estoy soñando! ¡Por fin tengo un hijo!

Gepeto pensó que aunque su hijo era de madera tenía que ir al colegio. Pero no tenía dinero, así que decidió vender su abrigo para comprar los libros.

Salía Pinocho con los libros en la mano para ir al colegio y pensaba:

-Ya sé, estudiaré mucho para tener un buen trabajo y ganar dinero, y con ese dinero compraré un buen abrigo a Gepeto.



**De camino, pasó por la plaza del pueblo y oyó:**

**-¡Entren, señores y señoras! ¡Vean nuestro teatro de títeres!**

**Era un teatro de muñecos como él y se puso tan contento que bailó con ellos. Sin embargo, pronto se dio cuenta de que no tenían vida y bailaban movidos por unos hilos que llevaban atados a las manos y los pies.**

**-¡Bravo, bravo! -gritaba la gente al ver a Pinocho bailar sin hilos.**

**-¿Quieres formar parte de nuestro teatro? -le dijo el dueño del teatro al acabar la función.**

**-No porque tengo que ir al colegio.**

**-Pues entonces, toma estas monedas por lo bien que has bailado**

**-le dijo un señor.**

**Pinocho siguió muy contento hacia el cole, cuando de pronto:**

**-¡Vaya, vaya! ¿Dónde vas tan deprisa, jovencito? -dijo un gato muy mentiroso que se encontró en el camino.**

**-Voy a comprar un abrigo a mi padre con este dinero.**

**-¡Oh, vamos! -exclamó el zorro que iba con el gato-. Eso es poco dinero para un buen abrigo. ¿No te gustaría tener más?**

**-Sí, pero ¿cómo? -contestó Pinocho.**

**-Es fácil -dijo el gato-. Si entierras tus monedas en el Campo de los Milagros crecerá una planta que te dará dinero.**

**-¿Y dónde está ese campo?**

**-Nosotros te llevaremos -dijo el zorro.**

**Así, con mentiras, los bandidos llevaron a Pinocho a un lugar lejos de la ciudad, le robaron las monedas y le ataron a un árbol.**



**Gritó y gritó pero nadie le oyó, tan sólo el Hada Azul.**

**-¿Dónde perdiste las monedas?**

**-Al cruzar el río -dijo Pinocho mientras le crecía la nariz.**

**Se dio cuenta de que había mentido y, al ver su nariz, se puso a llorar.**

**-Esta vez tu nariz volverá a ser como antes,**

pero te crecerá si vuelves a mentir -dijo el Hada Azul.

Así, Pinocho se fue a la ciudad y se encontró con unos niños que reían y saltaban muy contentos.

-¿Qué es lo que pasa? -preguntó.

-Nos vamos de viaje a la Isla de la Diversión, donde todos los días son fiesta y no hay colegios ni profesores.

¿Te quieres venir?

-¡Venga, vamos!

Entonces, apareció el Hada Azul.

-¿No me prometiste ir al colegio? -preguntó.

-Sí -mintió Pinocho-, ya he estado allí.

Y, de repente, empezaron a crecerle unas orejas de burro. Pinocho se dio cuenta de que le habían crecido por mentir y se arrepintió de verdad. Se fue al colegio y luego a casa, pero Gepeto había ido a buscarle a la playa con tan mala suerte que, al meterse en el agua, se lo había tragado una ballena.

-¡Iré a salvarle! -exclamó Pinocho.

Se fue a la playa y esperó a que se lo tragara la ballena. Dentro vio a Gepeto, que le abrazó muy fuerte.

-Tendremos que salir de aquí, así que encenderemos un fuego para que la ballena abra la boca.

Así lo hicieron y salieron nadando muy deprisa hacia la orilla. El papá del muñeco no paraba de abrazarle.

De repente, apareció el Hada Azul, que convirtió el sueño de Gepeto en realidad, ya que tocó a Pinocho y lo convirtió en un niño de verdad.



## 2. DIALOGUEMOS SOBRE LA LECTURA:

1. ¿Cómo se llama el abuelo creador de Pinocho. y por qué lo creó?
2. ¿Cuál era el sueño de Gepeto?
3. ¿Porque le crece la nariz a pinocho?
4. Te parece que le falta reflexionar a Pinocho ¿Por qué?
5. ¿Reflexionas antes de hacer una cosa?
6. Te esfuerzas por decir siempre la verdad.
7. ¿Qué te ha gustado más del cuento?



## 3. BUSCANDO A PINOCHO:

### MATERIALES:

1 bolígrafo por persona

Un folio/cuartilla por persona



### OBJETIVO:

Reconocer a los mentirosos del grupo.

Tener presente que la sinceridad es muy importante.

### DESARROLLO:

El educador designará a un niño para que la lleve

El paso siguiente será mantener una conversación discreta con el resto del grupo sin que el niño que la lleva se entere de lo que están hablando.

