



ENSEÑEMOS A FILOSOFAR

NIVEL E P

Los alumnos de 5° B, 6° A, 6° B y 6° C, como cierre del Proyecto Enseñemos a Filosofar, vieron la película "Los come gusanos". En la misma se observa que un niño es obligado por sus nuevos amigos a comer diez gusanos para poder pertenecer al grupo.

Las reflexiones surgieron rápidamente y los alumnos se identificaron con los diferentes personajes, se asombraron con el giro de la película, cuando Billy, se enfrenta al niño "malo" defendiéndolo de su hermano y comparte la "prenda" por perder con él.

Surgieron ideas como:

- ❖ "Es importante jugarse por los amigos y encontrar la forma de ser aceptado tal como uno es"
- ❖ "Jugarse por lo que uno cree justo y compartir"
- ❖ " Los amigos a veces se pelean pero cuando paso algo duro, lo comparten y te hacen sentir bien, porque eso es ser buen amigo"
- ❖ "Yo creo que ser valiente es jugarse por lo que uno cree"
- ❖ "Los papás a veces nos pueden ayudar a seguir creyendo en nuestros ideales"

Desde el Área de Historia relacionamos la Máxima de este mes con "Jugarse por un sueño" en relación al proceso inmigratorio 1880 - 1930.

Por otro lado, desde el Área de Literatura, a partir de la lectura "El juramento de los Centenera" se conversó acerca del tema y surgió:

- ❖ "Jugarse al decir la verdad",
- ❖ "Afrontar la verdad, las consecuencias"
- ❖ "Intentar ser feliz"

ARRIESGARSE...

También fue un tema que los alumnos abordaron para poder pensar en "jugarse, atreverse"... como forma de enfrentar situaciones y compartimos algunas de ellas:

- Hacer algo por alguien, es arriesgarse a involucrarse.
- Expresar sentimientos, es arriesgarse a mostrar tu verdadero yo.
- Exponer tus ideas y tus sueños, es arriesgarse , pero tal vez puedas cumplirlos.
- Atraverse es arriesgarse a fallar.

Pero los riesgos deben ser tomados, porque el peligro más grande en la vida es no arriesgarse.

La persona que no arriesga, no hace, no tiene, no pretende, no anhela...

