

ACTIVIDADES para el desarrollo de **habilidades de pensamiento** a través de la **PRÁCTICA FILOSÓFICA**

Escuela • Familia • Organizaciones

ANEXO



CECAPFI

*Centro Educativo para la Creación Autónoma
en Prácticas Filosóficas*






Habilidad: JUGAR PARA GENERAR APRENDIZAJE

Actividad: Saber o no saber

Tarjetas de "Saber" y "No Saber"

"No Saber" PECEAPFI	"Saber" PECEAPFI	"No Saber" PECEAPFI	"Saber" PECEAPFI
"No Saber" PECEAPFI	"Saber" PECEAPFI	"No Saber" PECEAPFI	"Saber" PECEAPFI
"No Saber" PECEAPFI	"Saber" PECEAPFI	"No Saber" PECEAPFI	"Saber" PECEAPFI
"No Saber" PECEAPFI	"Saber" PECEAPFI	"No Saber" PECEAPFI	"Saber" PECEAPFI
"No Saber" PECEAPFI	"Saber" PECEAPFI	"No Saber" PECEAPFI	"Saber" PECEAPFI
"No Saber" PECEAPFI	"Saber" PECEAPFI	"No Saber" PECEAPFI	"Saber" PECEAPFI
"No Saber" PECEAPFI	"Saber" PECEAPFI	"No Saber" PECEAPFI	"Saber" PECEAPFI
"No Saber" PECEAPFI	"Saber" PECEAPFI	"No Saber" PECEAPFI	"Saber" PECEAPFI

"Cartas de Retos" en la siguiente página

<p>Baila, canta, actúa e imita</p>	<p>Fotografía, moldea y dibuja</p>	<p>Palabras al derecho y al revés</p>	<p>Sentimientos</p>
<p>Canta la Bamba e incluye tres conceptos e ideas por aprender</p> <p></p>	<p>Toma una fotografía del concepto _____ Muéstrala a tu equipo y pide que adivinen que concepto es</p> <p></p>	<p>Elige a un compañero de tu equipo y pide que deletree la siguiente palabra</p> <p>_____</p> <p></p>	<p>Enojado, explica lo que es</p> <p>_____</p> <p></p>
<p>Baila, canta, actúa e imita</p>	<p>Fotografía, moldea y dibuja</p>	<p>Palabras al derecho y al revés</p>	<p>Sentimientos</p>
<p>Al ritmo de rock and roll baila y escribe la palabra</p> <p>_____</p> <p></p>	<p>Con plastilina un integrante del equipo moldea y representa la idea _____, los demás adivinan el concepto</p> <p></p>	<p>Elige a un compañero de tu equipo y pide que deletree al revés la siguiente palabra</p> <p>_____</p> <p></p>	<p>Triste, explica la idea contraria del concepto</p> <p>_____</p> <p></p>
<p>Baila, canta, actúa e imita</p>	<p>Fotografía, moldea y dibuja</p>	<p>Palabras al derecho y al revés</p>	<p>Sentimientos</p>
<p>De forma confusa explica la siguiente idea</p> <p>_____</p> <p></p>	<p>Dibuja el concepto _____ y pide a un compañero de tu equipo que lo adivine</p> <p></p>	<p>Pide a dos compañeros del equipo que tomen un lápiz entre los dos y escriban juntos la definición del concepto</p> <p>_____</p> <p></p>	<p>Feliz, da los datos sobre</p> <p>_____</p> <p></p>
<p>Baila, canta, actúa e imita</p>	<p>Fotografía, moldea y dibuja</p>	<p>Palabras al derecho y al revés</p>	<p>Sentimientos</p>
<p>Canta "Cielito lindo" e incluye en alguna estrofa cuatro conceptos del tema a aprender</p> <p></p>	<p>Con tu cuerpo representa la idea _____ y tu equipo debe decir a qué idea representas</p> <p></p>	<p>Un integrante del equipo compone un verso con las palabras _____</p> <p>_____</p> <p></p>	<p>Melancólico, explica a alguien la teoría de</p> <p>_____</p> <p></p>
<p>Baila, canta, actúa e imita</p>	<p>Fotografía, moldea y dibuja</p>	<p>Palabras al derecho y al revés</p>	<p>Sentimientos</p>
<p>Imita a algún filósofo y explica la idea</p> <p>_____</p> <p></p>	<p>Realicen una escultura con todos los integrantes del equipo que represente</p> <p>_____</p> <p></p>	<p>Todos los integrantes del equipo deberán escribir el concepto que corresponde a la siguiente idea</p> <p>_____</p> <p></p>	<p>Efusivo, demuestra la siguiente fórmula</p> <p>_____</p> <p></p>