El monitor asignará a cada niño un rol:

- EL MENTIROSO COMPULSIVO.
- EL QUE A VECES MIENTE.
- EL QUE SIEMPRE DICE LA VERDAD.

Una vez asignados los roles, los niños escribirán una frase sobre su vida en el folio que le daremos (y se lo mostraran al niño que la lleva).

El niño tendrá que hacer preguntas a los chavales sobre esa frase que han escrito, su función será darse cuenta de quien le está mintiendo y

quien es sincero.

Para ir clasificándolos se les pondrán unas narices o insignias de diferentes longitudes en función de la poca sinceridad que muestren.

#### 4. PARA PENSARLO BIEN



Hay cosas que son verdad pero que no es necesario decirles porque hacemos daño a otras personas. No se deben comentar en público los defectos de otros. Los defectos físicos hacen sufrir y por eso es bueno no hablar de ellos.

Tampoco es bueno acusar a los compañeros como si estuviéramos fijándonos

sólo en lo que hacen mal. Debemos ayudarles para que lo hagan bien.

#### 5. VIVENCIAS:

Pensamos defectos que tienen personas que conocemos y que no debemos decir.

Contamos las veces que acusamos en esta semana y las que ayudamos a cambiar a los compañeros.

Escribimos en un mural para la clase: "Acusar no es ayudar".

Si llamas a los feos "oso"

Serás un malicioso.

Si llamas a los gordos "vacas"

Serás un papanatas".



## 6. LECTURA: EL LADRÓN DE RUBÍES



**LA VERDAD SIEMPRE TERMINA SALIENDO A LA LUZ,  
PORQUE SIEMPRE HAY QUIEN LA CONOCE.**

El en palacio de Rubilandia había un ladrón de rubíes. Nadie sabía quién era, y a todos tenía tan engañados el ladrón, que lo único que se sabía de él era que vivía en palacio, y que en palacio debía tener ocultas las joyas.

Decidido el rey a descubrir quién era, pidió ayuda a un enano sabio, famoso por su inteligencia. Estuvo el enano algunos días por allí, mirando y escuchando, hasta que se volvió a producir un robo. A la mañana siguiente el sabio hizo reunir a todos los habitantes del palacio en una misma sala. Tras inspeccionarlos a todos durante la mañana y el almuerzo sin decir palabra, el enano comenzó a preguntar a todos, uno por uno, qué sabían de las joyas robadas.

Una vez más, nadie parecía haber sido el ladrón. Pero de pronto, uno de los jardineros comenzó a toser, a retorcerse y a quejarse, y finalmente cayó al suelo.

El enano, con una sonrisa malvada, explicó entonces que la comida que acababan de tomar estaba envenenada, y que el único antídoto para aquel veneno estaba escondido dentro del rubí que había desaparecido esa noche. Y explicó cómo él mismo había cambiado los rubíes auténticos por unos falsos pocos días antes, y cómo esperaba que sólo el ladrón salvara su vida, si es que era especialmente rápido...

Las toses y quejidos se extendieron a otras personas, y el terror se apoderó de todos los presentes. De todos, menos de uno. Un lacayo que al sentir los primeros dolores no tardó en salir corriendo hacia el escondite en que guardaba las joyas, de donde



tomó el último rubí. Efectivamente, pudo abrirlo y beber el extraño líquido que contenía en su interior, salvando su vida.

O eso creía él, porque el jardinero era uno de los ayudantes del enano, y el veneno no era más que un jarabe preparado por el pequeño investigador para provocar unos fuertes dolores durante un rato, pero nada más. Y el lacayo así descubierto fue detenido por los guardias y llevado inmediatamente ante la justicia.

El rey, agradecido, premió generosamente a su sabio consejero, y cuando le preguntó cuál era su secreto, sonrió diciendo:  
- Yo sólo trato de conseguir que quien conoce la verdad, la de a conocer.

- ¿Y quién lo sabía? si el ladrón había engañado a todos...

- No, majestad, a todos no. Cualquiera puede engañar a todo el mundo, pero nadie puede engañarse a sí mismo.

## 7. REFLEXIONEMOS:

En grupos pequeños comentaréis:

- ¿Qué hace el enano para conocer la verdad?
- Creéis que es necesario ser valientes para decir la verdad?
- Explicad el significado de la siguiente frase con la que concluye el cuento: “CUALQUIERA PUEDE ENGAÑAR A TODO EL MUNDO, PERO NADIE PUEDE ENGAÑARSE A SÍ MISMO”.
- Explicad que quieren decir estos refranes:

“SE PILLA ANTES A UN MENTIROSO QUE A UN COJO.”

LA VERDAD TRIUNFA POR SÍ MISMA, LA MENTIRA NECESITA SIEMPRE COMPLICIDAD.

LA VERDAD ADELGAZA Y NO QUIEBRA, Y SIEMPRE ESTÁ SOBRE LA MENTIRA COMO EL ACEITE SOBRE EL AGUA.



