



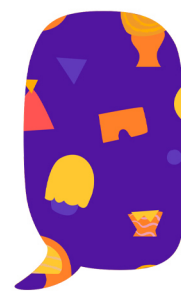
HISTORIAS PARA ARMAR

EL GRAN PATIO DE JUEGOS

Actividad:

CONFLICTO - PENSAMIENTO CRÍTICO
Y SOLUCIÓN DE PROBLEMAS.

HISTORIAS PARA ARMAR



EL GRAN PATIO DE JUEGOS

Actividad:
CONFLICTO - PENSAMIENTO CRÍTICO
Y SOLUCIÓN DE PROBLEMAS.

FICHA TÉCNICA

TIEMPO SUGERIDO

- 45 MINUTOS.

OBJETIVO

- Que los y las estudiantes entiendan que una historia avanza a partir de un conflicto, a través de la observación y el análisis de una situación problemática.

HABILIDADES

- Solución de problemas y pensamiento crítico.

DESTINATARIOS

- Estudiantes de 8 a 11 años.

MODALIDAD

- Trabajo en la casa o en el aula.

DESCRIPCIÓN

- Se trabajará a través de una historia en la que se presenta un conflicto explícito. A través de diferentes cuestionamientos se trabajarán el pensamiento crítico y los posibles desenlaces de la historia.

MATERIALES

- Ficha de la historia del patio de juegos.

INTRODUCCIÓN

En esta actividad se trabajará a partir de la narración de una historia que podría suceder en la realidad cotidiana de una escuela, así los y las estudiantes podrán identificar que una **historia solo puede avanzar a partir de un conflicto**. Además, se pondrá en evidencia que el conflicto no se percibe de la misma forma desde los distintos actores y en función de eso existen distintos desenlaces posibles.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTO 1:

Se les presenta a los y las estudiantes la historia “El gran patio de juegos”:



Había una vez una escuela que tenía un gran patio de juegos que los niños y las niñas utilizaban a la hora del recreo para practicar distintos deportes.

Un día llegaron a la escuela y se encontraron con la noticia de que iban a construir un aula nueva porque la cantidad de estudiantes había crecido mucho. Esto implicó que el espacio del patio del que tanto disfrutaban se redujera a la mitad.

A partir de ese día, cada vez que sonaba la campana, los y las estudiantes corrían para ganar el espacio lo más pronto posible. Había un grupo numeroso que disfrutaba de jugar al fútbol, otro grupo prefería un juego de persecución (“La Mancha”) y otro, que no participaban de ninguna de estas dos actividades, simplemente quería sentarse a conversar al aire libre.

Las autoridades de la escuela no saben bien qué hacer con esta situación.



MOMENTO 2:

En plenario, se genera un **diálogo** a partir de las siguientes preguntas:



- 1) ¿Cuál creen que es el conflicto en la historia?
- 2) ¿Por qué creen que se dio este conflicto?
- 3) ¿Quiénes son los personajes involucrados?
- 4) ¿Qué creen que piensan estos personajes?
- 5) ¿Cómo creen que se sienten estos personajes?
- 6) ¿Cómo creen que se podría solucionar este conflicto?

MOMENTO 3:

Se arman **equipos de trabajo** de cuatro o cinco estudiantes y se les invita a **representar** la historia de la forma más creativa que se les ocurra (historieta, representación teatral, etc.). En esta representación deberán incluir cómo creen que termina la historia.

CONTAR

MOMENTO 4:

Cada equipo expone su representación de la historia al resto del grupo y se genera un diálogo en plenario sobre los distintos desenlaces propuestos.

CIERRE

Una vez finalizada la actividad, se podrán generar algunas preguntas de reflexión y análisis en función al desarrollo del pensamiento crítico y la solución de problemas. Por ejemplo:

**DESCUBRE
TUS IDEAS
CREA TU
HISTORIA**

- Reflexionar acerca de la importancia de los conflictos en las historias para poder avanzar y generar aprendizajes.
- Reflexionar sobre la posibilidad de distintas formas de solución de un mismo problema.
- Reflexionar acerca de la importancia de poner en juego diferentes cuestionamientos sobre un mismo problema y analizar distintos puntos de vista.

