

Curso PM de Escuelas de Padres

AMBIENTE/2: la calle

2.1 Juego: «Ciudad Nueva»

2.2 La calle del miedo

2.3 Abecedario para andar la calle

2.4 La calle de todos

2.5 Ciudades del cemento

Con el título AMBIENTE/2: la calle, queremos introducirnos en tres cosas fundamentales: una, la realidad de la calle, que está ahí y por la cual circulamos todos los días; otra, el sentimiento y significado que produce en nosotros esa realidad; y, una tercera, el sentido pedagógico que el tema «la calle» produce en cuantos se ocupan desde la casa y la escuela de ese tercer elemento en discordia: «¡no vayas a la calle!», «¿qué haces en la calle todo el día?», «¿dónde aprendiste eso: en la calle?...»

2.1. Juego: «Ciudad Nueva»

A todos —a casi todos— nos gustaría que las ciudades fueran distintas: les sobran coches, ruidos, cementos, sorpresas, peligros e inquietudes; les faltan paseos, bancos, tranquilos transeúntes, amigos, aire y papeleras. Pero, a la hora de la realidad, cuando nos dejan volar la imaginación, no siempre nos ponemos de acuerdo o caemos en esquemas antiguos. Este Juego «Ciudad Nueva» puede descubrir qué queremos y qué echamos de menos.

2.2. La calle del miedo

A la Escuela le parece muy mal que los niños se queden en la calle. Y, a los padres, les causa un cierto temblor cuando alguien dice en casa: «Me voy a la calle». ¿Es la calle un enemigo de Escuelas y Familias? ¿Se aprende algo en la calle? ¿Mucho, poco, bueno, malo? ¿Por qué tanto interés de casi todos de echarse a la calle? Lista de miedos.

2.3. Abecedario para andar la calle

Sin embargo, apenas hay letra de abecedario que no esté en la rúa. En la calle hay y está casi todo: el banco, la estatua, la acera, la gente, el jardín y el ligue, la manifestación y el

grito, la noche, el ocio, el pobre y el quiosco... allí están. Escapar de la calle para encerrarse en la escuela o mirar la calle casi sólo por la ventana es vivir de oídas y no hacer a pie el camino de la vida.

2.4. La calle de todos

No todo el mundo va a la escuela; ni todo el mundo, como quien dice, tiene de verdad casa propia y construida. Pero lo que sí es cierto es que todo el mundo tiene calle y que la calle es de todos. Y, para muchos, quizá los menos escolares y caseros, la calle se ha convertido en aula y familia común. ¿Hay algo que hacer, que aprender también de ellos?

2.5. Ciudades del cemento

Pero la experiencia de la calle tiene sin duda un rostro duro, con el que te das agriamente de narices. El cemento, el asfalto, el ruido y el humo te rodea de un ambiente irrespirable. Cada coche, cada piso, cada fábrica expulsa fuera lo que nadie quiere: y el ciudadano de a pie se traga asquerosamente las sobras de los demás. ¿Hay un nuevo camino, una educación por una ciudad más limpia?



2.1. JUEGO: «Ciudad Nueva»

Objetivo: Crear entre todos los del grupo una «Ciudad Nueva», a gusto de cada uno, pero teniendo en cuenta los intereses de los demás; de tal forma que, al final, resulte la «Ciudad de todos».

Recursos:

- folios para cada uno.
- venda oscura ojos para cada uno.
- rotuladores gruesos o ceras
- tres trozos papel grande (2 m. cada uno aproximadamente).

Desarrollo:

—1. (*Comienza diciendo*): «Vamos a construir, entre todos, una ciudad nueva. Y, para ello, vamos a comenzar con una historia para la que necesitamos una aportación del grupo, lo más realista posible».

2. (*No conviene dar demasiados datos de lo que vamos a hacer. Basta con anunciar el propósito u objetivo final. Y, luego, estar muy atentos a la vivencia, necesidades, angustias o contradicciones del grupo. En definitiva, ellos son los que tienen que hacerlo, si quieren. El Conductor de Grupo puede sugerir un camino, pero las decisiones las van tomando ellos*).

3. «Era el 31 de diciembre de 1980. Un trasatlántico llevaba 1.000 personas a bordo. Entre ellas, íbamos todos nosotros. Era la hora de tomar las doce uvas. La orquesta sonaba dulcemente. Bailábamos todos» (*Música y baile a diversos ritmos, alternando cada 20'' con trozos de piezas de ritmo muy contrastados y diferentes, durante unos tres-cuatro minutos, hasta que el grupo se caliente y se integre suficientemente. Luego, sentarse en círculo*).

4. «De repente, un golpe y una gran explosión. Todos caímos por tierra, asustados y gritando» (*Que lo hagan, lentamente, en mimo repentizado. Sin parar de hablar, vas dando datos de lo que suele pasar en una catástrofe. También puedes tenerlo grabado, con música y una voz que vaya sugiriendo acciones diversas, o dejarlo a ellos que intenten representar lo que sería un momento así*).

5. «Cada uno hizo lo que pudo por salvarse» (*Expresión libre*).

6. «Al final, de noche, llegamos a tierra firme. (Todos agotados). Era de noche y no veíamos nada. (Cada uno se pone venda negra en los ojos, de tal forma que no vea nada). No veíamos nada. Nada».