## 8. LECTURA DE LA CIGARRA Y LA HORMIGA DE ESOPHO

La cigarra le preguntó a la hormiga porque llevaba tanto alimento. «Debo almacenar alimento porque pronto vendrá el invierno», respondió la hormiga. La cigarra comenzó a reír. «Tonta, pero si hay alimento por todas partes. Además el invierno sólo llegará en tres meses», dijo.



La hormiga no prestó atención a lo dicho por la cigarra y siguió su camino a casa. La cigarra le gritó: «tonta, disfruta la vida».

Así pasaron los siguientes tres meses. La hormiga seguía recolectando alimentos, mientras que la cigarra sólo coleccionaba las letras de las canciones que escribía en sus largos días de descanso.



Al llegar el invierno todos los animales del bosque se refugiaron en sus casas para protegerse del frío. Al ver la cigarra que caían los primeros copos de nieve intentó buscar un árbol u otro lugar donde pasar el invierno pero no tuvo suerte. Todos estaban ocupados.



Los días pasaron y la cigarra estaba muy flaca y con hambre. Caminaba entre la nieve buscando alguna hoja o semilla pero no tenía suerte. Desesperada la cigarra tocó en la puerta de la casa de la hormiga y le pidió comida. La hormiga se compadeció de la cigarra y le dio un poco de arroz, no sin antes decirle:

**«RECUERDA, ES MEJOR PREVENIR QUE LAMENTAR».**



## 9. DIALOGUEMOS:

1. ¿Entre que estaciones transcurre esta historia?
2. ¿Qué hacía la cigarra durante el verano?
3. ¿Qué hacía la hormiga?
4. ¿Y ella que le responde?
5. Explica el significado de: «es mejor prevenir que lamentar».
6. Qué debes hacer tu para prevenir y no tener que lamentar respecto a los estudios de este curso?
7. Escribe en una hoja tus propósitos. Guárdatelo en un lugar que lo puedas leer con frecuencia y recordar.
8. Cada grupo iréis a la biblioteca o al aula de informática a buscar fábulas de Esopo. Escogéis una que os guste, la copiáis y explicáis el significado al resto de la clase.

## 10. SOPA DE LETRAS

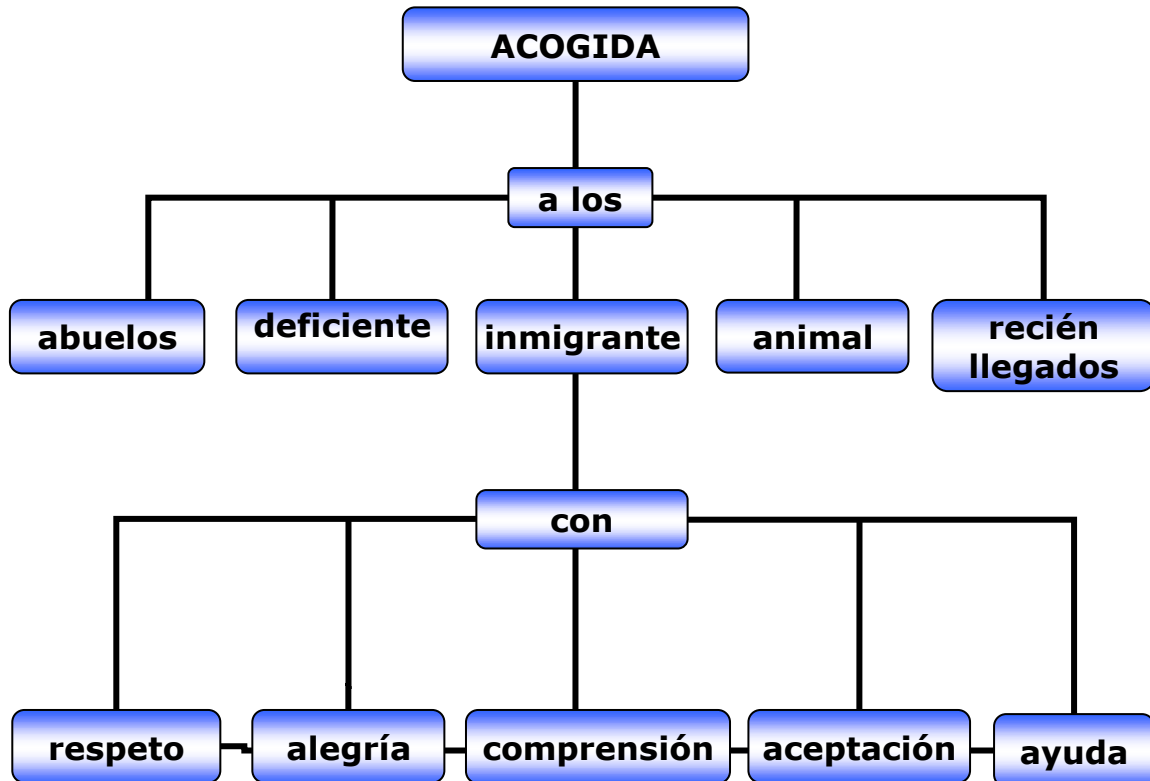


Busca los siguientes nombres en la sopa de letras:  
 Libertad Amor, bondad, Sinceridad, Honestidad,  
 coherencia. Cuando las hayas encontrado las copias y  
 escribes su antónimo.

