

**I.E.D. “GUSTAVO URIBE RAMÍREZ”
EDUCACIÓN ÉTICA Y EN VALORES HUMANOS
CICLO VI**

TEMA: PROYECTO DE VIDA

INDICADOR: Establece la importancia de tener un proyecto vital y sabe cómo construirlo

REFERENTE TEORICO

El proyecto de vida es una herramienta que busca orientar nuestro crecimiento personal, por medio de la identificación de aquellas metas que deseamos lograr y de las capacidades que poseemos; evita la dispersión y el desperdicio de tiempo y de nuestras propias capacidades.

Se dice que es un proyecto porque aquí se plasman todos aquellos planes que se desean cumplir, tomando en cuenta los diferentes ámbitos de nuestra vida; implica un acto de consciencia, valentía, entrega, madurez y de toma de decisiones. Nunca buscará ser una receta para vivir, sino un elemento que sirva para dar sentido a nuestra existencia, este sentido entendido como rumbo (a dónde quiero llegar) y significado (qué representa para mí).

La importancia de realizar un proyecto de vida no sólo radica en la identificación de aquello que se quiere lograr, sino que a través del establecimiento de metas permite identificar o generar los recursos o medios para su cumplimiento. Cuando se tiene claro el qué quiero y el cómo lo voy a obtener, es más sencillo retomar el rumbo cuando se presenten dificultades u obstáculos en la vida, o bien cuando las actividades y responsabilidades diarias nos impidan ver y trabajar por aquello que deseamos. Esto también posibilita que alcancemos la realización y satisfacción personal.

Del latín *proiectus*, el concepto de **proyecto** nombra al conjunto de actividades coordinadas e interrelacionadas que buscan cumplir con un objetivo específico. En este sentido, podría decirse que un **proyecto de vida** es la **dirección** que una **persona** marca para su propia existencia.

En base a sus **valores**, un **hombre** planea las **acciones** que tomará en su existencia con el objetivo de cumplir con sus deseos y metas. Así, su proyecto de vida será como un **programa** a seguir para lograr sus anhelos.

Un proyecto de vida supone la elección de ciertas direcciones y la exclusión de otras, lo que puede generar un **conflicto existencial** y llevar a un estado de indecisión. Este tipo de situaciones puede darse cuando una persona se decide a **estudiar** una cierta carrera para trabajar en determinada profesión; en algún momento de su vida, puede sentirse disconforme y comenzar a reflexionar sobre su proyecto de vida.

El principal problema a la hora de definir y desarrollar un proyecto de vida es la incapacidad de renunciar a las posibilidades presentadas (en nuestro ejemplo anterior, al elegir una carrera, se descartan todas las demás). También pueden existir presiones del ambiente social o familiar para determinar el proyecto individual.

En definitiva, todo proyecto es un camino para alcanzar una meta. Un proyecto de vida marca un cierto estilo y un modo de llevar adelante las acciones que conforman la existencia.

Como resulta evidente, cada persona tendrá su propio proyecto de vida. Los psicólogos resaltan la importancia de determinar este proyecto, para dotar de un sentido profundo todas las acciones.

PROYECTO DE VIDA, TOMA DE DECISIONES Y AUTONOMÍA: Tomar una decisión que repercutirá en nuestro futuro inmediato resulta difícil porque no depende únicamente de las preferencias personales. La decisión debe considerar también factores económicos, familiares y sociales, por lo que se pretende ofrecer a las y los adolescentes las herramientas básicas para que incrementen sus conocimientos, descubran sus potencialidades y preferencias y analicen los factores implicados en su elección. Todos y todas tenemos el derecho de tomar nuestras propias decisiones. Entre los factores que influyen en este procesos están:

La influencia de los otros: puede ser positiva si orienta para elegir una opción pero negativa si presiona para que hagamos lo que otros quieren, en contra de nuestra voluntad.

Información: Tener conocimiento sobre las consecuencias de las alternativas en el proceso de toma de decisión es muy importante, permite analizar los pros y contras de cada opción.

Experiencia propia: Nuestra propia historia personal y familiar, el contexto socio-cultural al que pertenecemos y nuestro proceso de desarrollo nos han permitido formar valores, actitudes y opiniones favorables o no con relación a la cuestión por decidir. Todo esto configura el significado que le damos a nuestras experiencias y que son el contexto en el cual basamos nuestro proceso de toma de decisiones.