7. «Estábamos emocionados. No podíamos hablar, de cansados y roncós que estábamos. Pero sí podíamos hacer algo importante: palpamos, saber quiénes éramos, cuántos hombres o mujeres había, cómo éramos, si altos o bajos, fuertes o débiles. Fuimos haciendo, poco a poco, parejas de dos. Nos palpamos bien. Nos identificamos, pero sin hablar. Después de dos minutos, cada pareja de dos fue buscando a otros dos; de tal manera que formaron poco a poco equipos de cuatro que, en silencio, se fueron presentando hasta llegar a conocerse bastante bien». (*Esto lo van haciendo lentamente, pero sin quitarse las vendas*).

8. «De repente... ¡amaneció! ¡Vendas fuera! ¡amaneció!... y la gente, el grupo entero se puso a cantar» (*Cantar algo, lo que sea, entre todos y moverse*).

9. «¿Qué hacer?... ¡Hay que hacer algo! Estamos en tierra firme: ¿es una isla?, ¿no es una isla?... ¿Qué hacemos?» (*Alguien habrá del grupo que diga algo: por ejemplo, «explorar qué hay alrededor»... o cosas parecidas. Entonces, se sientan todos, en círculo*).

10. (*Al primero que diga algo así: «explorar», «vigilar», «comer», «secarse»... le nombras inmediatamente EXPLORADOR, VIGILANTE o lo que corresponda al verbo que acaba de indicar*).

11. (*Entregas a cada uno un folio y un rotulador grueso o una cera gruesa de dibujo, de esas que funcionan en los parvularios. Cada uno dobla el folio como quiere de tal forma que sirva de letrero para poner su nombre en letras grandes. Luego se lo coloca delante de sus pies, de tal forma que todos se enteren y lo vean*).

12. (*Debajo o encima del nombre, el nombrado EXPLORADOR o lo que le corresponda, escribe esa palabra: por ejemplo, «Ramírez - Explorador». Esa va a ser su función en esa «Ciudad Nueva» que ahora comienza*).

13. (*Ahora hablas así, más o menos, a todos*): «Hemos comenzado ya una ciudad. Llegamos náufragos a una isla. Era de noche. Nos dimos a conocer. Cantamos luego, cuando amanecía, el himno de nuestra alegría. Ahora, precisamente ahora, vamos a comenzar la construcción de una ciudad nueva, original, ya que no sabemos cuánto tiempo vamos a estar aquí: si saldremos de esta isla o nos quedaremos aquí para siempre... por tanto, vamos a hacerla habitable, a nuestro gusto».

14. «Hace falta imaginación... Tenemos ya un... (*EXPLORADOR*)... Pero hacen falta muchas más cosas y personas, para crearlas, cada uno de vosotros va a tener un poder mágico, instantáneo: con sólo decir «clic», en un estallido de dedos, va a convertir a la persona que quiera en lo que a él o a ella le gustaría más tener en una ciudad. Con sólo decir y hacer «clic», esa persona va a quedar convertida en lo que a él más le guste: planta, animal, cosa, persona, avión, bus o carretilla... ¿Qué es lo que más os gustaría tener en vuestra «Ciudad nueva» que ahora comienza? Deseadlo bien durante 15 segundos».

15. «Para seguir un procedimiento de juego, os propongo lo siguiente: el que ya está nombrado «EXPLORADOR» (o lo que sea) tiene derecho a elegir a la siguiente persona, oficio, animal, instrumento o cosa que él quiera para esta ciudad y nombrar, señalando en alto, a quién del grupo le corresponde tal honor».

16. «Por tanto, tú, Explorador, ¿qué oficio, cosa, persona, animal, vegetal... desearías tener en tu «Ciudad Nueva»? Piénsalo ya y nómbralo. Vamos a ir rápido» (*Hay que urgir quizá un poco e invitar a que funcione la creatividad e imaginación de cada uno. Normalmente, suelen elegir a una persona para que desempeñe el cargo de «cocinero» o de «carpintero», para que haga una barca; algunos, con más reto imaginativo, convierten a otro en «agua», en «fuego», en «elefante» o «perro», en «autobús», en «jamón» para ser comido... etc. Hay que admitirlo todo*).

17. «Muy bien, Explorador, has nombrado ya a alguien que va a ser... «EL AUTOBUS» de nuestra «Ciudad Nueva». Tienes que responder sólo a una pregunta: ¿Por qué crees que... Carmen... puede ser un buen autobús? (*Con eso se logra el que digan un poco datos positivos —siempre y sólo positivos— de cada persona. Si los demás del grupo quieren decir algo también positivo del recién nombrado autobús, que lo digan. Pero el juego ha de ir rápido. Basta con que se digan dos o tres cosas. Hay que ir rápido. Y, desde luego, si el grupo es más de veinte, hasta con que el que nombra al siguiente diga él mismo dos o tres cosas, pero sin intervenir los demás. Todo depende, naturalmente, del grado de imaginación y comunicación que el grupo tenga. Si no se va rápido, los últimos van a estar ya un poco agotados*).

18. «¡Fenómeno!... Ahora tú, nombrado... AUTOBUS... tienes que nombrar al siguiente. Recuerda que puedes

convertirlo en «cosa - animal - persona - planta... etc.» Lo único importante es que sea algo bueno para construir una buena idea de ciudad. ¡Rápido!»