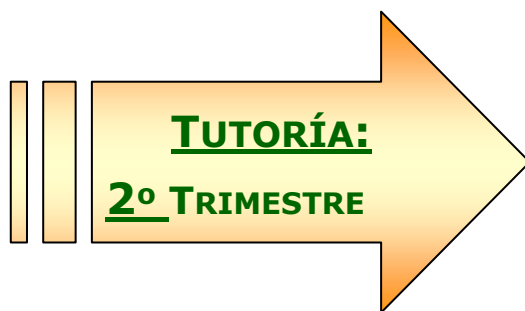
Por ejemplo: amor - odio

A	L	I	B	E	R	T	D	A	D
D	M	Q	O	P	Ñ	L	K	J	H
P	S	O	A	D	A	D	N	O	B
X	C	V	R	N	K	L	O	T	E
A	I	C	N	E	R	E	H	O	C
H	O	N	E	S	T	I	D	A	D
D	A	D	I	R	E	C	N	I	S

## 11. COPIA EL SIGUIENTE MAPA CONCEPTUAL SOBRE LA ACOGIDA Y COMÉNTALO CON TUS COMPAÑEROS/AS.



LA COHERENCIA ES ENCONTRAR EL EQUILIBRIO ENTRE LO QUE SE ES, Y LO QUE SE HACE.



**TEMA:** ME IMPORTAS: SE TU MISMO.

**OBJETIVO:** EDUCAR EN LA AUTENTICIDAD Y COHERENCIA COMO EL VALOR QUE NOS LLEVA A MOSTRARNOS TAL Y COMO SOMOS.

## 1. Lectura: Presentación de las Crónicas de Narnia 3. La Travesía del Viajero del Alba.

### Sinopsis



Lucy y Edmund Pevensie vuelven a Narnia con su primo Eustace donde se reencontrarán con el antiguo príncipe que ahora es el Rey Caspian. Juntos embarcarán en la búsqueda de los 7 desaparecidos señores de Narnia tal y como le prometieron a Aslan. Este será un viaje que les llevará a cruzar los mares a bordo de la embarcación “El Viajero Del Alba”. En el camino se encontraran con dragones, enanos, islas mágicas y una banda de guerreros perdidos, antes de llegar al fin del mundo...

### 2.Responder las preguntas:

#### A)El mundo de Narnia

Al principio se destaca la diferencia entre los hermanos Pevensie y Eustace. Éste último da valor solo a los hechos demostrables y únicamente lee libros científicos, por eso critica las imaginaciones de Edmund y Lucy. No cree en los relatos mágicos ni en la tierra de Narnia.

**a** ¿Crees que bastan solo los libros científicos para aprender? ¿O crees que solo se deben leer cuentos?

En la película al mundo de Narnia se accede por un cuadro colgado de la pared, pero recuerda que en la primera entrega fue a través de un armario y en *El príncipe Caspián* a través de una estación de metro. Estos lugares son como ventanas para pasar al mundo de la fantasía.

**b** ¿Crees que solo lo que vemos es lo importante o piensas que hay cosas invisibles también imprescindibles?

**c** ¿Hay algún momento en la película que se hable de lo invisible?

**d** ¿Cómo se puede hacer visible lo invisible?

## B) Recordemos los personajes

Procura emparejar la característica personal por la cual mejor reconocemos a cada uno de los personajes.

							
Lucy	Edmund	Príncipe Caspian	Eustace (al principio)	Lord Drinian	Reepicheep	Coriakin	La hija de Ramandu
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Sabiduría	Belleza	Optimismo	Fe	Justicia	Egoísmo	Fidelidad	Valentía

### c) La fe es la confianza

a ¿De quién son estas tres frases? Ordénalas indicando al que las dice:

① “Si no tenemos fe no tenemos nada”  
② “En estas cosas solo hay que tener fe”  
③ “No es el momento de sucumbir en el miedo”

①②③                      ①②③                      ①②③|  
Lucy                              Drinian                              Reepicheep



### E) El mal será imparabile

La niebla verde representa como la presencia del mal se extiende por todos los sitio y lo va inundando todo, incluso sacrificando a las personas.

- a ¿Qué representa la niebla?
- b ¿Dónde está el origen de la niebla verde?

Recuerda que su misión es corromper la bondad. Además adopta cualquier forma y pone pruebas a los diferentes personajes “Todos estáis a punto de ser puestos a prueba” les dirá el sabio Coriakin. El mal hay un momento en que toma forma de una criatura horrible.

- c ¿De qué animal se trata?
- d ¿Recuerdas en algún otro sitio en el que se habla de un animal semejante?
- e También en la primera película de la serie aparece un personaje, que aquí nos volvemos a encontrar, ¿de quién se trata?