Habilidad: **PENSAR EMPÁTICAMENTE**

Actividad: **Empatizar para aprender y Retratos literarios**

"Tarjetas de acciones"

**Caminar para llegar
a un sitio**

 CECAPFI

Rascarse la cabeza

 CECAPFI

Aplaudir por algo

 CECAPFI

Pelar una papa

 CECAPFI

Peinarse

 CECAPFI

Hacer su cama

 CECAPFI

Contar dinero

 CECAPFI

Cepillarse los dientes

 CECAPFI

Manejar



Jugar con una pelota
imaginaria



Bailar



Reirse



Limpiar una mesa



Cortarse las uñas



Pasear por un lugar
bonito



Cruzar la calle



"Dilemas morales"**Niño esclavo**

Tú eres un niño esclavo en África y trabajas 20 horas al día haciendo alfombras. Una noche, tienes una visión que te dice que nadie, ni una persona en el mundo, comprará esas alfombras.

¿Cómo te sentirías?

A. Decepcionado y angustiado por tanto trabajo y sufrimiento

B. Satisfecho porque nadie se beneficiará de tu maltrato.

La boda de tu mejor amigo

Estás en la boda de tu mejor amigo una hora antes de que empiece la ceremonia. Un poco antes de llegar al lugar has confirmado que la novia tiene algo con el padrino, pues los has visto saliendo desaliñados y en secreto de una habitación. Si se lo cuentas a tu amigo arruinarás el día, pero no quieres que se case con alguien que lo engaña. ¿Qué harías en esta situación?

A. Contárselo. Está claro que le arruinarás el día, pero mejor estropear un día que una vida entera.

B. No decir nada. Lo que tienes que hacer es apoyarlo y participar en la felicidad de tu amigo.

Dilema del prisionero (Peter Singer)

Dos personas se encuentran prisioneras y la única manera de salir lo más pronto posible es callando los dos, pero ambos se encuentran en celdas separadas y no saben qué decisión tomará el otro. Las posibilidades son:

A. Si yo callo y él se calla ambos estaríamos sólo seis meses en prisión.

B. Si yo callo, pero él confiesa, él sale libre y yo quedo preso 20 años.

C. Si yo confieso y él calla, yo salgo libre y él se queda preso 20 años.

D. Si yo confieso y él confiesa cada uno quedará preso 10 años para cumplir una condena total de 20 años.

¿Qué harías en esta situación?

Habilidad: **DAR RAZONES**

Actividad: **El detective**

TABLA DE INVESTIGACIÓN

EQUIPO:

PROBLEMA:

ESTRATEGIA DE INVESTIGACIÓN A SEGUIR:

POSIBLE **RAZÓN I** POR LA QUE EL PROBLEMA SE HA GENERADO:

POSIBLE **RAZÓN II** POR LA QUE EL PROBLEMA SE HA GENERADO:

POSIBLE **RAZÓN III** POR LA QUE EL PROBLEMA SE HA GENERADO:

EVIDENCIA EMPÍRICA QUE SOSTIENE ESTA IDEA:

EVIDENCIA EMPÍRICA QUE SOSTIENE ESTA IDEA:

EVIDENCIA EMPÍRICA QUE SOSTIENE ESTA IDEA:

A PARTIR DE CONOCER ESTAS RAZONES EL EQUIPO PROPONE LA SIGUIENTE SOLUCIÓN AL PROBLEMA:

Habilidad: **CREAR IDEAS**

Actividad: **Historias accidentadas**

- **Consignas normales:** refieren a contenidos que las personas tienen que agregar a la historia.
- **Consignas en cursivas:** indican algo que se tiene que hacer corporalmente o a la forma de hablar mientras se participa.
- **Consignas subrayadas:** implican no sólo la participación actual, sino a los participantes que siguen en cuestiones referentes a la historia.