19. (Así se va haciendo con cada uno. Cuando se tienen, por ejemplo, seis u ocho, se puede hacer un pequeño STOP y pensar, entre todos, qué tipo de «Ciudad Nueva» nos va saliendo. Bastan algunas opiniones y... seguir hasta el final).

20. «PLANO... por barrios». (Entonces, al final —la elección de cada persona no puede superar el minuto, con los porqués de elección, etc.— extiendes en medio del círculo de personas sentadas un GRAN PLANO, dividido en tres trozos, que van a significar los Tres Barrios de la «Ciudad Nueva». Es mejor que cada trozo, de unos dos/tres metros cada uno, sea de color diferente:: azul, blanco, rojo...)

21. (Se divide el grupo —de unos 24— en tres grupos de 8, por ejemplo. Cada uno tiene un papel grande para hacer un plano de su barrio. Se van a sitios diferentes, pa-

ra que no se estorben, y cada subgrupo tiene que idear la forma de pintar su plano, pero con una condición: sólo puede poner en su plano las 8 cosas o funciones que le han dado en el juego inicial de todo el grupo. Así, si le han dado «Explorador», «Bus», «Elefante», «Fuego», «Libro», «Prismáticos», «Cocinero» y «Cazador»... por ejemplo, sólo puede hacer su plano del barrio colocando figuras o pinturas referentes a las profesiones, símbolos o cosas otorgadas a cada uno del subgrupo. Enseguida que las pintan sobre el plano, echarán de menos seguramente otras cosas elementales para constituir un barrio en la ciudad; pero el juego es así: que no pinten más que lo suyo, aunque naturalmente han de pintar su plano lo más bonito posible para presentarlo luego a los demás).

22. (Presentación de los planos de Barrio. Cada subgrupo presenta el suyo, comentándolo un poco y, con los tres Planos, se forma la «Ciudad Nueva». Se comenta entonces qué echa cada uno de menos en su barrio y en la ciudad total y se termina el ejercicio).

ACTIVIDADES

012. PROMOCION DE IDEAS (Cfr. «LAB 0»)



1. El objetivo de este juego es que el grupo parta de una experiencia vital sobre qué representa la calle, la ciudad, para él. En esto se diferencia un análisis sociológico, cuyo fin inmediato es recoger datos, de un análisis grupal en el que se pretende una clarificación o cambio de conducta sobre un tema concreto.

2. El Juego «Ciudad Nueva» puede tener otras variantes, tales como «hacer una plaza», «dar a cada persona el nombre o tipismo de una calle», «repartir elementos de una calle a cada uno», etc.

3. Por otra parte, el hacerlo más o menos dinámico en el sentido de que cada uno hable solamente o haga otro tipo de expresión corporal o gráfica, dependerá en cada momento del grado de comunicación alcanzado en el grupo.

4. La variante de que no te elijan sino que tú mismo eliges qué quieres ser en una ciudad y por qué, representa generalmente una plataforma previa de gran aceptación entre los demás.

5. Finalmente, la Promoción de Ideas requiere siempre un cierto lanzamiento sin fronteras, de tal manera que se pongan en funcionamiento resortes más profundos que no se vean cohibidos por meras connotaciones externas de que «si es posible o no lo que se dice» y de «qué van a decir los demás si yo digo esto». Este ejercicio va directamente a la libre expresión de ideas y sentimientos.



2.2. La calle del miedo

Normalmente, la calle, estar en la calle, resulta discutible para quienes tienen preocupación educativa por los demás: «salir a la calle» es todo un rito de consejos y normas bien fijadas y concretas (*vuelve pronto, no cruces sin mirar, no te metas en líos...*); «rondar la calle» es, por otra parte, la mejor señal que tiene el profesor para indicar que no pegas golpe, de tal manera que los alumnos listos y dóciles están llamados a ponerse pronto las pantuflas y encerrarse en el piso (en todo caso, salir a dar una vuelta para airearse un poco...)

La verdad es que, para los que se llaman educadores de oficio, la calle está llena de miedos: «no te sueltes de la mano», «¿a dónde vas?», «¿dónde estuviste?» reclaman siempre del hijo o del alumno la respuesta que siempre suele escaparse: «estuve por ahí», «volveré pronto», «no tardaré mucho»...

Refranes y dichos para fuera de casa

Hemos escogido unos refranes españoles que suelen aplicarse a quienes el estar en casa no es precisamente el plato de

su gusto; o también, a quienes tienen singular empeño en mostrar a los demás su racista deseo de mandarlos a tomar viento.

Con estos refranes, intentamos recorrer con cierta flexibilidad las diversas actitudes y miedos que padres y maestros suelen tener con este, en parte, tercer enemigo en discordia: la calle, efectivamente, resulta a veces la nueva escuela y la nueva casa que se escapa a todo control. Por ello, aun prescindiendo de otros problemas reales, es ya merecedora de una especial atención.

Refrán n.º 1: «Por la puerta se va a la calle»

Tiene, sin duda, un sentido directamente agresivo: no quiero verte delante, me estás molestando, esta casa es mía, te has metido en camisa de once varas, aquí mando yo y, el que no quiera, que escoja otro camino.

Pero tiene también un sentido más literal, menos intencionado: es, a veces, la única salida que el niño o los mayores tenemos para largarnos del dolor de cabeza, quebrantos y discusiones familiares.

Y es también, en la escuela, la puerta más grande que el colegio tiene: la puerta de la calle suele tener dos hojas y, aun así, la gente se atropella en las salidas. Por algo será.