## F) No nos dejes caer en la tentación

“Para vencer la oscuridad de ahí fuera debéis vencerla en vuestro interior” les dirá el sabio Coriakín. “Está en nuestras peores pesadillas, en nuestros deseos más oscuros”.

“Algo está jugando con nuestras mentes” y las lleva a la oscuridad. No es extraño que en un momento digan: “no se ve nada”. Veamos las tres tentaciones que aparecen.

### LA TENTACIÓN DEL PODER:

“Tú serás mi rey”, “yo me merezco mi propio Reino”.

- a. ¿Qué dos personajes tienen esta tentación? ¿Quién le ayuda?

### LA TENTACIÓN DE LA IMAGEN:

“Hazme como ella a la que considero mucho más bella”.

- b. ¿Quién tiene esta tentación? ¿Quién le ayuda?

### LA TENTACIÓN DE LA RIQUEZA:

Aparecen grandes tesoros y todo queda convertido en oro.

- c. ¿Quiénes tienen esta tentación? ¿Quién les ayuda?  
d. ¿Recuerdas alguna oración que diga algo así “no nos dejes caer en la tentación”?  
e. Escribe esta oración completa:

## G) Es posible cambiar

Hay un momento en que algunos personajes eligen el mal quedando transformados. Este es el caso de especialmente de Eustace que queda convertido en un dragón. Sin embargo, este es un camino para cambiar siempre que no terminen vencidos por la huida o el miedo. Sin embargo, los personajes se dan cuenta que solos no podemos vencer.



- a. ¿Quién dice estas frases?

“No lo hemos hecho solos” “Yo no podía hacerlo”

Aslan, el león, aparece tres veces para ayudar a nuestros amigos. Cuando lo ven todo cambia y aprenden a arrepentirse. Recuerda que hay un momento en que Aslan aparece dentro del ojo de uno de los personajes:

- b ¿De quién se trata?
- c ¿Qué significa el momento en que Aslan le quita las escamas de dragón?
- d ¿Por qué dice que era doloroso pero dulce?

Lo cierto, es que cuando las personas se transforman descubren como dice Reepicheep que “las cosas extraordinarias solo pasan a los seres extraordinarios”. Así se puede decir de cada persona “eres para mí un magnífico enigma”, como dirá el ratón luchador y simpático de Eustace. Y es que el perdón abre a nuevas posibilidades.

- e ¿Cuáles son los personajes que en algún momento piden perdón?

## H) ¿Quiénes están muertos?

Aunque casi no sale directamente, hay algunos personajes que están casi muertos porque han sido vencidos o sacrificados por el mal. La hija de Ramandu dirá de ellos “despertarán algún día cuando todo esté bien”.

- f ¿Quiénes son estos personajes desaparecidos o dormidos?

## I) La victoria contra el mal

Vencer al mal no es tarea fácil pero nuestros héroes tienen algunos aliados.

- a El sabio que ilumina. ¿Quién es y cómo les ayuda?
- b La estrella que guía. ¿Quién es y cómo les ayuda?
- c Alguien, ya conocido, que viene en su ayuda. ¿Quién es y cómo les ayuda?



## J) Aslan o el amigo incondicional

Ciertamente Aslan es el gran protagonista aunque solo aparece tres veces se le cita muchas más. A parte, su figura aparece en otros tres lugares para que lo recordemos:



- a ¿Te acuerdas dónde está representado?

Hay un momento en que la hija de Ramandu recuerda la mesa y el cuchillo de Aslan que tiene que ver con algo que ocurre en “El león, la bruja y el armario”.

- b ¿Te acuerdas de lo que pasó?
- c ¿Para qué sirve esa mesa?

## K) Los signos de la victoria

Cuando llega el momento de la victoria las cosas cambian. Nos vamos a fijar en dos cambios importantes:

- a De la oscuridad a la luz: ¿Cómo aparece esto en la película?
- b De la muerte a la vida: ¿Cómo aparece esto en la película?

## L) Un viaje hacia más allá

Todo el viaje tiene como destino llegar al Fin del mundo, al otro lado del mar. Como cantará el ratón espadachín “donde el cielo y el agua se unen, donde las olas dulces se vuelven”. También se dirá que este lugar está más allá del final y que es el país de Aslan.

Allí solo llegan los que siendo pequeños tienen un corazón muy grande.

- a ¿Quién será el único personaje que llegue allí?
- b ¿Cómo se despide? ¿Por qué dice “sé que no soy digno”?
- c ¿Qué representa este lugar en el más allá?

## LL) Un misterio que estamos invitados a desvelar

Lucy le pregunta a Aslan si estará en el mundo real. Y Aslan contesta:

“Lo estoy, pero allí tengo otro nombre. Tenéis que aprender a conocerme por ese nombre. Éste fue el motivo por el que se os trajo a Narnia, para que al conocerme aquí durante un tiempo, me pudierais reconocer mejor allí.”