● **Eventos**

■ **Eventos extraños**

★ **Catástrofes**

A la vuelta de la esquina le espera al personaje principal una sorpresa	<i>Eliges a alguien que esté después de ti, intercambian lugar y él o ella hablan ahora</i>	<i>Has una extensa participación</i>	<u>Nada interesante pasa durante tres turnos</u>
● 👤 CECAPFI	● 👤 CECAPFI	● 👤 CECAPFI	● 👤 CECAPFI
Aparece un nuevo aliado en la historia	Al personaje le pica la nariz y eso genera mucha risa en otros	Sopla una brisa fresca sobre la escena	Incluye al menos tres acontecimientos diferentes en tu participación
● 👤 CECAPFI	● 👤 CECAPFI	● 👤 CECAPFI	● 👤 CECAPFI
El problema se agrava por tres razones distintas en este turno	Introduces en la historia algo que te haya pasado	<i>Di tu participación tapándote la nariz</i>	<u>El personaje se enamora de alguien</u>
● 👤 CECAPFI	● 👤 CECAPFI	● 👤 CECAPFI	● 👤 CECAPFI
Una paloma defeca sobre el personaje principal	<i>Canta tu participación</i>	<i>Has tu participación girando en el lugar</i>	El personaje principal se siente realmente cansado
● 👤 CECAPFI	● 👤 CECAPFI	● 👤 CECAPFI	● 👤 CECAPFI

<p>Pierdes un turno</p> <p>●</p> <p>🎵 CECAPFI</p>	<p>Participa y luego ponte más adelante para participar de nuevo</p> <p>●</p> <p>🎵 CECAPFI</p>	<p>Di lo que ibas a decir pero temblando de pies a cabeza</p> <p>■</p> <p>🎵 CECAPFI</p>	<p><u>El personaje principal entra en un túnel del tiempo y vuelve a ser un niño hasta el fin de la historia</u></p> <p>■</p> <p>🎵 CECAPFI</p>
<p>Todos pierden la memoria por un tiempo menos una persona que aprovecha para verse beneficiado</p> <p>■</p> <p>🎵 CECAPFI</p>	<p><u>El problema principal de la historia cambia radicalmente (y permanece así hasta el final del relato)</u></p> <p>■</p> <p>🎵 CECAPFI</p>	<p>Había alguien que observaba todo lo que pasaba y ahora se convierte en protagonista</p> <p>■</p> <p>🎵 CECAPFI</p>	<p><u>Todo era un sueño, pero por alguna razón es un sueño del que no se puede despertar JAMÁS</u></p> <p>■</p> <p>🎵 CECAPFI</p>
<p>Los enemigos se hacen amigos y los aliados se enemistan</p> <p>■</p> <p>🎵 CECAPFI</p>	<p>El personaje principal sufre una metamorfosis y ya nadie lo reconoce</p> <p>■</p> <p>🎵 CECAPFI</p>	<p>Alguno de los integrantes del grupo es ahora parte también de la historia</p> <p>■</p> <p>🎵 CECAPFI</p>	<p><i>Di lo que tienes que decir en voz baja y lo que se te entienda es lo que queda</i></p> <p>■</p> <p>🎵 CECAPFI</p>
<p><i>Representa tu idea con mímica sin hablar (1min), que alguien te interprete y lo que él diga es lo que queda</i></p> <p>■</p> <p>🎵 CECAPFI</p>	<p><i>Cuenta tu parte escupiendo mientras hablas</i></p> <p>■</p> <p>🎵 CECAPFI</p>	<p><u>Durante tres turnos nadie escuchará a nadie dentro de la historia, incluido tu turno</u></p> <p>■</p> <p>🎵 CECAPFI</p>	<p><i>¡Cambio de lugares! Cada quien se cambia caóticamente de lugar y sigue la historia</i></p> <p>■</p> <p>🎵 CECAPFI</p>
<p><i>Debes decir exactamente lo contrario a lo que querías agregar a la historia</i></p> <p>■</p> <p>🎵 CECAPFI</p>	<p>Todos los personajes abandonan por un momento lo que estaban haciendo y hacen lo que se les antoja</p> <p>■</p> <p>🎵 CECAPFI</p>	<p><i>Cada persona del grupo dirá una palabra, uno tras otro, terminando contigo. Esa será tu aportación</i></p> <p>■</p> <p>🎵 CECAPFI</p>	<p><i>Mira a otra persona por un momento, esta persona luego tiene que decir lo que tú querías decir y eso es lo que cuenta</i></p> <p>■</p> <p>🎵 CECAPFI</p>
<p><u>El personaje principal se enamorará tres veces en la historia y las tres veces será traicionado</u></p> <p>★</p> <p>🎵 CECAPFI</p>	<p><i>Tu participación ha de generar desdicha y pena a todos los participantes</i></p> <p>★</p> <p>🎵 CECAPFI</p>	<p>Mueren TODOS y ni su recuerdo pervive</p> <p>★</p> <p>🎵 CECAPFI</p>	<p><u>Durante tres turnos (incluido el tuyo) ocurrirán solamente cosas malas</u></p> <p>★</p> <p>🎵 CECAPFI</p>