Tomar una decisión puede ser difícil si no se adquiere la costumbre de hacerlo, una vez se empieza a seguir este proceso, con lo que implica el involucrarse en lo que a uno le sucede, a tener control sobre su vida y a sentir satisfacción por ello, se hace más fácil el tomar decisiones.

PASOS PARA LA TOMA DE DECISIONES:

Obtener información

Analizar los valores sociales y propios

Hacer una lista de las ventajas y desventajas de las diferentes alternativas

Calcular la probabilidad de éxito de cada alternativa

Analizar las consecuencias a corto, mediano y largo plazo de la decisión

Tomar la decisión

Evaluar los resultados de la decisión

LAS DECISIONES MARCAN LA TRAYECTORIA DE LA VIDA: Tomar una decisión quiere decir elegir entre, al menos, dos opciones posibles.

Elegir quiere decir enfrentar más de una posibilidad y tomar una postura propia ante lo que enfrentamos. Las decisiones que se toman durante la adolescencia trascienden.

Esto quiere decir que marcan las siguientes etapas del curso de vida. Quiere decir que sus consecuencias se manifiestan, a través del tiempo, en la juventud, la madurez e incluso la vejez.

El proyecto de vida puede convertirse en un marco vital que permita a las y los adolescentes tomar las mejores decisiones: las más informadas, las más debatidas, las más reflexionadas, las decisiones que más apoyen y propicien la cristalización de sus anhelos, de sus planes, de sus ilusiones. Cuando durante la adolescencia las y los jóvenes formulan sus propios proyectos de vida, tienen con ellos una trinchera donde guardarse durante las tempestades (crisis familiares, desencuentros de par a par o angustias particulares, por ejemplo); un edificio al abrigo del cual trabajar planes y hacerse de herramientas (como conocimientos o destrezas); y un marco de referencia que guíe y oriente su toma inteligente, sensible y pertinente de las decisiones que marcarán el rumbo de sus vidas.

La vida es un camino en busca de algo, una lucha por algo. Si no tuviéramos esta perspectiva, la palabra “ojalá” o “mañana” no existiría. Viviríamos sin una línea de proyección más alta.

Si queremos mejor calidad de existencia, lo real nos duele por la perfección que no tenemos. Todos poseemos las capacidades para componer un mundo mejor.

Sentimos necesidad de ponernos en camino. El camino es largo (depende de la meta), pero es un camino. Cuanto más vivo es el ideal, más fuerza tengo; cuanto más tibio es el ideal (por temores, exceso de prudencia, desconfianza), nos adaptamos y no avanzamos. ¿Dónde estamos y donde quisiéramos llegar? Debemos optar y decidir, ponernos metas próximas y metas distantes. No hay un camino fluido siempre existen obstáculos de diversa índole. Tendremos que esforzarnos por vencer las dificultades. Los obstáculos, para la mayoría son desafíos que se transforman en proyectos.

El adolescente debe enfrentar un conjunto de desafíos y tareas en su proceso de convertirse en adulto. Esto le exige optar en distintos ámbitos de la vida: valores, estudios, amistades, trabajo, pareja, etc. Las decisiones que tome en esta etapa repercutirán indudablemente en su porvenir. La apertura hacia la búsqueda de nuevos incentivos y la consecuente tensión que genera la motivación, esa marcha hacia el futuro y la transformación del presente que ya no satisface es característica del ser humano. Un proyecto de vida se construye poco a poco en un clima de autenticidad y respeto.

El pasado y futuro están siempre presentes en la construcción de un proyecto, es la insatisfacción del presente y el deseo de otras posibilidades, es la acción siempre abierta y renovada de superar el presente y abrirse camino, alternativas y proyectos nuevos. El proyecto se construye sobre una mezcla de libertad y necesidad.

Es un proceso constructivo que utiliza la experiencia anterior, sus posibilidades y las alternativas concretas que ofrece el ambiente en cierta etapa de la vida. En la adolescencia el proyecto es indispensable para lograr la individualización.

Armonizar lo real y lo ideal. Es diferente al concepto de sí mismo. Es necesario evaluar las alternativas, elegir entre ellas, integrarlas, ejecutarlo, readecuarlo a nuevas exigencias. La orientación al futuro implica vivir en un mundo de valores.