- a ¿Cuál es el otro nombre de Aslan?

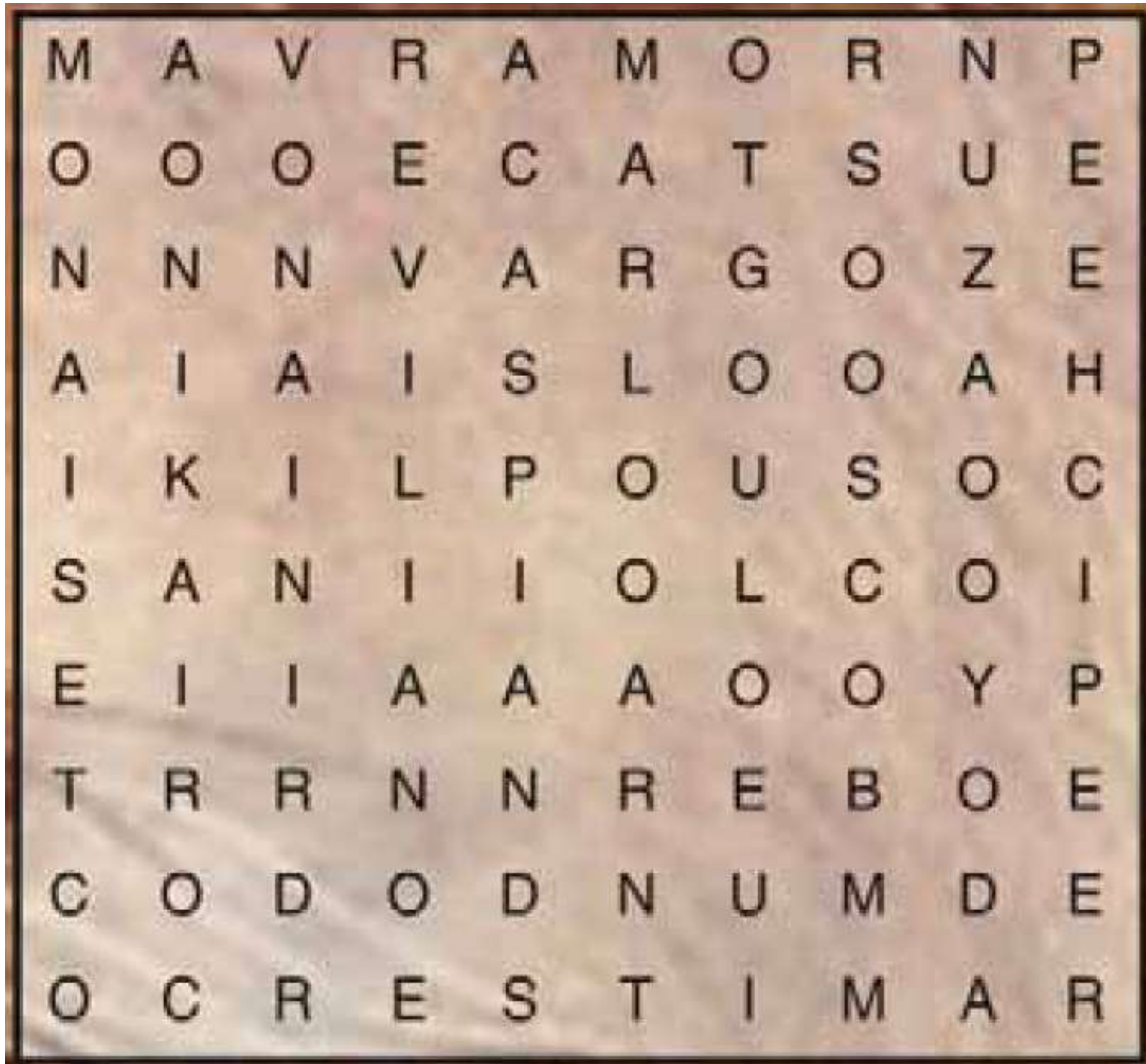
En el libro Aslan toma la imagen de otro animal. Pero para eso deberás leer el capítulo final del libro.

- b ¿Cuál es el otro animal a través del que aparece Aslan?
- c ¿A qué les invita? ¿Te recuerda a Alguien?



## M) SOPA DE LETRAS

Encuentra en la sopa de letras los siguientes personajes: REEPICHEEP, EUSTACE, LUCY, ASLAN, CASPIAN, EDMUND, CORIAKIN, MAVRAMORN, RESTIMAR, OCTESIAN, ARGOZ, BERN, REVILIAN.