El personaje principal sufrirá dolor en el pie izquierdo hasta el final del relato



Llega la suegra



Mueren TODOS y se recuerda de ellos cosas mucho peores de lo que realmente era



Interrumpe a dos participantes después de ti y lo que dices queda



Di lo que tienes que decir haciendo sonidos molestos para los demás



El personaje principal se vuelve un fantasma y así sigue participando en la historia



Un gigante que había allí, sin darse cuenta se sienta sobre los personajes y los mata



Di lo que ibas a decir como si no tuvieras la menor inteligencia



Una mosca arruina todo el plan



Nadie puede decir la palabra "no" en el resto de la historia



El personaje principal pierde todos sus valores



Todos los personajes sufren crisis emocionales, de aquí al final de la historia



Sólo se puede decir lo se quiere decir en forma de preguntas por tres turnos



Un ser insignificante y mezquino triunfa, al menos por ahora



- Eventos
- Eventos extraños
- ★ Catástrofes



Generales	De su aplicación, uso o contexto	Del proceso de hacerla
Nombre la creación	¿Dónde se aplicará?	¿Cuánto tiempo tardarás en hacerla?
¿Para qué sirve?	¿Cuándo?	¿Qué pasos hay que seguir para crearla?
Características principales	¿Quiénes la aplicarán?	¿Cuál es el producto final?
Detalles de su constitución <i>(pueden ser características, elementos que contiene, pasos, etc.)</i>	¿Por qué se preferirá utilizarla o conocerla?	
¿Otros?		

Actividad: **Polifonía para resolver problemas**

He aquí las distintas perspectivas para encontrar solución al problema:

1. A través de apoyarnos con otras personas. Muchas veces estamos demasiado centrados en nosotros mismos, quizá una buena idea puede ser apoyarnos en otros que están allí y no participan de la cuestión. En este caso se detalla en quiénes uno podría apoyarse y el rol que estas personas tendrán en la solución del problema.

2. Haciendo otra cosa en compensación: La existencia de un problema es tanto una cuestión objetiva, como subjetiva. No siempre se puede “solucionar” la cosa en sí misma, pero se pueden hacer otras cosas que compensen el sentimiento de disgusto o inconformidad propio del problema. En este caso se debe detallar qué cosas se podrían hacer en forma compensatoria.

3. Trabajando el doble: Podría suceder que lo que se necesite hacer sea trabajar más, dedicarse más, invertir más tiempo en la cuestión. En este caso se debe describir en qué cosas habría que trabajar más, cuánto tiempo habría que dedicar a ello y cómo se logrará tener el tiempo para esto.

4. Haciendo cosas que no se habían hecho antes: En la resolución de problemas hay cosas que estamos acostumbrados a realizar. En este caso se trata de pensar en soluciones alternas, diferentes, que impliquen cursos de acción poco frecuentes para el individuo o el grupo.