ACTIVIDADES: Responder las siguientes cuestiones

1. ¿Por qué el pasado y futuro están siempre presentes en la construcción de un proyecto de vida?
2. ¿Por qué las decisiones que se toman durante la adolescencia trascienden?
3. ¿Por qué el proyecto de vida puede convertirse en un marco vital que permita a las y los adolescentes tomar las mejores decisiones?
4. ¿Cuáles son todos los factores que se deben tener en cuenta al tomar decisiones?
5. ¿Cuál es el principal problema a la hora de definir y desarrollar un proyecto de vida?
6. ¿Por qué la elaboración de un proyecto puede generar un **conflicto existencial**?
7. ¿De dónde viene la palabra proyecto y que significa?
8. ¿Cuál es la importancia de realizar un proyecto de vida?
9. ¿Tienes un proyecto de vida?
10. Si tuviese que decidir entre dejar vivo a un bebé al nacer o salvar a la madre ¿qué decisión tomaría? Aplique los pasos para tomar decisiones.

**I.E.D. "GUSTAVO URIBE RAMÍREZ", JORNADA SABATINA
EDUCACIÓN RELIGIOSA ESCOLAR
CICLO VI**

TEMA: MITOLOGÍA GALLEGA

La **mitología gallega** es el conjunto de creencias populares de Galicia, que han sobrevivido a siglos de represión cristiana o se han mezclado (en muchos casos) con mitos de dicha religión.

Algunas de estas creencias pueden compararse a otras presentes en otras partes de la costa oriental del Atlántico norte, como Bretaña o Irlanda, además de con los pueblos de al rededor de la tierra de Breogán.

Otras, son creencias de origen incierto, posiblemente de la mezcla de los pueblos galaicos autóctonos con los invasores romanos, y fueron cambiando a lo largo de los años.

En fin, la mitología gallega es una mezcla de creencias galaicas, celtas, germánicas (suevos principalmente), romanas y cristianas, que se mezclaron y evolucionaron a lo largo de los siglos en esta mágica tierra del Norte de la Península.

Criaturas mitológicas gallegas

Nubeiro: El Nubeiro es un personaje de la mitología gallega de aspecto fuerte y grande, vestido con pieles negras, capaz de provocar tormentas y dirigir los rayos a voluntad. Por lo general, se asocia a todo lo que tenga que ver con la niebla, los truenos, los rayos, la lluvia fuerte, etc...

O Apalpador: El Apalpador o Pandigueiro es la figura mitológica de un carbonero, ligado a la tradición de la Navidad, del que existen testigos en las comarcas de Sarria, O Courel y O Cebreiro, aun que existe por toda Galicia. El Apalpador baja la noche del 31 de diciembre para visitar a los niños, tocándoles el vientre para ver si comieron lo suficiente durante todo el año, y les deja una bolsa llena de castañas, eventualmente algún regalo y les desea que tengan un año nuevo lleno de felicidad y de *furtura* (abundante comer). Se puede equiparar al famoso Papa Noel o Santa Claus.

Biosbardo: Los Biosbardos son una figura mitológica existente en Galicia con la que se suele gastar bromas a los cazadores novatos. La situación se da cuando un grupo invita a alguien a cazar "Biosbardos" de noche, debido a que los no iniciados no conocen el tema y normalmente aceptan. Se dice que hay que ir a un camino estrecho y lejano, donde no se escuche canto de gallo ni de gallina, ni voces humanas, y armados con un saco grande de boca ancha. La cuestión es que no existen y los compinchados aprovechan la oscuridad de la noche para hacerle alguna inocentada a la víctima.

En algunas zonas de Galicia también son conocidos como Cozorellos, Gazafellos, Cotofellos o Cotovelos y varía así mismo su localización, ya que pueden encontrarse tanto en el río como en el monte. Normalmente es más sencillo encontrarlos las noches de helada. Parece ser que en la Isla de Man existe un ser semejante llamado *Phymodee*.

Lavandeira: Las Lavandeiras son espíritus que aparecen en las noches de luna llena en las veras de los ríos, donde lavan sábanas manchadas de sangre que nunca desaparece. Se dice de ellas que son mujeres que murieron en el parto, o que dejaron morir a sus hijos sin bautizarlos. Piden ayuda a los vivos para escurrir sus sábanas, mas éstas deben retorcerse al contrario que la Lavandeira. Si no, este encuentro podría traer mala suerte, mismo la muerte.