### 3.Lectura: Algo

**Si cuidas una abeja, habrá más miel en el panal.**

**Si evitas una injusticia, habrá más justicia en el mundo.**

**Si cultivas un rosal, habrá más rosas en el jardín.**

**Si amas, Dios estará más presente en el mundo.**

**Si siembras un grano de trigo, habrá más pan sobre la tierra.**

**Si creces tú como persona, habrá más humanidad en el mundo.**

**Si enciendes una vela, habrá más luz en la noche.**

**Si vives en la verdad, habrá menos mentira en el mundo.**

**Si cuidas un nido de golondrinas, habrá más golondrinas en primavera.**

**Si vives en libertad, habrá más libertad en el mundo.**

**Si enciendes un fuego, habrá menos frío en el invierno.**

**Si irradias tu alegría, habrá menos tristezas en el mundo.**

**Si esperas cambiar tú cuando haya cambiado el mundo, morirás sin haber vivido;**

**si comienzas cambiando tú, ya estás cambiando el mundo...**



#### 4. Trabajemos el poema:



1. Completa estas frases:
  - a. Si cuidas una abeja. \_\_\_\_\_
  - b. Si evitas una injusticia, \_\_\_\_\_
  - c. Si creces tú como persona. \_\_\_\_\_
  - d. Si vives en la verdad, \_\_\_\_\_
2. Explica con tus palabras lo qué nos dice el poema.
3. ¿Qué te parece nos quiere hacer entender?

#### 5. Juguemos.

Vamos a finalizar esta actividad con un juego de cartas: **EL MONO:**



1. **Material:** una baraja de cartas española por grupo.
2. Se forman grupos de cuatro niños/as.
3. Se coge una baraja y se sacan las sotas (las cartas con el nº 10). Todas menos la de oros.
4. Se mezclan las cartas y se reparten.
5. Si se tiene una pareja o parejas de cartas se pueden descartar (sacar) poniéndolas en un montoncito en medio de la mesa.
6. Después se presenta el resto de cartas boca abajo al compañero que está a la izquierda. Éste coge una y comprueba si con la que le ha salido puede formar alguna pareja. En este caso la descarta y se continúa el juego de la misma forma.
7. Hay que procurar no coger el 10 de oros porque es la carta que no puede formar pareja y pierde quien acaba con ella en sus manos.
8. Gana quien primero se queda sin cartas.

## 6. Sopa De Letras :

Encuentra en la sopa de letras los siguientes palabras:

**RESPE TO,**  
**ACOGIDA,**  
**AYUDA,**  
**ACEPTACIÓN,**  
**ALEGRÍA,**  
**COMPRENSIÓN,**  
**VERACIDAD.**



A	N	R	E	S	P	E	T	O	A	V
S	O	Q	W	E	R	T	S	P	L	E
D	I	S	T	E	N	S	I	O	E	R
F	S	F	E	T	D	G	H	J	G	A
G	N	Z	X	C	V	B	N	M	R	C
H	E	H	J	K	L	A	L	Ñ	I	I
J	R	V	B	H	D	Y	A	S	A	D
K	P	Q	O	I	E	U	U	I	O	A
L	M	F	G	J	M	D	N	N	M	D
Ñ	O	O	H	S	D	A	G	F	J	O
A	C	E	P	T	A	C	I	O	N	A

**TUTORÍA:**  
**3<sup>R</sup> TRIMESTRE**

**TEMA:** ESCUCHAR AL OTRO ES DEJARLE SER.  
**OBJETIVO:** COMPORTARSE Y EXPRESARSE CON SINCERIDAD, DE ACUERDO CON LOS VALORES DE LA VERDAD Y LA JUSTICIA.



## 1. LECTURA: EL CAHORRO DE PERRO

Pablo paseaba por la calle cuando vio una tienda de animales con un anuncio en la puerta que decía «Se venden cachorros de perro».

Siempre le habían gustado los animales y, atraído por el cartel, decidió entrar en la tienda.

-Buenos días.

-¡Buenos días, chico! –contestó el dueño.

Me gustaría saber que precio tienen los cachorros de perro.

El dueño le contestó.

-35 euros cada uno.

El hombre sonrió y llamó a su perra, que salió de la parte trasera de la tienda seguida de cinco perritos.

Uno de ellos se estaba quedando muy atrás.

El niño señaló inmediatamente a aquel que cojeaba.

-¿Qué le pasa a ese perrito? –preguntó.

El hombre le explicó que, cuando nació, el veterinario le comunicó que tenía una pata mal y que siempre cojearía.

El niño se emocionó mucho y le dijo:

-¡Este es el perrito que yo quiero comprar!