5. Incluyendo actores nuevos: Igual que en el apartado anterior, aquí se describen soluciones a partir de otros actores, pero son personas o grupos que no hemos considerado o tomado en cuenta, que no están aquí, especialistas, externos, etc., que podrían dar un giro al asunto.

6. Con una meta más desafiante para el futuro: Algunas veces no se puede “hacer algo” de forma directa, pero sí podemos desafiarnos más hacia el futuro. Plantearnos un reto mayor a largo plazo nos brinda una nueva guía orientadora y nos permite seguir construyendo. Aquí se deben describir alternativas de solución de este tipo.

7. Hablando con las personas involucradas: Por momentos, los problemas son tales simplemente por la falta de diálogo. En este caso se debe describir cómo se podrían generar situaciones de diálogo con los implicados y explicitar cómo se abriría y desarrollaría la conversación.

8. Creando un espacio de convivencia con los involucrados: En ocasiones, las personas funcionamos más por acciones que por palabras. En este caso, deben darse posibilidades de solución al problema que impliquen nuevos espacios de convivencia e interacción, haciendo cosas juntos, es decir, con los implicados.

9. Pensando desde la perspectiva del otro: Si el problema involucra a otras personas es muy pertinente pensar más en cómo piensa el otro. En este caso se ha de describir la visión de los otros al respecto, así como las razones por las que ven al problema como tal. Desde esa descripción se intentan trazar nuevas vías de solución.

10. Desviando la atención hacia otras cosas: Los problemas para ser tales requieren de atención de los sujetos. Es decir, nada es un problema si no es problema para alguien. Puede suceder que la gente se esté enfocando en un falso problema y que lo que se requiere es poner su atención en otras cosas. Aquí se describe en qué se pondría la atención ahora y cómo hacerlo en dicha situación.

11. Cambiando el problema: A veces, no es que el problema no tenga realidad, pero está planteado en forma inadecuada. Aquí se debe trabajar proponiendo reformulaciones, evaluando su realidad desde esta perspectiva y haciendo propuestas de solución.

12. Siendo más operativos: Podría suceder que el problema actual existe por falta de eficiencia u operatividad. Las soluciones que se propongan en este espacio contendrán propuestas organizativas nuevas que permitan arribar a una solución al asunto en cuestión.

13. Aceptando el problema: No todo tiene una "solución", a veces se trata de aceptar las realidades. Pero aceptar algo no siempre es sencillo, en este caso se describe de la mejor manera posible formas para lograr esta aceptación de la circunstancia presente.

14 Retomando los principios que mueven nuestro quehacer: A veces los problemas surgen porque perdemos nuestra ruta o perspectiva. Si retomamos los principios o pautas que guían nuestra acción es posible encontrar claridad respecto a cómo resolver situaciones que nos aquejan. Aquí se puntualiza y describen los principios que se retoman así como las soluciones que podrían brindarnos.

La leyenda de los Cinco Soles

Se decía que hubo ya antes cuatro soles, cuatro edades, antes que la nuestra, y que ésta era la quinta edad, la que ahora vivimos. Como lo sabían los viejos, en el año 1-Conejo se cimentó la tierra y el cielo. Y así lo sabían, que cuando se cimentó la tierra y el cielo, habían existido ya cuatro clases de hombres, cuatro clases de vidas. Sabían igualmente que cada una de ellas había existido en un Sol (una edad).

Y decían que a los primeros hombres su dios los hizo, los forjó de ceniza. Esto lo atribuían a Quetzalcóatl, cuyo signo es el Viento, él los hizo, él los inventó. El primer Sol, que fue cimentado, su signo fue el Agua, se le llamó Sol de Agua. En él sucedió que todo se lo llevó el agua. Las gentes se convirtieron en peces.

Se cimentó luego el segundo Sol [edad]. Su signo era el jaguar. Se llamaba Sol de jaguar. En él sucedió que se oprimió el cielo, el Sol no seguía su camino. Al llegar el Sol al mediodía, luego se hacía de noche y cuando ya se oscurecía, los jaguares se comían a las gentes. Y en este Sol vivían los gigantes. Decían los viejos que los gigantes así se saludaban: 'no se caiga usted', porque quien se caía, se caía para siempre.