Diaño: Ser malvado muy presente en la mitología popular gallega. También se le conoce como Demo.

Meiga: Según la tradición, una Meiga es una mujer con conocimientos de magia y artes ocultas, además de *menciñeira*. Entre sus cualidades, figuran la capacidad para hacer hechizos, males de ojo y adivinación. La figura de la Meiga está muy arraigada en la tradición popular, y se diferencia de la Bruxa en que ésta actúa siempre con maldad, pudiendo tratar y mismo pactar con los Diaños. La figura de la Bruxa se corresponde en gran medida con el arquetipo clásico de la bruja vestida de negro, con sombrero cónico y su típica escoba. En cambio, la figura de la Meiga se acerca mucho más a una mujer de aldea con cierta edad. La Meiga rivaliza en popularidad con la propia Santa Compañía, y se acerca bastante a la figura de la curandera de los druidas. Expresión típica por la que se reconoce a la cultura gallega es aquella de: *Eu non creo nas Meigas, mais habelas hainas*, (Yo no creo en las brujas, pero haberlas, las hay).

Tipos de Meigas:

Se dice que hay un gran número de ellas, cada una con diferentes poderes:

- **Meigas-chuchonas:** Son las más peligrosas, y se presentan con distintas caras o caretas, absorben la sangre a los niños y les roban las grasas para ser utilizadas en la creación de pomadas y ungüentos.

- **Asumcordas o Bruxas da rúa:** Espían a la gente y vigilan quién entra y sale de la casa.

- **Marimanta:** Es la Meiga del saco, roba niños y los hace desaparecer.

- **Feiticeira:** Viven cerca de los ríos y los regatos. Aun que anciana, su aspecto no repele, posee una voz muy hermosa que hipnotiza a los chavales y a los niños que se acercan al río y hace que se vayan metiendo en él, donde al final, se ahogan.

- **Lobismuller:** Tienen que nacer en Nochebuena o en Viernes Santo, o bien ser la séptima o novena hija de una familia en la que todos los hijos son mujeres.

- **Vedreira:** Es esvelta y agradable en el trato. Posee facultades adivinatorias, y son expertas en contactar con el **Alén** (Más Allá) para decir si alguien fallecido está gozando eternamente en el Cielo o si aún pena en el Purgatorio.

- **Cartuxeira:** Son Meigas que echan las cartas y siempre aciertan en sus vaticinios.

- **Dama do castro:** Estas Meigas viven debajo de los castros milenarios o bajo la tierra en un castillo de cristal. Llevan siempre un largo vestido blanco de cola y siempre atienden a las solicitudes de la gente. Ya que goza de bienestar y fortuna, ningún tipo de favor sirve para recibir de ella consejos o regalos; al contrario, suele aparecerse a personas afligidas por alguna situación difícil de su vida, y a esas personas de condición humilde otorga sus favores.

Xacio: Los Xacios son seres mitológicos gallegos con la mitad inferior de un pez y la mitad superior humana, masculina o, sobre todo, femenina. Les encanta el agua, y habitan en las pozas de los ríos.

- **As Xacias de Marce:** Una chiquilla de Marce estaba de criada en la Millara. Y de estar de criada en la Millara, la mandaban muchas veces con las ovejas de cara al Castillo de Marce. Allí había una higuera que daba unas brevas muy negras, muy negras. Y junto a la higuera, pero en el río, un pozo muy profundo. Ella vio salir del río un fenómeno, un monstruo, un bicho, una cosa rara, que parecía mitad pez y mitad persona, y que se sacudió y empezó a subir por el soto arriba. Ella llevó un miedo que no digas, y se escondió hasta que pasó aquello, y marchó para casa. Y fue tal el susto que no quiso ir más con las ovejas a aquel sitio.