O sea, que eso de que «por la puerta se va a la calle» no se crea usted que hace falta repetirlo muchas veces y sólo

cuando a usted, señor padre - señor maestro, se le antoja porque alguien le molesta. «Por la puerta se va a la calle» es algo que los niños aprenden de muy chiquitos y los alumnos lo practican gustosísimamente cada día. Si algún día lo olvidan un poco, tanto en casa como en la escuela, será una buena señal de que todavía les gusta estar dentro.

Dicho n.º 2: «Echar por la calle de enmedio»

Una vez había en el epílogo de un banquete dos borrachos, dos amigos borrachos. El que invitaba al banquete no sabía cómo desprenderse de ellos: quería quedarse solamente con unos cuantos más íntimos para apurar luego una velada sostenida y pacífica.

Un ingenioso amigo le dijo al oído: pídele a cada uno, por separado, que te conduzca al otro a su casa; así, creyendo cada borracho que uno va conduciendo al otro, haciendo un favor al amigo invitante, lograrán marcharse enseguida.

Efectivamente, así hizo. Llamó al primer borracho aparte (*se llamaba Manolo*) y le dijo: «Mira, tu amigo Pepe (*así se llamaba el segundo*) está como una cuba. ¿Querías hacerme el favor de llevarlo a su casa? (*Manolo, naturalmente, se sintió orgulloso de que todavía, en aquel estado, confiaran en él*).

Luego hizo lo mismo con el segundo (*Pepe*) para que hiciera lo mismo con Manolo. Y ambos, al momento, se dieron de ganchete y caminaron apaciblemente, creyéndose cada uno que llevaba al otro.

Todo fue muy bien hasta que encontraron el primer cruce: uno debería llevar al otro a la izquierda y éste, al otro, a la derecha. No fue posible: tan grande era su empeño de cumplir fielmente el encargo. Se caían, se levantaban, tiraban espantosamente uno de otro. Al fin, agotados, sin vencer ninguno, ingeniosamente resolvieron el conflicto: «¿Qué passa?... aquí hay un proooblema».

Y tiraron por la calle de enmedio... para ponerse de acuerdo en la taberna más próxima.

Y es que esto de «la calle de enmedio» da bastante juego: para los indecisos, para los eternos discutidores, para los atrevidos y osados, para cuando uno tira de un lado y el papá o la mamá manda lo contrario, para cuando los profes no se entienden, para cuando tienes ganas de aire puro... «la calle de enmedio» es la única salida decente.

Pero tiene también un sentido literal, geográfico, realista: la gente joven escoge, generalmente, esa calle que no es ni la tradicional del paseo, ni la del gran comercio; sencillamente, esa calle estrecha, torcida y corta (*«la calle de enmedio»*).

Refrán n.º 3: «La calle del rey para todos es»

Quizá, hablando en términos de lenguajes educativos, es uno de los que más juego puede dar.

Efectivamente, eso de que la calle es de todos y que ni padre ni madre ni profe alguno son dueños de la calle del rey, de un cierto estilo de libertad y selva virgen, donde lo que priva de algún modo la voluntad de todos: algo así como campar por sus respetos y por sus reales.

Y es que el niño, en casa, está parte «en su casa», pero parte «en casa de papá y mamá». Y el alumno, en la escuela, está también parte «en su escuela» y, parte, «en la escuela de sus profesores». Y la vida, para desarrollarse libre, requiere también un campo neutral. Y ese es la calle, la calle del rey que para todos es.

Está bonito eso de que existan, al fin, tierras de nadie y de todos, en las que casi la única norma es el sentido común. Por allí pasan las modas más raras, los espectáculos más sin-

gulares, los solos y los grupos bien acompañados; en la calle se puede hablar alto y despacio, cantar, silbar y caminar taciturno; ir de prisa y caminar incluso para atrás, anunciarse y esconderse tras un gabán, venderlo todo, exhibirlo casi todo con apenas un sencillo permiso del guardia municipal.

De ahí que niños, alumnos y mayores estrenen ahí, precisamente ahí, sus mejores libertades.

Dicho n.º 4: «Llevarse a uno de calle»

Lo importante de la calle es su capacidad de motivación. Atrae. Sugiere. Estimula.

«Llevarse a uno de calle» es eso: que no hay modo de resistir a su invitación, que arrastra a la gente. Hay como un poder mágico que te absorbe: dar un paseo, correr hasta la esquina, pasear la calle entera, mirarlo todo, pararse en todo, saludar a muchos, avanzar sin rumbo fijo pero con sentido abierto a lo nuevo, a lo que no se espera, a lo que deseas ver y rever continuamente.

La calle es, sin duda, como un centro de competición: «Llevarse a uno de calle» significa que los ojos de todos te miran, los brazos de todos te alaban, los pies de todos saltan juntos hacia ti. Parece mentira, pero así es: mira cómo corren las señoras de los saldos, los voceros de una manifestación, los fans de todos los ídolos, los entusiastas de una prueba ciclista que va a llegar ahora mismo. Y es que la gente va, viene y se mueve, y siempre con un sentido, aunque sea sólo el paseo de arriba abajo por ver qué pueda suceder de nuevo.

Ya quisieran para sí profes célebres (*que los hay*) y papás (*que se dan bastante*): llevarse a la gente de calle.

