

Ficha Taller

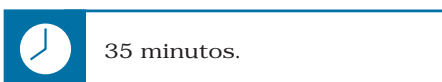
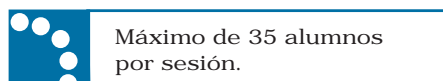
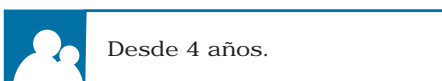
Museo Regional de Magallanes



Reconstruye la historia

Maleta que contiene objetos (o imágenes de objetos) relacionados con un personaje (por ejemplo: láminas, pañuelo, libro, herramienta de su oficio, etc.). Se busca reconstruir la historia del personaje.

En la maleta se encuentra una libreta con datos, preguntas, pistas, etc., las respuestas se encontrarán en la museografía y en los objetos encontrados en la maleta. La dinámica está controlada por un reloj de arena.



Objetivo

- Reconstruir y asociar hechos relevantes de la historia de un personaje, a través del sentido de observación y procesos de análisis.



Aprendizajes esperados

- Desarrollo del método científico.
 - Recopilación de la información.
 - Iniciación a la formulación de hipótesis.
 - Establecer comparaciones y secuencias de sucesos.
- Desarrollo de la expresión oral.

Sugerencias Metodológicas



Modo de utilización

Reconstruye la historia es un juego dinámico. Utilizando destrezas de observación, análisis y asociación, los niños/as relacionan objetos (o láminas de objetos) entre sí descubriendo similitudes y diferencias, infiriendo de ellos actividades, contextos, procesos que pudiesen haber sido realizados por un determinado o determinados personajes de la historia presentes en la museografía.

- Estimular la observación y manipulación del material.

- Estimular la recopilación de información y las hipótesis a través de pistas y preguntas.

- La pistas pueden ser entregadas aleatoriamente de manera que cada niño/a o grupo que descubre el objeto aludido, colecciona una serie.

- Comentar sobre las posibles actividades que se pueden desempeñar con el objeto o los objetos aludidos en las láminas.

- Otorgar tiempo para dar dinamismo a la actividad.

Trabajemos con los niños/as

Busquemos, Pensemos
y Armemos la Historia



Básico

- Se sugiere que los niños/as participen del juego "veo, veo". Los niños/as atienden a las pistas presentadas en la dinámica del juego. Por ejemplo:

Guía: *"veo, veo"*

Niños/as: *"¿qué ves?"*

Guías (pista): *"una cosa para transportar y recolectar"*.

"Los niños/as buscan objeto o lámina, y van sucesivamente avanzando en las pistas".

(Se puede utilizar reloj de arena para dinamizar la actividad)

- Mediados por el guía, clasificar y establecer las series de cada personaje(s)
- Comentar y reconstruir la historia del personaje .



Intermedio

Variaciones

- Los niños/as observan los objetos y las láminas.
- Escuchar algunas pistas entregadas al azar. (Dar tiempo (reloj de arena) para que puedan determinar las series de cada personaje o personajes de la historia).
- Descubrir y nombrar el personaje o los personajes aludidos.
- Ordenar los objetos o láminas en una secuencia de acuerdo a sus propias conclusiones.
- Conversar sobre la actividad que realiza cada personaje.
- Se puede dividir a los niños/as en grupos pequeños.
- Cada grupo resuelve las posibles asociaciones que se pueden establecer entre objetos (láminas), personajes y ambiente.
- Dan a conocer sus respuestas con breves relatos, como también el procedimiento que usaron para llegar a las conclusiones planteadas.



Avanzado

Variaciones

- Establecer relaciones, clasificar imágenes según pistas y ordenan los objetos o láminas en una secuencia de acuerdo a sus propias conclusiones.
- Presentar al grupo realizando un análisis de tarea de cada serie resuelta
 - ¿Qué observaron?
 - ¿Qué infirieron de la observación?
 - ¿Qué concluyeron?
- Asociar cómo los distintos roles ayudan al individuo a comprender el mundo, y cómo influye en la historia de otros.

Evaluando la actividad

Preguntas abiertas

- Adecuarlas a los rangos de edad de los participantes

- 1 ¿Qué personajes y roles han reconocido en este juego?
- 2 ¿Qué personaje o personajes les llamó más la atención?, ¿por qué?
- 3 ¿Qué culturas han reconocido?
- 4 ¿En qué épocas o períodos de la historia han participado estos personajes?
- 5 ¿Cuáles están más cercanos a nosotros (contemporáneos)?, ¿cuáles no?
- 6 ¿Les hubiese gustado conversar con él/ella o con ellos/ellas?, ¿qué le hubieran preguntado?
- 7 ¿Existen en nuestra época objetos y/o actividades similares?, ¿cuáles?
- 8 ¿Con qué objetos pueden reconstruir la historia de sus vida?, nombrar tres.



Notas

Si el grupo que asiste al taller cuenta con estudiantes con Necesidades Educativas Especiales (NEE), solicitar que lo comuniquen previamente a fin de adecuar las actividades sugeridas.

Consideraciones Generales para el trabajo con estudiantes con NEE:

- Ubicar al estudiante cerca del guía y en una zona que favorezca la discriminación visual.
- Dar instrucciones sencillas y claras sobre actividades y juegos.
- Flexibilizar los tiempos de duración de la actividad.
- Adaptar las dificultades de las actividades según sus posibilidades motrices, visuales, auditivas y cognitivas. Por ejemplo: para quienes tengan discapacidad auditiva se sugiere ubicarlos frente al profesor/a (monitor/a) de manera de facilitar la lectura de labios.
- Reforzar los logros por pequeños que sean.

En caso de estudiantes con inquietud motora en grado importante:

- Manténgalo ocupado. Genere tareas y ocupaciones para el estudiante. Por ejemplo: ayudar a repartir, guardar, organizar.
- Refuerce positivamente al estudiante cuando esté tranquilo o cuando juegue reposadamente.
- Mantenga permanente contacto visual con el estudiante.
- Fomente la paciencia en el grupo y el respeto de turnos. Mencionar constantemente la importancia de escucharse mutuamente para que resulte la actividad.

En caso de estudiantes con problemas de Lenguaje:

- Otórguele oportunidad y tiempo para las respuestas orales.
- Apóyese en el grupo para confirmar la comprensión de las instrucciones. Solicíteles que expliquen lo que hay que hacer.