Mouro: Los Mouros eran un pueblo de criaturas sobrenaturales de naturaleza feérica, presentes en mitos y relatos extendidos por todo el Norte de la Península Ibérica, y presentados como no bautizados y paganos, que en otro tiempo también eran conocidos como *Xentís*. Los varones eran oscuros y en ocasiones deformes, y las mujeres eran hermosas hechiceras rubias y de tez blanca, aun que en algunos relatos populares se asocian con la apariencia de viejas Bruxas y Meigas. En los relatos los Mouros aparecen como constructores y habitantes de las mámoas, túmulos funerarios, castros, minas romanas y por extensión todo tipo de ruina con orígenes inmemoriales, como los castillos medievales o algunos pazos del siglo XVII con entradas en forma de arcada. En algunos relatos, los Mouros y las Mouras aparecen como custodios de fabulosos tesoros, que constituyen el origen de la riqueza de varias familias.

También hay relatos, aunque menos numerosos, que los relacionan con otro tipo de invasores (viquingos, franceses, etc...), que permanecerían escondidos tras la retirada de sus compañeros.

Pepa a Louba: Es la *mujer arquetipo* del bandolerismo generoso muy extendido en Europa, como Robin Hood en Inglaterra. Puede tener relación con la Raíña Lupa y tiene semejanzas con la Peeira dos Lobos.

Procesión das Xás: La Procesión das Xás, o Procesión das Xans, se trata de una procesión semejante a la de la Santa Compañía, pero que se diferencia de ésta en que no son los fantasmas de los muertos los que van en ella, sino los fantasmas de los vivos.

Marchan en dos hileras y llevan un *cadaleito* (ataúd). Cuanto más a la vera del cadaleito vayan los miembros de las filas, más rápido mueren. Los que van más lejos pueden tardar hasta tres o cuatro años. Quien encuentra esta procesión, la ve, mas no la siente. El encuentro se da casi siempre en las encrucijadas de los caminos, donde es costumbre detenerse con los difuntos para que los sacerdotes echen *responsos* (oración en honor a los muertos).

Si el que la encuentra es amigo de los que van en la procesión, lo único que le harán es llevarlo por el aire a otra parte; si es enemigo, le dan una brutal paliza y lo arrastran por las *silveiras* y los *toxos*.

Son pocas las personas que ven la Procesión das Xás, pues para eso necesita poseer una de estas condiciones: que el padrino de quien la ve, rezase mal el credo cuando lo bautizaron, o bien que el sacerdote cambiase los santos óleos confundiendo los de la extrema unción con los del bautismo. Tal error puédesse remediar bautizándose de nuevo.

Sacaúntos: El Sacaúntos es un personaje "asustaniños", igual que el hombre del saco, un personaje grande y mal vestido. Algunas veces también se le llama el Papón, en alusión a que puede *papar* (en el sentido de comer) a alguien, especialmente a los niños.

El Sacaúntos, de aspecto terrible, se dedica a sacarle la grasa a los niños pequeños hasta dejarlos en los huesos. Una vez tiene el unto, marcha para el bosque, donde lo come para volverse fuerte y vigoroso como los niños. Según otras fuentes, de esta forma saca dinero al vendérselo a los viejos, para cambiar su sangre por otro más nuevo.

El origen del personaje puede ser, tal vez, medieval, por los casos de antropofagia que se dieron en las grandes *famuras* (hambrunas).

Santa Compañía o Enxamio: La Santa Compañía es una procesión de muertos o ánimas en pena que recorren los caminos de los bosques o de otros lugares. Se piensa que la creencia de la Santa Compañía procede de las creencias indoeuropeas y germánicas en la famosa Cacería Salvaje, ya que ambas se parecen muchísimo. Esta adaptación se debería a las invasiones que realizaron los germanos (suevos principalmente) en Galicia, y se asentaron en ella formando el reino de la Gallaecia (antigua provincia romana) o Suevia durante muchos siglos, así los mitos se arraigarían profundamente en las creencias populares gallegas.