La motivación es, sin duda, uno de los problemas mayores de toda didáctica y educación. Y la calle, quiéraslo o no, es maestra en tales cosas.

Cabe, desde luego, pensar si tanto estímulo se convierte a veces en truco y te quedas de vacío después de tanto anuncio callejero. Pero cabe también pensar, al menos, aquello de que «en la calle nos veremos»: que es donde la vida, fuera de aulas y al descubierto, prueba de verdad a la gente.

Dicho n.º 5: «Quedarse uno en la calle»

Pero, naturalmente, no hay que exagerar: como suele decirse, las calles se recogen de noche y se ponen de nuevo todas las mañanas. Y el que se queda en la calle es algo así como el que no tiene nada. Porque eso tiene la calle: que es de todos y de ninguno y las personas necesitan eso: tener algo propio a donde agarrarse bien y decir mío de vez en cuando.

«Te vas a quedar en la calle» es sinónimo de que te van a echar de la empresa o el trabajo, pero es también la amenaza que cae sobre el llamado mal estudiante y nunca va a lograr ni oposición ni nada que culmine las ilusiones que tantos hacen sobre él.

De ahí que «la calle» suene también a tierra de vagos, indolentes y sin trabajo ni amparo alguno. De ahí también que otros innumerables dichos vengán a corroborar lo mismo con palabras muy parecidas: «dejar a uno en la calle», «echar a uno a la calle», «plantar a uno en la calle», «hacer calle» a ver si surge alguna oportunidad de cualquier parte, etc.

El miedo a que los hijos se queden en la calle hace que, cuando se manda a alguien a la escuela, es precisamente para evitar ese riesgo bochornoso: la escuela, en definitiva, está inventada para fabricar modos de vivir el futuro bajo techo y no al descampado.

Dicho n.º 6: «Los de la calle»

Tiene casi siempre ese sentido un tanto despectivo: gente sin cultura y desintegrada normalmente de la normativa institucional y establecida.

La gente enseguida dice: «Tienes un lenguaje de la calle», «eso lo aprenden en la calle, que andan por ahí perdidos todo el día», «oye, niño, que esto no es la calle; a ver si te comportas como se debe»...

Y es que «los de la calle» tienen un lenguaje propio, un estilo desgarrado pero definido, un deambular común que no sólo llama la atención por sí mismo, sino porque, en definitiva también, es un reto a los comportamientos normalizados que enseña la escuela y la familia. Presentarse un día en casa como «niño de la calle» es como echar a paseo cuanto repetidamente nos han enseñado en casa.

De ahí que, a propósito de ello, haya algunos que presenten una consideración muy seria: ¿Hasta qué punto «la calle»

entra en pugna de actitudes con la escuela y la familia y hasta qué punto gana o no la partida? Para muchos de ellos el resultado está bastante claro cuando nos referimos al campo de las actitudes: la familia es, sin duda, la primera y principal plataforma; pero, en segundo lugar, se sitúa la calle y ciertamente mucho antes que la escuela. Esta, en todo caso, instruye y aporta datos para un tratamiento de la realidad, pero su influencia en el cambio de actitudes apenas si roza el 1% de alumnos.

Sean o no ciertos estos resultados muy provisionales, «los de la calle» presentan un doble sentido para su estudio: sus rasgos significativos y el poder de la calle en la actitud de hijos y alumnos.

ACTIVIDADES

06. DISCUSION DIRIGIDA (Cfr. «LAB 0»)



1. El objetivo de esta Actividad es que cada uno del grupo exprese lo que ve y siente a propósito de cada dicho o refrán, e indirectamente, irán surgiendo sus ideas y sentimientos del panorama que el tema de «la calle» le ofrece.

2. Una forma buena de actuar será sin duda la Discusión Dirigida, siguiendo la dinámica que ofrece esta técnica, tal como se describe en el «Lab 0». Siguiendo su estilo, sugerimos aquí algunas pautas de actuación:

—Escoge uno de los refranes o dichos referidos arriba: por ejemplo, «los de la calle».

—¿Qué es lo primero que te sugiere la frase? Que cada uno se exprese rápido. Anota en el encerado la palabra clave. Rápido.

—Rasgos típicos que solemos ver en los que llamamos «de la calle». Desmenuza, poco a poco, la pregunta: respecto a lenguaje, a gestos, a comportamientos respecto a normas, a tipo de cultura, a formas de relación con los demás, etc.

—Datos, aspectos que se nota en los hijos o alumnos que han cogido «en la calle». ¿Cuándo suele decirse esa frase: dónde aprendista eso... en la calle, no?

—¿Qué opináis de los análisis hechos de que la familia y la calle son la fuente básica de actitudes, pero que la escuela apenas influye en el cambio de actitudes de la persona?

—Haced un proceso parecido con otros refranes y dichos.

3.—Quedan nuevas formas o frases que pueden estimular al grupo a que traiga o construya otras nuevas: «Abrirse calle», «De calle en calle», «Pasear la calle a una mujer», «Rondar la calle», «Salir a la calle», etc.

4.—Construir cada uno un cuadro con fotos y recortes de revistas que expliciten o simbolice alguna de estas frases, la que más te llame la atención. Explicar luego cada uno qué ve en ella y ligar con recuerdos personales de la calle de cada uno. ¿Qué es para ti la calle, ahora?...



2.3.

