



Enseñemos a filosofar
MESES: SEPTIEMBRE Y OCTUBRE

Hay que jugarse!!!! Vos.. Te animas?

Nivel Inicial

Fundamentación:

La idea fuerza “Hay que jugarse” ha implicado concretar encuentros previos con las docentes que implementan en sus salas el proyecto, a fin de proponer y acordar un disparador más cercano a la realidad de un niño de 4 ó 5 años de edad.

Por ello, en dichos encuentros de planificación de la actividad del mes, surgieron estas propuestas:

1-Iniciar los encuentros reflexionando acerca de lo que significa “Jugar” para los niños. A partir de allí, orientar la reflexión a que en todo juego existen reglas que debemos animarnos a respetar para poder disfrutar del mismo.



2-Resignificar en el cotidiano las expresiones ¿Vos te animas a jugar a.....??.(como sinónimo de Jugarse).

“Me animo a meter la cabeza debajo del agua”

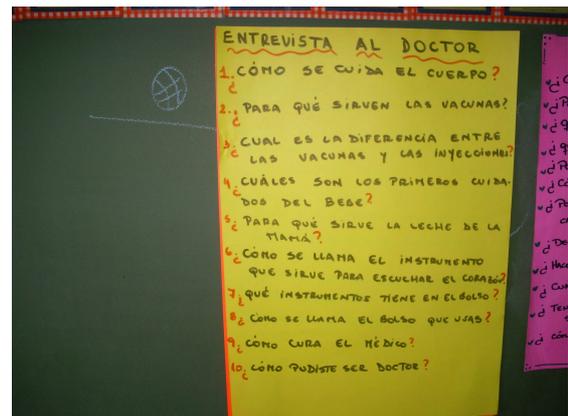
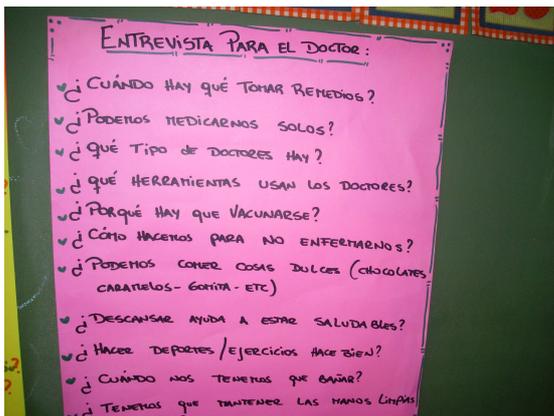
“Me animo a tocar a mi perra”

“Me animo a dormir solo en mi cama”

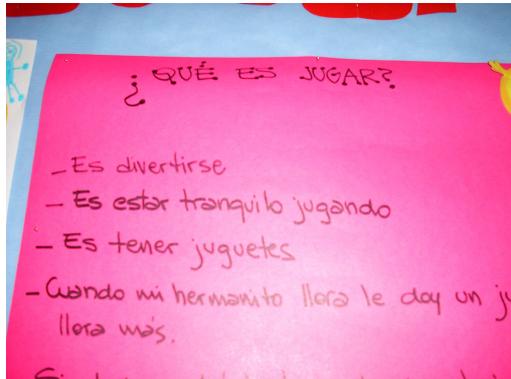
Vimos entonces que esta adecuación era muy oportuna para comenzar a desarrollar los encuentros.

Durante el transcurso de septiembre y octubre se generaron en las salas sucesivos encuentros para abordar el disparador, podríamos decir que el espacio de filosofía tomó la forma de secuencia de actividades interrelacionadas con una temática en común.

3-Recibimos la visita de pediatras (padres de nuestros alumnos) a quienes a través de una entrevista confeccionada por los chicos, pudimos compartir un momento de aprendizaje y conocer el porqué se habían “animado” a elegir esa profesión



4-Se realizaron murales grupales en donde se registraron las reflexiones de los niños relacionadas con el significado de la palabra “Jugar”



5-Se propiciaron espacios narrativos con cuentos pensados como disparadores del debate posterior y, el armado de murales representativos de cada cuento. “Serafín, el hornero” y “Raymundo, el bombero más valiente del mundo”



El cierre de los encuentros se realizó junto a los padres, en torno al:

II Congreso Nacional Juvenil de Filosofía



En donde cada grupo presentó una propuesta diferente:

Las Salas Verdes, desde el espacio de las Artes Plásticas, construyeron grafitis.

En ellos dejaron plasmados mensajes, transmitiendo lo que cada profesión u oficio se animaba a hacer: médicos, bomberos, policías, etc..



Las Salas Celestes también desde el espacio de la plástica pero abordado desde la tri-dimensión, modelaron en papel junto a las familias un superhéroe. Le adjudicaron detalles, nombres y, definieron a qué se animaba cada una de esas esculturas.



Súper linterna: “Se anima a andar en la oscuridad”

Waterman: “Se anima a meter la cabeza debajo del agua”

Capitán Corazón: “Tiene capa y se anima a dar besos”

Súper robot : “Se anima a dormir solo”

Súper Pochocho: “Ayuda en casa y a sus amigos”



El día del Congreso fue el gran broche de oro de las acciones realizadas, donde se pudo apreciar a través de una mega- exposición de trabajos, toda la labor que el Nivel realizó en los espacios de Enseñemos a filosofar.