Serea Maruxaina: Pervive, en la mente de las gentes de aquella villa marinera, la leyenda de aquella ninfa que desde el mar atrae con sus cantos y sus encantos a los marineros para que después naufraguen. Tiene la condición

engañosas de las ondinas traidoras, de las escurridizas sirenas errantes y de las pérfidas náyades tramposas. Las aguas tranquilas se convierten de repente en remolinos, tempestades, vendavales y huracanes hundiendo y encallando las embarcaciones de los ingenuos marineros que atienden a las melodías embaucadoras de la sirena y que se dejan seducir por sus hechizos y su belleza. Allá a lo lejos parece ser una princesa que llama consoladora. Con su hermosura, con su dulce voz y simpatía, con sus ojos de luz -que son las mortales trampas para fascinar a los insensatos que en ellos se dejan mirar- va llevando a los marineros de la villa por *vieiros* (pequeños caminos formados a la fuerza por pasar por el personas o animales) tortuosos que acaban siempre con un desenlace trágico. Embobados por un espejismo, por una ilusión óptica que los hipnotiza y hechiza, van cayendo, poco a poco, hoy unos, mañana otros, pocos sobreviven para contarlos.

Tardo: El Tardo es un ser mitológico, propio de la cultura y de la mitología gallega, al cual se considera responsable de las pesadillas nocturnas. Esta especie de Trasnó es, según algunas versiones, un ser peludo y de color verde.

Trasnó: Es una especie de Demo invisible, propio de la tradición popular gallega. Se denomina también Diaño, entendido como ente distinto del Demo y nunca tan maligno como éste. Suele ser de hábitos nocturnos y sirve para explicar sucesos de causa aparentemente desconocida, sobre todo sucesos accidentales que comportan un daño poco grave. Así, el Trasnó trama para hacer que se rompa la vajilla, que se pierdan las llaves, que caiga un vallado, que se líen los novillos que esté cosiendo una muchacha, etc...

Pero el Trasnó también puede andar detrás de una persona y seguirla a todas partes. Algunas veces toma forma animal (como un caballo, un perro abandonado, etc...).

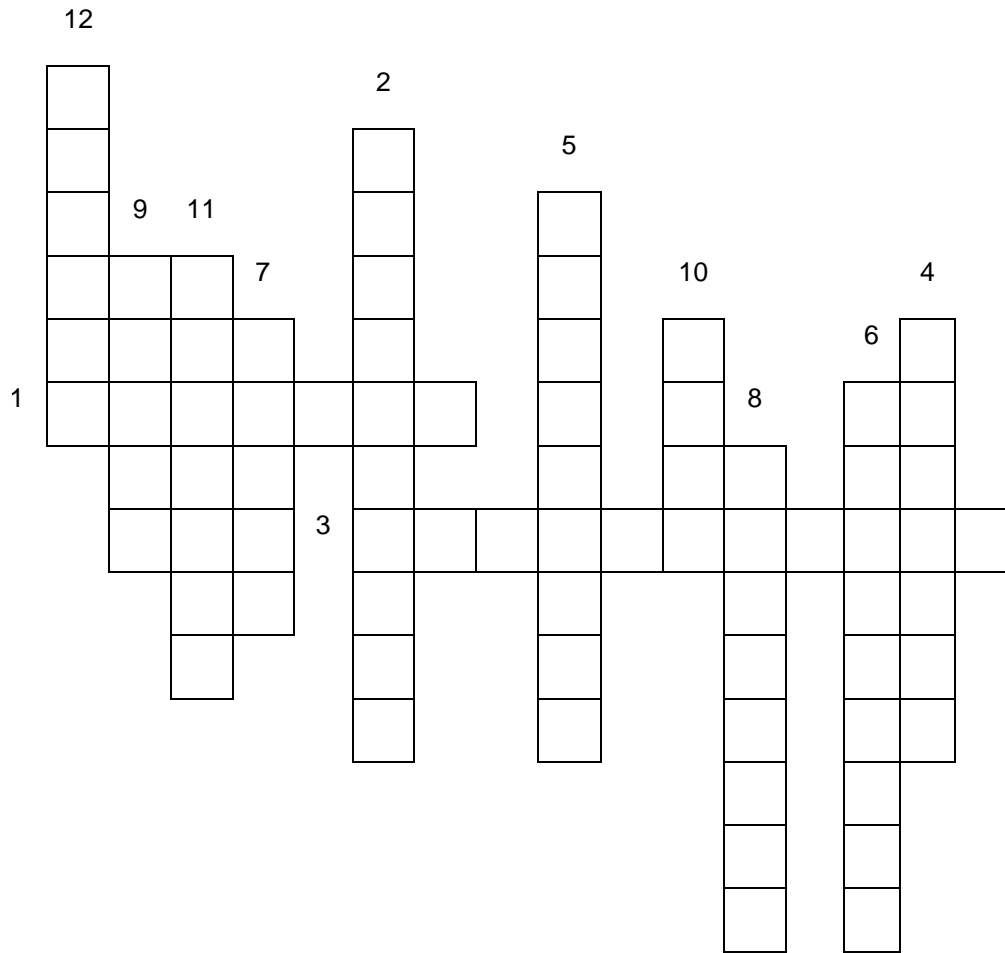
De acuerdo con la cultura popular, existe un truco muy eficaz para liberarse del Trasnó. Consiste en dejarle en un plato o, mejor, *ciscado no chan* (esparcido por el suelo), una buena presa de lentejas, habas, granos de maíz o algo semejante. Como el Trasnó no sabe contar más de cien, cuando llega a esta cifra tiene que empezar de nuevo, y así se le mantiene ocupado sin que siga haciendo de las suyas.