Letras para andar la calle

(A) ACERA:

Puede que la acera sea el único margen que nos deja la calle para esquivar los automóviles y tropezar con los pelmazos.

Sin embargo, hay una hora de cada domingo en que los amigos parecen brotar de las aceras, como si nos hubieran esperado toda la semana debajo del asfalto. Son sensibles al sol.

(Y todavía, a nuestra edad, hay una voz que viene de la infancia y sigue repitiendo: —Tú vete por la acera).

(B) BANCO:

Al banco solitario del parque le ha salido un viejo después de la lluvia.

(C) COCHES:

Si durante unos segundos, una mano extragaláctica, pa-

seara por la tierra un cazamariposas, las piezas de muestreo obtenidas en el barrio podrían ser las siguientes:

Mil quinientos parados, doce salas de «bingo», seis «lecheras» de la policía, una vaca distraída, una guerra completa, dos docenas de niños africanos a punto de extinción... y catorce mil automóviles sorprendidos en un atasco al final de vacaciones.

Pero es que si el cazamariposas vuelve a barrer el año próximo la superficie de la tierra, serán más los parados, serán menos los niños africanos, ya no habrá ninguna vaca distraída... y serán muchos más los automóviles (*a menos que la guerra haya acabado con todos los chóferes*).

(D) DIAS

(Buenos):

Me gustaba **Milagro en Milán**, aquella vieja película de Vittorio de Sica.

A Totó le habían enseñado en el orfanato a saludar a la gente diciendo buenos días.

Cuando de mayor le mandaron a la calle, la mañana de Milán era gris y glacial. Pero Totó saludaba a todo el mundo: —¡Buenos días!

Los transeúntes le miraban estupefactos defendiendo sus bocas detrás de sus bufandas. Los obreros de la traída de aguas se daban a Judas metidos en sus zanjas y soplándose las uñas como si fueran a morírseles.

—¡Buenos días, buenos días! —repetía Totó sin recibir respuesta.

Por eso, al final de la película, Totó se montaba en una escoba y volaba hacia un país donde buenos días significara verdaderamente buenos días. (*Aún no se ha bajado de la escoba*).

(E) ESCAPARATE:

Ya puestos a elegir, los mejores escaparates son aquellos en que los objetos representan al mismo tiempo la imagen de nuestro deseo y la indigencia de nuestro bolsillo.

(*Pero la frustración es vengativa. En los tumultos populares lo primero que cae a pedradas son las lunas de los escaparates*).

(F) FAUNA

(Humana)

Los hombres vistos como animales: zorros y gallinas, cigarras y hormigas (una infinidad de hormigas que no encuentran trabajo y ahora quieren cantar como las cigarras).

Lo más sorprendente de las fábulas es que siempre tienen razón.

(G) GENTE:

Lo iba diciendo por tiempos y según los acontecimientos de la jornada:

—¡Viva la gente!

Luego lo pensó mejor y precisó:

—¡Viva la gente que me deja vivir!

Por la noche, su convencimiento era rotundo:

—¡No se puede vivir con esta gente!

(H) «HIPPIES»:

Hay unas hojas otoñales de latón de baratija que se han ido a colgar en las orejas de todas las muchachas de la ciudad.

Los pendientes, collares y demás colgajos de los «hippies» se han puesto de moda y los tenderetes callejeros animan el costadillo provincianamente «underground» de la ciudad.

Pero los «hippies», ay, ya no son los «hippies», no sólo porque ya no hacen la revolución con tulipanes, ni porque no sean ellos los que trabajan sus metales en «flipados» insomnios creativos, sino porque ni siquiera les caen mal a los papás de las niñas que les compran los pendientes.

(I) ¡IMPOSIBLE!:

Algo que suelen decir los padres cuando les dan el soplo de lo que suelen hacer sus hijos por la calle.

(J) JARDIN:

En la ciudad contaminada y superurbanizada:

—«¿Qué será, qué sería,

qué pasaría,

si a tu lado dijera

una voz misteriosa:

sólo queda esta rosa

y no hay más primavera?»

(K) KILOMETRO:

Es lo que medía exactamente el tedio de los paseos dominicales por la calle mayor. Por eso las parejas que salían a

recorrer el infinito se besaban al final de la calle... con los ojos cerrados.

(L) LUNA

(de espejo):

Hay espejos instalados en la calle que nos muestran de improviso al extraño que llevamos con nosotros. Son espejos fugaces que no permiten una corrección de la figura y que nos dejan con el temor de que la imagen no acabe de borrarse... y puedan sorprenderla los que vienen detrás.

(LL) LLUVIA:

Hay parejas que no son parejas hasta que la lluvia las coloca bajo el mismo paraguas. Por eso no hay ruptura tan sensible como aquella en la que uno de los dos se sale del paraguas y se va por la otra calle.

(M) MANIFESTACION:

Mira, hijo, hay manifestaciones que empiezan y acaban con las banderas desinfladas. No están más desasistidas de razón que las que las llevan ondeando; no es cuestión de ideología, sino de ventolera.

Es más difícil poner en pie una idea que desplegar una bandera. Para llevar una bandera basta un hombre. Para apoyar una idea hacen falta cuatro mil.

(N) NOTICIA:

Porque la noticia también está en la calle, ¿o no era eso lo que decía Rafael Alberti?:

—«Lo sabe ya todo el pueblo.

Lo canta el sillero.

Lo aumenta

el barbero.

