

Actividad elaborada por adela María Jiménez para la sección no presencial del curso Pequeños filósofos, celebrado en Ávila durante el otoño de 2019.

## Piensehistorias

Piense historias es una propuesta de juego que podríamos dirigir a cualquier nivel o edad escolar, siempre que tuviéramos en cuenta adaptar el lenguaje y las situaciones sobre las que queremos hacer pensar a nuestros alumnos.

Basándonos en la propuesta del juego de los Story-Cubes o dados de crear historias podríamos proponer a nuestros alumnos, siempre ajustándonos a su edad las siguientes propuestas previas al desarrollo de la actividad:

- Construir dados, cubos en definitiva (aprovechando las áreas de plástica y matemáticas) en los que puedan dibujar diferentes sustantivos, acciones o verbos e incluso adjetivos y/emociones.
  - o Claro esta las adecuaciones que podremos realizar pasaran de partir de un modelo de dado fotocopiado o que tengan que construir de acuerdo con unas pautas dadas...
- O bien elaborar tarjetas a modo de cartas con las mismas categorías de palabras, facilitando más o menos el soporte donde realizarlas.

Una vez elaborado este material, pediremos a nuestros alumnos que de esa gran baraja que obtendremos con todas sus tarjetas y/o de ese conjunto de cubos les pediremos que seleccionen el numero suficiente de tarjetas o dados de una u otra categoría según las siguientes restricciones:

- Alumnos de 3 y 4 años 1 dado de cada categoría, que podremos incrementar siempre que lo veamos oportuno.
- Alumnos de 5 años y 1º de primaria, les iremos incrementando a lo largo del curso el numero de términos, comenzando por adjetivos y sustantivos, y continuando por emociones y acciones.

- Alumnos de 2º a 4º iniciaremos con dos de cada categoría con la posibilidad de crear-contar historias paralelas.
- Alumnos de 5º y 6º, número libre, con consignas de coherencia y sentido.

Objetivo de la actividad:

- Favorecer en nuestros alumnos el espíritu creativo y crítico ante la construcción de historias basadas en los elementos seleccionados con las tarjetas o dados.

Los alumnos de manera individual o en grupos deberán crear frases, historias mas o menos breves desde las que cuenten sucesos que pueden ser más ficticios o menos y en las que los interlocutores, maestros y compañeros podrán ir incorporando preguntas del tipo:

- ¿por qué se siente así?
- ¿qué sucedió antes?
- ¿qué sucedió después?
- ¿y si por alguna circunstancia... desapareciera, cambiara... ? (y aprovechamos para introducir una tarjeta nueva o cambiar otra...).
- O aquellas otras preguntas que se nos puedan ocurrir.

De ese modo nuestros alumnos a través de un juego, de una reflexión conjunta pueden crear, dialogar y pensar, compartiendo ideas, siempre acompañados por el maestro que debe actuar como dinamizador, siendo modelo y participe también del juego.

Paralelamente podremos proponer otras tareas como la elaboración de un mural conjunto o representaciones dramáticas, o bien ilustrar una historia de la inventadas, crean una presentación de diapositivas...