Urco: Se trata de un animal fantástico que suele adoptar la forma de un enorme perro negro o blanco con cuernos y orejas largas que sale del mar arrastrando cadenas. Su presencia, como la de muchas otras figuras fantásticas parecidas, es considerada un mal augurio, anunciador de la muerte. Según cuenta la mitología gallega, este animal habitaría en Borrón, un lugar lleno de niebla y tenebroso perteneciente al Alén, de ahí la comparación que algunas veces se hace entre él y el Cerbero, guardián del Tártaro.

Tomado de: <http://www.ekiria.org/content/mitologia-gallega>

ACTIVIDAD

1. Personaje de la mitología gallega de aspecto fuerte y grande, vestido con pieles negras, capaz de provocar tormentas y dirigir los rayos a voluntad. Nubeiro.
2. Otro nombre con el cual es conocido el Biosbardo. Cozorellos.
3. Son espíritus que aparecen en las noches de luna llena en las veras de los ríos, donde lavan sábanas manchadas de sangre que nunca desaparece. Lavandeiras.
4. Una de las culturas que dan origen a la mitología gallega. Galaica.
5. Figura mitológica de un carbonero, ligado a la tradición de la Navidad. Apalpador.
6. Es la Meiga del saco, roba niños y los hace desaparecer. **Marimanta**.
7. Ninfa que desde el mar atrae con sus cantos y sus encantos a los marineros para que después naufraguen. **Serea**
8. Una de las cualidades de la Meiga. Hechizos.
9. Criaturas sobrenaturales de naturaleza feérica, presentes en mitos y relatos extendidos por todo el Norte de la Península Ibérica. **Mouro**.
10. **Apellido del personaje inglés que se equipara a la pepa.** Hood.
11. Una de las formas animales que puede tomar el Trasnó. Caballo.
12. Donde habitaba el urco. Borrón.



13. A quien se le equipara el Apalpador.

14. En qué se diferencian la procesión das xás de la santa Compañía.

15. Cual es el origen del Papón y por qué se dio.

16. Dibuje un Xacio.

17. **Dibuje el Urco.**

**I.E.D. “GUSTAVO URIBE RAMÍREZ”
EDUCACIÓN ÉTICA Y EN VALORES HUMANOS
CICLO VI**

TEMA: Sentido de la vida y proyecto personal de vida

“Todos tenemos la capacidad de soñar y por medio de ella, conquistar el mundo.”

Para seleccionar sus sueños, debe conocer sus gustos, prioridades y aptitudes. Haga un esquema de sus sueños y cómo los logrará; Sepa con qué cuenta para alcanzarlos, el grado de dificultad que tienen y cómo los superará. Sueñe, deje volar la imaginación, no sea avaro con sus sueños, estos no le valen nada, recuerde siempre que todo sueño es el comienzo de una meta, mientras no existan sueños, no habrá conquistas.

En este taller encontrarás como dar rienda suelta a tus sueños, como clasificarlos y conquistarlos.

Bienvenid@ al capítulo más interesante de tu vida.