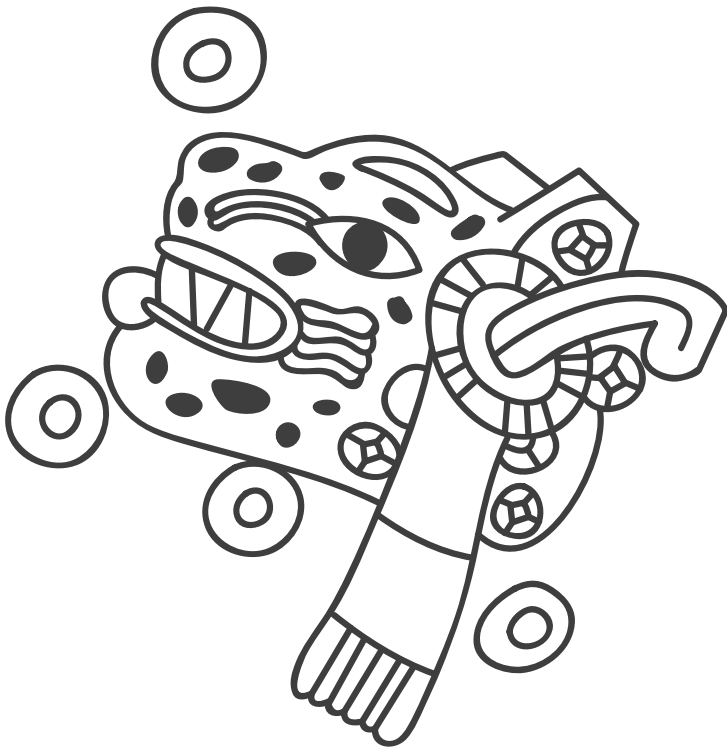
Se creó entonces el tercer Sol. Su signo era la Lluvia. Se decía Sol de Lluvia (de fuego). Sucedió que durante él llovió fuego, los que en él vivían se quemaron. Y durante él llovió también arena. Y decían que en él llovieron las piedrezuelas que vemos, que hirvió la piedra tezontle y que entonces se enrojecieron los peñascos.

Su signo era Viento, se cimentó luego el cuarto Sol, se decía Sol de Viento. Durante él todo fue llevado por el viento. Todos se volvieron monos. Por los montes se esparcieron, se fueron a vivir los hombres-monos.

El quinto Sol: Movimiento es su signo. Se llama Sol de Movimiento, porque se mueve, sigue su camino. Y como andan diciendo los viejos, en él habrá movimientos de tierra, habrá hambre y así pereceremos. En el año 13-Caña se dice que vino a existir nació el Sol que ahora existe.

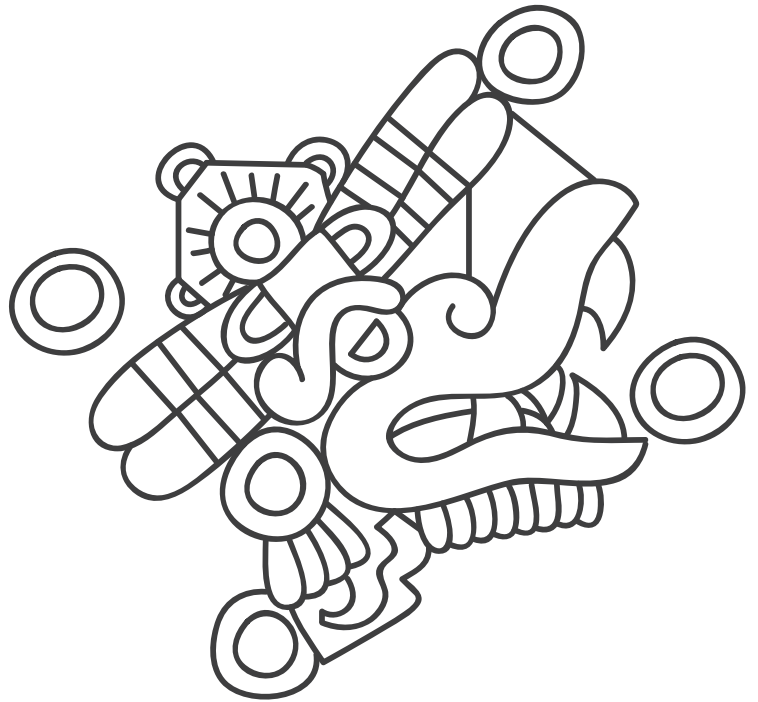
Entonces fue cuando iluminó, cuando amaneció, el Sol de movimiento que ahora existe. Movimiento es su signo. Es éste el quinto sol que se cimentó, en él habrá movimientos de tierra, en él habrá hambres.

