

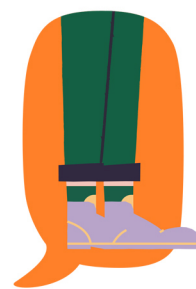


HISTORIAS PARA ARMAR

HÉROES

Actividad: DESARROLLO -
REFLEXIÓN Y COLABORACIÓN.

HISTORIAS PARA ARMAR



PROBÁNDOME OTROS ZAPATOS

Actividad:
PERSONAJES - EMPATÍA.

FICHA TÉCNICA

TIEMPO SUGERIDO

- 30 - 45 MINUTOS.

OBJETIVO

- Desarrollar la empatía a través de una modificación del punto de vista.

HABILIDADES

- Empatía y creatividad.

DESTINATARIOS

- Estudiantes de 8 a 11 años.

MODALIDAD

- Trabajo en la casa o en el aula.

DESCRIPCIÓN

- Se buscará un espacio de reflexión individual a través de la observación que, posteriormente, se modificará o no, introduciendo un nuevo punto de vista.

MATERIALES

- Ficha del personaje, lápiz, borrador, cualquier elemento que permita disfrazarse, un espejo y/o un teléfono para tomarse una foto.

INTRODUCCIÓN

Para la selección de la temática a trabajar por los y las estudiantes se tomará de referencia la idea de que **los cuentos cuentan dos historias**. La historia 1 es aquella que se presenta en un primer plano y que generalmente aparece de una forma lineal. La historia 2 es aquella que remite al tema “del que se quiere hablar”; es una historia oculta.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTO 1:

Se les pedirá a los y las estudiantes que cumplan la siguiente consigna: *“En una hoja en blanco tienen que dibujar un símbolo que represente a un **héroe**. Puede ser real o ficticio. No hace falta que lo dibujen todo, solo algo que los represente. Lo más importante es que al lado del dibujo escriban qué atributos hacen que sea ese personaje o persona sea un héroe.”*

CONTAR

Después se habilita un espacio para que compartan los valores que seleccionaron y comenten por qué los eligieron.

Esta primera actividad tiene dos objetivos:

- 1) Conectar a los y las estudiantes con determinados **valores** que son importantes para ellos y ellas.
- 2) Mostrar que los **atributos** elegidos sobre los héroes son cuestiones significativas para ellos y ellas y se buscará resaltarlos.

Por otro lado, al trabajar sobre el símbolo que refleje al héroe, se trabajará sobre el concepto de **“abstracciones”**, aspecto esencial del pensamiento computacional.



LA ABSTRACCIÓN ES EL PROCESO DE HACER UN FENÓMENO O PROBLEMA MÁS COMPRESIBLE A TRAVÉS DE LA REDUCCIÓN DE LOS DETALLES INNECESARIOS.



Una vez que cada estudiante posea su héroe, y por ende su “valor”, se los separa en **grupos de trabajo**. Cada grupo debe seleccionar un valor, entre los que aparecieron en cada integrante del grupo que sea el tema de la historia que se quiere contar. Pueden haber historias sobre “superación”, “valentía”, “compasión”, etc.

MOMENTO 2:

Una vez que se define el valor se les pedirá que **armen una historia** donde ese valor aparezca sin poder ser enunciado. La historia tiene que poder “hablar” del mismo pero no se puede hacer alusión directa a él.

CONTAR

¿CÓMO CONTAR ESTA HISTORIA?

En este caso les pediremos que lo hagan con un fotomontaje, es decir una combinación de fotografías o de fragmentos de ellas que cuenten una historia. Pueden o no ponerles diálogos (como si fuera una historieta). Lo importante es que el valor que eligieron aparezca pero sin nombrarlo.

En este momento lo importante es que el fotomontaje pueda dar cuenta del desarrollo de la historia. Debe ser claro el principio, el nudo y el desenlace.

MOMENTO 3:

Presentación del fotomontaje al resto de la clase. Cada grupo muestra su fotomontaje y el resto de los compañeros y compañeras debe adivinar cuál fue el valor elegido en el que se basó la historia.



CIERRE

Una vez finalizada la actividad, se podrá generar un diálogo en función de lo que les llamó la atención de los distintos fotomontajes, indagar si pudieron imaginar la historia que hay detrás de cada uno e imaginar cómo hubiera sido si los hubieran trabajado de forma individual, en lugar de hacerlo en equipos. La idea es que los y las estudiantes puedan reflexionar sobre la importancia del trabajo colaborativo y reconocer el aporte de cada integrante en el producto final.