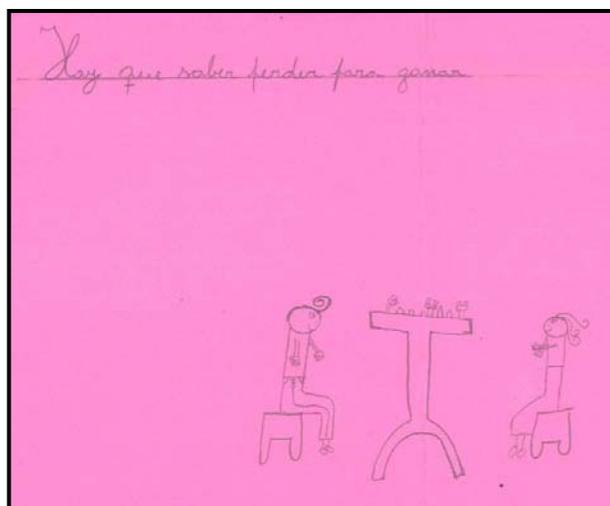
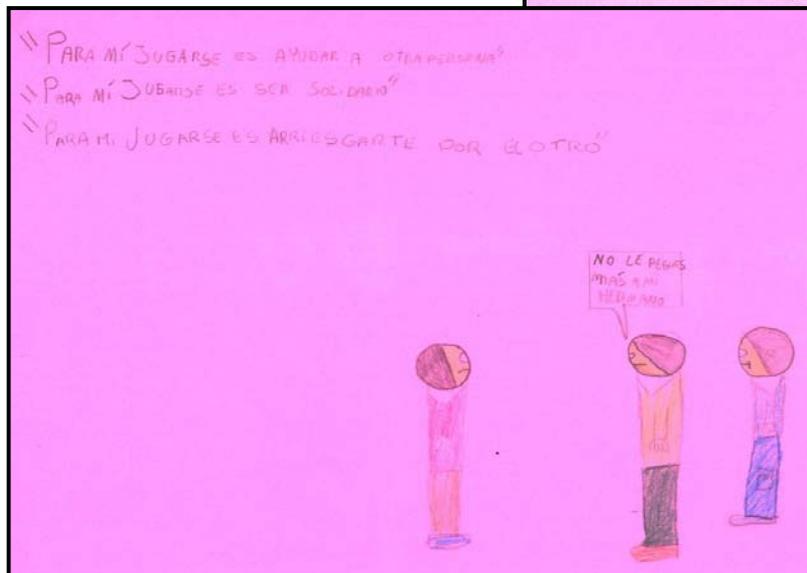
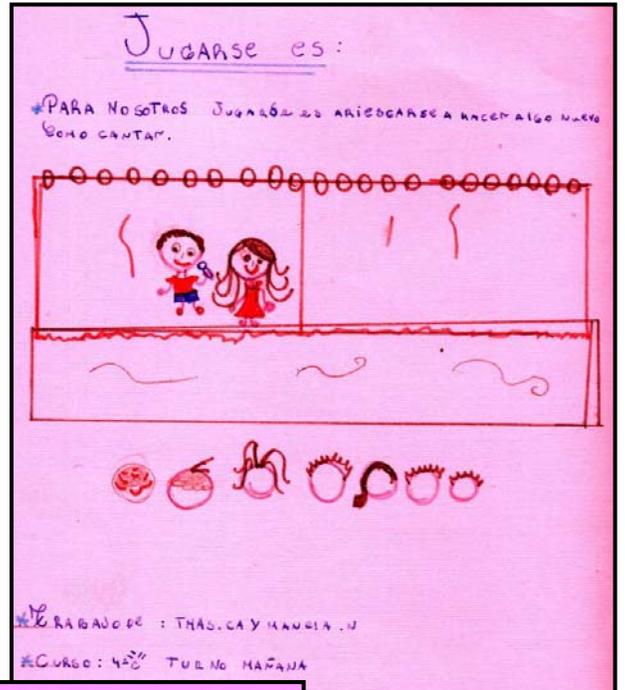
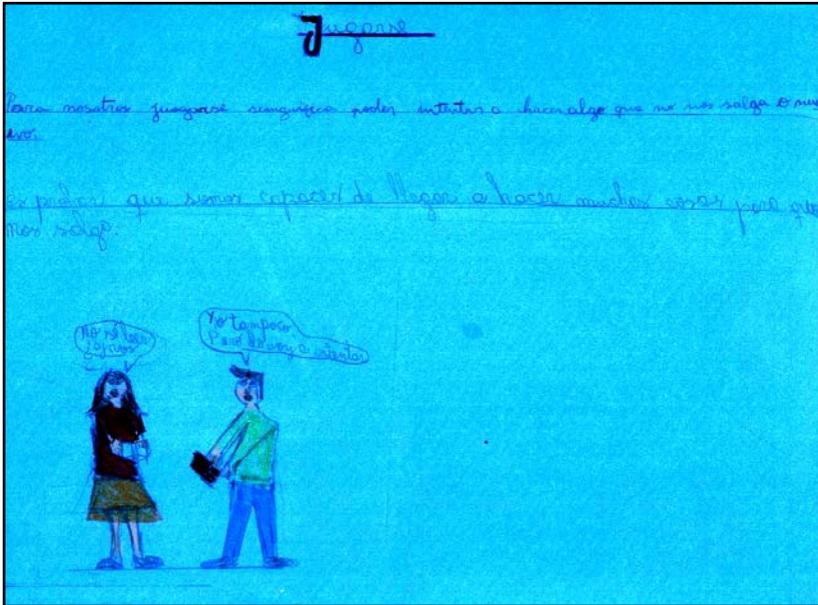
Se pueden evitar sufrimientos y preocupaciones, placeres y alegrías pero te estarías perdiendo de aprender, sentir, cambiar, crecer, amar y vivir...