Lo dice el albardonero,

y el yegüero,

lo comenta

en las esquinas con el mulero.

Lo cuenta

el carpintero al sepulturero.

¡Lo saben hasta los muertos!

¡Y tú sin saberlo!»

(O) OCIOSOS:

Se sientan en los bancos del paseo y aplican a los que pasan la ley de la pasarela: se ríen de la vieja que habla sola, se meten con el niño que se cayó de los patines, les dicen groserías a las niñas... y huyen como una bandada de estorninos cuando la última de las niñas vuelve de la mano de un señor que le pregunta:

—¿Son aquéllos?

(P) POBRE:

«Hermanos, tengo hambre».

Pero a la sucia pancarta se le han caído todas las haches:

«Ermanos, tengo ambre».

Hay quien dice que lo hacen aposta. Pero tengo mis dudas:

La H de hambre, ¿se la habrán comido?

La H de hermanos, no se la creen.

(Q) QUIOSCO:

Con permiso de Ramón Gómez de la Serna, un quisco es un palomar al que vienen a posarse cada mañana las noticias

en su tinta más urgente (y esas señoras de las revistas (y esas señoras de las revistas «porno» que todavía son noticia para los de EGB a la salida del colegio).

(R) RUIDO:

La duendecilla de los sueños más hermosos se llamaba, según Shakespeare, la reina Mab.

El duendecillo de gran parte de los insomnios ciudadanos se llaman simplemente decibelio.

(Y es que lo del sueño de una noche de verano se está poniendo cada noche más difícil, sobre todo en el verano).

(S) SEMAFORO:

Lo incordiante del semáforo es que no está sincronizado con nuestras prisas. Y tampoco con nuestras pausas.

Hay semáforos malignos que cambian a rojo cuando estamos en mitad de la calzada. Son semáforos caza-peatones que en vez de regularnos el paseo acaban por llevarnos a la carrerilla:

—¡Te he cogido, te he cogido!

(T) TERRORISMO:

Le había explotado entre los pies aquello que parecía una pelota de trapo.

Desde entonces los niños dejaron de correr la calle pegándole patadas a un bote de cerveza.

(U) URBANISMO:

Que no, señor concejal, defensor del viejo ordenamiento urbanístico y detractor de la piqueta municipal que se ha ido cargando las piedras más sentimentales de la ciudad; que la copla de Don Antonio Machado no tiraba por ahí.

Pero él la soltó en el pleno del ayuntamiento cargada con su razón:

«Tu calle ya no es tu calle que es una calle cualquiera camino de cualquier parte».

(V) VANDALOS

(Véase Fauna):

Pertenecientes a la misma pero con un alto grado de especificación en sus constantes agresivas: vuelcapapeleras, revientacabinas, robacoches, destrozajardines, pintaparedes, meacalles, navajeros y pájaros locos...

A veces los meten en la cárcel, pero no resulta: se reproducen en cautividad.

(X) X:

Hay un personaje en *El tragaluz*, de Buero Vallejo, que tiene una manía sorprendente: abre una revista, observa las fotografías donde aparecen concentraciones multitudinarias, toma unas tijeras, recorta una de aquellas cabezas diminutas y pregunta:

—Y éste, ¿quién es?

¡Qué obsesión!, empeñado en salvar la identidad de cada quisque frente a las tragaderas de la masa.

(Y sin embargo mire usted, don Fulano, a mí, en la calle, que me dejen ir de anónimo).

(Y) YO:

Sí, pero lo dicho: sin que se note demasiado. Al fin y al cabo, la calle es de todos.

(Z) ZAPATOS

Algunas veces aparecen en la calle unos zapatos abandonados, unos zapatos todavía en buen uso. Y uno piensa si serán unos zapatos que marcaban con cierto sentido la fatalidad los itinerarios de su dueño. Por eso, un día el dueño se cansó de ellos, se descalzó, los dejó en el bordillo de la acera, y en vez de irse a la oficina, se marchó descalzo por el camino que nunca había podido recorrer.

ACTIVIDADES

05. DIALOGOS SIMULTANEOS



1. El objetivo de esta Actividad es localizar los puntos-clave que suelen ofrecer en «la calle» base de discusión para el grupo: sea porque son puntos que suelen originar conflicto o porque constituyen el centro de nuestra atención cuando tratamos educativamente el tema.

2. Reunidos en subgrupos de no más de 6 personas, tratad de llegar a un acuerdo sobre las 3 cosas-clave que suelen darse en una calle y que suelen dar juego en una discusión de grupo porque suscitan controversias, maneras de pensar diferentes, etc.; por ejemplo, escaparate, paseo, manifestación, quisco, pandillas, etc. Escoged las tres que más juego pueden dar en una discusión.

3. Poned en común, copiando en el encerado, las tres de cada subgrupo, haciendo una lista de todas las que salgan y, si se repiten, anotando las veces que esa palabra ha sido elegida.

4. Repartid entonces palabras por cada subgrupo (una o dos) y que el subgrupo haga un programa de estudio de esa palabra, aspectos principales que podrían discutirse y actividades que podrían hacerse en el grupo para un estudio dinámico de la misma: recordad, por ejemplo, las 13 técnicas del LAB PM y ver qué se podría hacer en alguna de ellas.

5. Para ayudar a la creatividad, facilita el que los subgrupos lean el «Abecedario para andar la Calle», con el que puedes, por ejemplo, comenzar toda la actividad o hacerlo luego en un momento determinado cuando el subgrupo comenzó su tarea.