El señor sorprendido le contestó:

**-No no hace falta que lo compres, si realmente lo quieres te lo regalo.**

**La idea no le gustó mucho al niño y, mirando al hombre directamente, le dijo:**

**-No, yo no quiero que me lo regale. Él vale tanto como los demás y le pagaré lo que cueste. Y sin dejar de mirarlo fijamente, continuó:**

**-Tengo una idea: le daré ahora los 3 euros con 45 céntimos que llevo encima y cada mes 50 céntimos más hasta que lo haya pagado todo.**

**El hombre le contestó:**

**-Tu, en el fondo, no quieres comprar este perro, hijo. Él nunca será capaz de correr, saltar y jugar como los demás.**

**El niño se agachó y se subió un poco los pantalones para enseñarle su pierna izquierda, torcida, deforme y sujeta por un aparato de metal. Miró de nuevo al hombre y le dijo:**

**-Yo tampoco puedo correr muy bien, y el perrito necesita a alguien que lo comprenda.**

**El hombre se estaba mordiendo los labios y sus ojos se habían llenado de lágrimas...**

**-Chico, sólo espero y deseo que cada uno de estos perritos encuentre un dueño como tú.**

**En la vida no importa lo que te ocurra sino alguien que te aprecie, te acepte y te quiera tal como eres.**



## 2. DIALOGUEMOS SOBRE LA LECTURA

**EN LA VIDA NO IMPORTA LO QUE TE OCURRA SINO ALGUIEN QUE TE  
APRECIE, TE ACEPTE Y TE QUIERA TAL COMO ERES.**



1. Pablo aceptaba su cojera y ese defecto era precisamente lo que le había hecho que fuera un niño comprensivo, y que aceptara a cada uno tal como era.
2. ¿Conoces personas que tengan algún defecto físico? Coméntalo con tus compañeros.
3. Pues bien eso que pasa en el exterior de cada persona, también puede ocurrir en su interior, y nos podemos encontrar con personas que tengan defectos en su manera de ser.
4. Ahora piensa en alguna persona que conozcas que tenga algún defecto en su manera de ser. ¿Qué defectos tiene? ¿Orgullo, arrogancia, timidez, inseguridad, falta de confianza, falta de responsabilidad, inconstancia, se enfada enseguida, antipático...?
5. ¿Para qué quería comprar Pablo un perrito cojo?
  6. ¿Se emocionó el hombre de la tienda? ¿Por qué?
  7. ¿Tienes conciencia de que hay que aceptar a las personas tal y como son, sin quererlas cambiar?
8. Sólo desde la aceptación de las personas tal como son podremos sentirnos iguales, ni superiores ni inferiores, y las trataremos con justicia y sinceridad.
9. ¿Conoces a alguien que no te acepta cómo eres?, ¿alguien que siempre está recriminando lo que haces? O ¿eres tu quien no aceptas a los otros o recriminas lo que hacen?
10. Reflexiona y escribe tus propias conclusiones.



### 3. BUSCA EN LA SIGUIENTE CUADRÍCULA LAS PALABRAS:

9. BUSCA EN ESTA SOPA DE LETRAS LAS PALABRAS SIGUIENTES:

VERDAD, JUSTICIA, MENTIRA, ILUSIÓN, AMOR,  
ESFUERZO, CONSTANCIA, CONFIANZA, PACIENCIA,  
HUMOR, PESIMISMO, TRANQUILIDAD.

A	B	M	C	D	E	R	O	M	U	H	P	A
L	N	E	J	U	S	T	I	C	I	A	E	Z
P	Q	N	H	I	J	K	O	L	R	S	S	N
N	U	T	V	E	R	D	A	D	I	A	I	A
O	P	I	E	R	A	S	B	O	W	M	M	I
I	E	R	E	S	F	U	E	R	Z	O	I	F
S	A	A	O	E	A	U	V	Z	Y	R	S	N
U	P	A	C	I	E	N	C	I	A	S	M	O
L	A	T	A	I	C	N	A	T	S	N	O	C
I	D	A	D	I	L	I	U	Q	N	A	R	T



#### 4. REFLEXIONEMOS JUNTOS SOBRE LO QUE SUPONE SER SINCEROS:

1. Anotaremos en la pizarra los posibles conflictos que se puede tener:

⇒ en casa, en la escuela, en la calle, en los trabajos, en el deporte...

Para resolver cualquier conflicto podemos actuar de diversos modos, a continuación los tienes explicados, leedlos y comentadlos.

- a. Dialogar: Consiste en que las partes implicadas solucionan su problema a través del diálogo.
- b. Mediador: Una persona que sabe preparada para ello ayuda a las partes implicadas a llegar a un acuerdo.
- c. Arbitrar: Una persona con determinadas cualidades decide la resolución del conflicto.
- d. Violencia: Las partes implicadas no se ponen de acuerdo y una parte se impone a la otra a través de la fuerza, haciendo prevalecer su opinión.
- e. Rehuir o ignorar: Cuando no hay nada que hacer y se deja pasar el tiempo para que el conflicto se resuelva solo.

2. Hablando se entiende la gente: subraya aquellas palabras que indican predisposición, cualidad, valor, actitud para que dé lugar a la sinceridad.

Voluntad, simpatía, respeto, consenso, intransigencia, flexibilidad, interés, rigidez, reflexión, prepotencia, sumisión, comunicación, aceptación, ironía, atención.

3. Ya para finalizar cada niño puede copiar en su cuaderno el siguiente mapa conceptual:



## 5. MAPA CONCEPTUAL



Desplaza la mariquita como indicado por las flechas