1. ¿A quién le gustaría ayudar en el día de hoy?
2. ¿Cómo le gustaría ayudarlo?
3. ¿Cuántas personas cercanas a usted necesitan ayuda?
4. ¿Qué necesita para ayudarlos?
5. ¿Le gusta vivir cómodamente?
6. ¿Qué necesitas para vivir según tus deseos?
7. ¿Crees que contar con una familia que te quiera es importante?
8. ¿Cómo quieres que sea tu familia?
9. ¿Piensas que pertenecer a un núcleo social es bueno?
10. ¿Cuántos amigos tienes?
11. ¿Ellos qué hacen?
12. ¿Piensa que ellos le quieren así como usted les quiere?
13. ¿Le gustaría tener más amigos?
14. ¿Intelectualmente, en dónde se encuentra?
15. ¿Hasta dónde piensa llegar con el estudio?
16. ¿Sabe para que va a servir ese esfuerzo?
17. ¿Cuál es el premio más importante que le gustaría obtener?
18. ¿Qué haría con ese premio?
19. ¿Si se lo gana hoy, con quien iría a recibirlo?
20. ¿Cuál es tu deporte favorito?
21. ¿lo practicas con frecuencia?
22. ¿Qué otro deporte le gustaría practicar?
23. ¿En qué lugar le gustaría vivir?
24. ¿Cómo le gustaría que fuera su casa?
25. ¿Qué vehículo le gustaría tener?
26. ¿Qué países del mundo le gustaría conocer?
27. ¿Qué estás haciendo hoy para ayudar al país?
28. ¿Qué estás haciendo hoy para mejorar el mundo?
29. ¿Qué estás haciendo hoy para que tu vida trascienda?
30. ¿Por qué te gustaría que el mundo siempre te recordara?

Si respondió con honestidad estas preguntas, estoy seguro que la hoja está llena de sueños. Ahora empiece a darles un orden. De acuerdo a su prioridad. Una vez establecido, vuelva a pasar la lista a otra hoja. Tenga en cuenta que debe empezar por el primer sueño de la lista, no tome varios sueños a la vez. Porque su atención se dispersará y terminará grabando en su mente todo a medias. De ahí la importancia de organizar un esquema en orden de prioridades; es como ir subiendo una escalera: cada escalón es un sueño alcanzado. Verá que en poco tiempo, habrá hecho más de lo que hizo en muchos años, simplemente por el hecho de ser organizado y disciplinado

Tomado de: “Proyecto de vida”, Jorge duque linares. Segunda edición, febrero de 2000

**I.E.D. "GUSTAVO URIBE RAMÍREZ", JORNADA SABATINA
EDUCACIÓN ÉTICA Y VALORES HUMANOS
CICLO VI**

TEMA: CARTA SUICIDA DE UN ADOLESCENTE

Mientras escribo esta carta mi mano izquierda no deja de sangrar, eso es porque he cortado mis venas. Estoy harto de esta vida, de mis padres los odio, siempre diciéndome lo que debo hacer, de la puta escuela, pero sobretodo estoy harto de ella.

Me dijo que me amaba, y después me engaño con Luis mi supuesto mejor amigo, debería matarlos, pero no me atrevo, solo espero que se arrepientan toda su vida cuando vean que estoy muerto por su culpa.

Estoy mareado, creí que iba a ser más rápido, casi no siento nada. Diablos, el viernes salía de viaje, iba a ser tan divertido, tal vez debí esperar a regresar para hacerlo, papá pidió un préstamo para que me pudiera ir, no es tan malo, de hecho no es malo, siempre me da todo, debí seguir sus consejos.

Luis nunca fue mi amigo y ella, yo solo quería sexo, ni siquiera me gusta.

Ya casi no puedo moverme, creo que debería pedir ayuda, pero rompí el teléfono, y no llegare hasta la puerta. Definitivamente no me vuelvo a apresurar por un momento de ira, no debí usar el cuchillo...

Después de 3 semanas en blanco por fin escribí algo, desgraciadamente no es bueno, pero lo pongo solo porque... la verdad no se porque en estos momentos me siento muy mal y quiero dejar de pensar

OJO POR OJO, VISCERA POR VISCERA

Actividad "salva una vida"

Si por algún motivo, esta carta llega a tus manos antes que el suicida intente quitarse la vida y mediante una carta de respuesta puedas comunicarte con él, para que cambie de decisión ¿Qué le escribirías?, está en tus manos. Ese suicida puedes ser tu mejor amigo, tu hermano o alguien conocido, escríbele una carta de respuesta teniendo en cuenta sus motivos para quitarse la vida, e intenta mediante tus palabras, evitar que cometa esa locura.