6. Como producto final, cada subgrupo que presente de una forma gráfica, en un mural plástico de lo que daría de sí la palabra-clave elegida por ellos. Esto tendría ya un valor en sí mismo, prescindiendo de que luego el grupo total se meta o no a estudiar más a fondo uno de los temas propuestos.

7. Estudio más a fondo de uno de los temas, elegido entre los diversos programas por cada subgrupo.



2.4. La calle de todos

«¡A TAPAR LA CALLE!»
(Coro recitado o canturreado)

«¡A tapar la calle,
que no pase nadie,
que quiero que la gente
se pare y me cuente...!»
—¿Y qué te va a contar?
—Lo que otros no quieren
pararse a escuchar.»

1.—Ese viejo que va solo
y habla solo por la calle
porque en casa los que mandan
siempre mandan que se calle,
que no pase,
y que no pase nadie.

2.—Y esa ciega de la esquina
que pregon a los iguales
y no tuvo tanta suerte
como dice que reparte,
que no pase,
y que no pase nadie.
3.—Y la tribu de gitanos
que en el puente ya no cabe
porque va crecido el río
y han nacido más chavales,
que no pase,
y que no pase nadie.
4.—Y esa pobre con un niño
que se duerme en los portales

y le presta algunas veces
a otra pobre de otra calle,
que no pase,
y que no pase nadie.

«¡A tapar la calle
que no pase nadie,
que quiero que la gente
se pare y me cuente...!»
—¿Y qué te va a contar?
—Lo que otros no quieren
pararse a escuchar.»

ACTIVIDADES

013. ROLE PLAYING
(Cfr. «LAB 0»)



1. Leed el relato «A tapar la calle» e identificad los cuatro personajes-tipo que se describen en las cuatro estrofas.
2. Divios en subgrupos y coged cada uno un personaje.
3. Preparad un Role-playing, teniendo en cuenta los siguientes pasos:
 - Estudid cada subgrupo bien el personaje, con datos significativos, pensamientos que le dominan, otros personajes que le rodean, etc.
 - Delante de los otros subgrupos, cada subgrupo intenta el Role-Playing propio, poniendo en escena los personajes fundamentales (preferible, nunca más de cuatro).
 - Recordad que cada persona del grupo no puede hablar en el Role-Playing en nombre propio, sino que siempre ha de representar el papel-role de algún personaje que previamente se ha determinado que entren en escena.
 - Los demás subgrupos presencian el Role-Playing; pero, una vez que el tema avanza, pueden por supuesto entrar en acción, según se describe en la propia técnica («LAB 0»).
- 4.—Que cada uno de los otros subgrupos haga lo mismo con los otros personajes de la calle descritos en el relato «A tapar la calle».
5. Una forma más realista y quizá eficaz de hacer el Role-Playing es que cada subgrupo se lance a la calle y hable antes con cada personaje real; después, que intente hacer un Role-Playing, transmitiendo a los demás sus percepciones.



2.5. Ciudades del cemento

EL JARDIN (Canción)

Justo en el bordillo
del asfalto,
se paró la rosa.

¡Qué sobresalto!
¡Justo en el bordillo
del asfalto!

Iba tan de novia
por el mes de abril
que pensó para sí:

—Hoy el mundo ya es todo jardín.
—«¡Stop!», gritó el guardia de circulación.
—«¡Pabúuu-pabúuu!», rugía el claxon del camión.
—«¡Atrás!», dijo en voz baja la contaminación.

ACTIVIDADES

07. DOCUMENTOS



1. Se busca el que cada uno pueda expresar el sentimiento que le produce su ciudad, su barrio, el vivir quizá en su piso y sacar conclusiones de cómo eso nos condiciona y forma parte fundamental de nuestro AMBIENTE vital.
2. Se busca también el que conozcamos de cerca qué piensan y qué sienten los hijos acerca de su casa, calle, barrio y los alumnos sobre su propia escuela como entorno físico en el que viven y se mueven.
3. Para ello es necesario elaborar un Documento que registre los principales datos que configuran ese ambiente físico o ecológico.
4. Antes de hacerlo, leed alguno de los relatos: la canción «Mi ciudad»; el texto sobre «El Jardín»; «El capitán»; «Los bancos públicos». Describid quizá los sitios bonitos y atractivos de la ciudad o barrio en que estáis: cosas significativas y atractivas a las que os gusta acudir. ¿Por qué? Haced lo mismo, si es posible, con rincones o construcciones de la escuela.
5. ¿Qué problemas veis que trae consigo para vosotros mismos, para los hijos, para los alumnos, la forma de ser de las ciudades o barrios donde vivís?
6. Reunios ahora en subgrupos y comenzad a trabajar sobre qué datos habrá que recoger para configurar con cierta aproximación el entorno físico agradable y desagradable que nos toca vivir. Luego haced lo mismo con los hijos o alumnos para examinar también su situación en este punto.
7. Poned en común la lista de datos y proceded a confeccionar el Documento en días posteriores, trayendo al grupo datos reales.
8. Al final, discutid el Documento y que cada uno diga qué se puede hacer realmente para modificar quizá el entorno físico o, en todo caso, qué hace cada uno para liberarse un poco y encontrar ese relax ecológico por el que suspira probablemente todo el mundo.