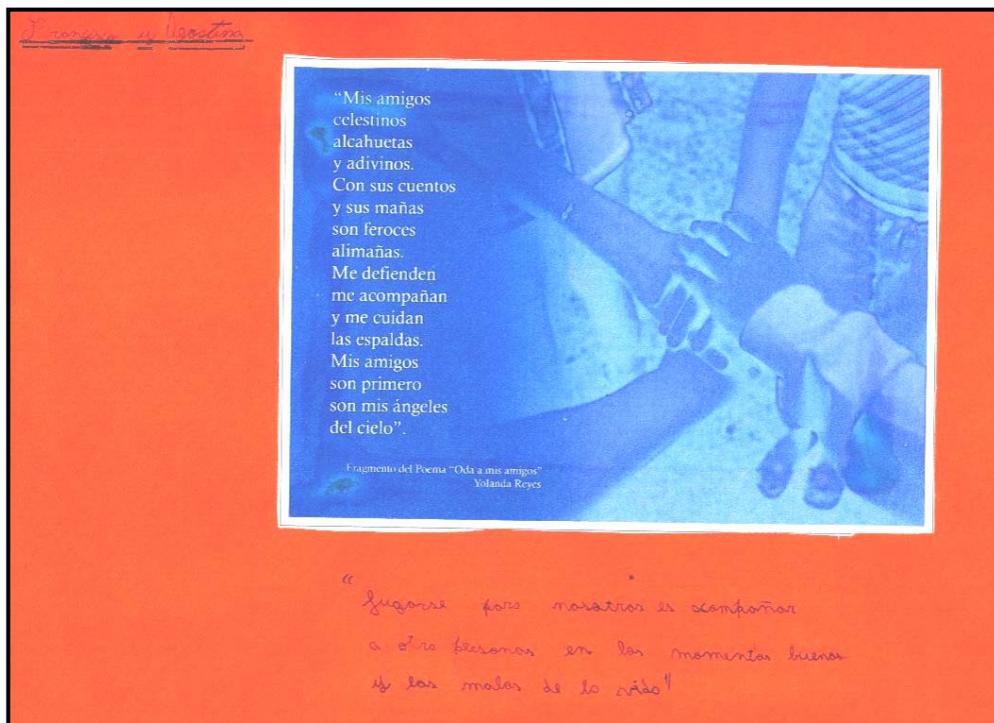
**Luchar por nuestros sueños....
Intentar ser feliz...siempre**

Los alumnos de 4° A, 4° B, 4° C y 4° D vieron la película "Bolt" donde el protagonista es un cachorro que se juega y se arriesga para lograr su objetivo, encontrar y defender a su dueña.

A partir de un diálogo guiado se relacionó el film con el tema. Escribieron qué significa jugarse e hicieron una ilustración.

Los alumnos de 3° A, 3° B, 3° C y 3° D tomaron "hay que jugarse" por "hay que atreverse".
"Nos atrevemos a expresar lo que sentimos"





Conversaron sobre qué situaciones los ponía tristes, felices, enojados, etc.
Dibujaron las diferentes expresiones: tristeza, felicidad, enojo, miedo, sorpresa.
Las escribieron y pensaron cómo demostraban esas emociones.
Marcaron en diferentes situaciones qué opción elegirían.

Reflexiones:

- ✓ “Contar que me pasa me hace sentir bien”
- ✓ “Cuando le cuento a un amigo, me siento mejor”
- ✓ “Siempre le cuento a mi mamá, me puede ayudar”
- ✓ “Me cuesta expresar lo que siento, voy a tratar”
- ✓ “Si contás lo que te pasa ya no estás más angustiado”