Este Sol, su nombre Movimiento, éste es nuestro Sol, en el que vivimos ahora, y aquí está su señal, cómo cayó en el fuego el Sol, en el forjón divino, allá en Teotihuacán. Igualmente fue este Sol de nuestro príncipe, en Tula, o sea de Quetzalcóatl. (León-Portilla, 2016)



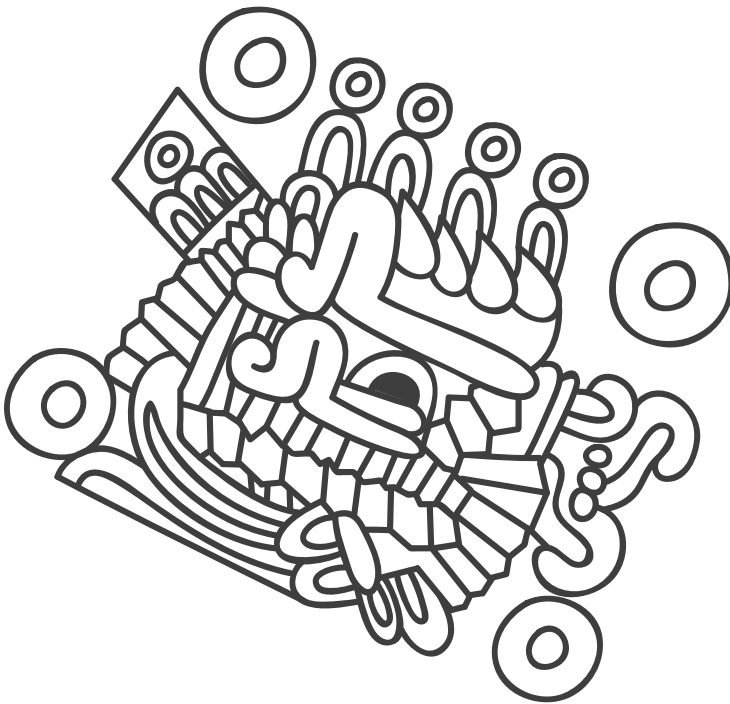
SOL JAGUAR

 CECAPFI



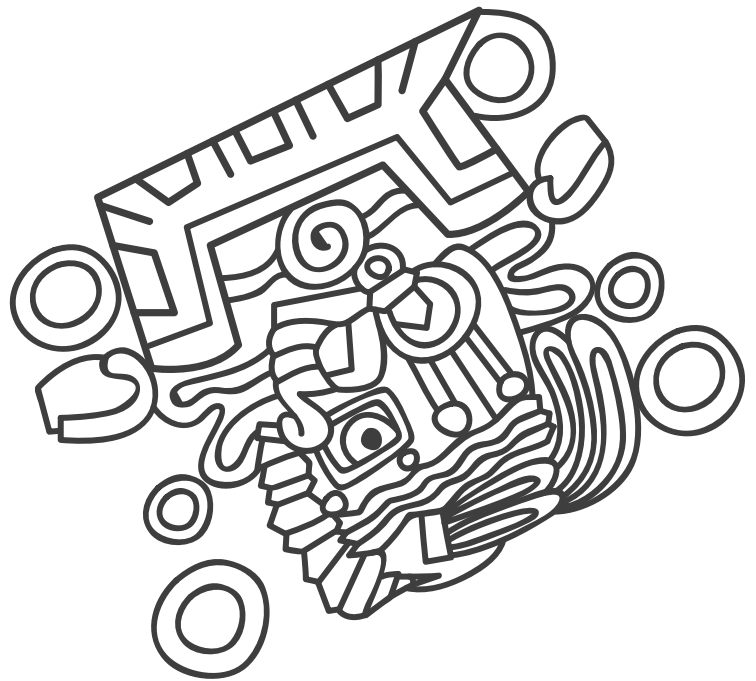
SOL DE VIENTO

 CECAPFI



SOL LLUVIA DE FUEGO

 CECAPFI



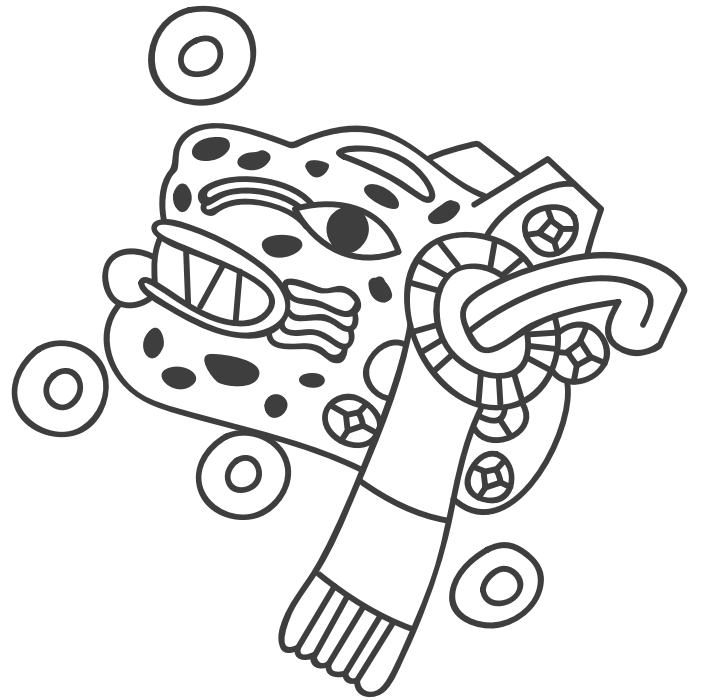
SOL DE AGUA

 CECAPFI



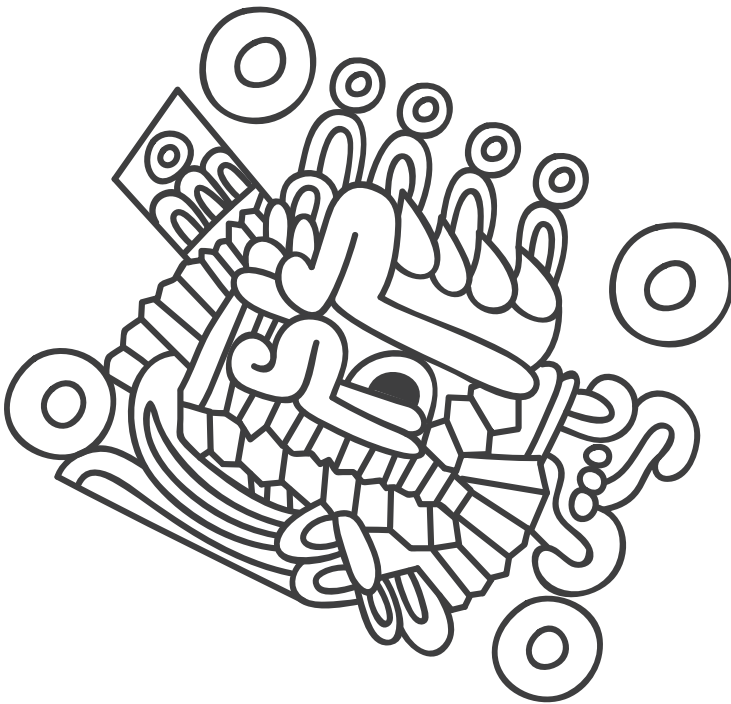
SOL DE MOVIMIENTO

 CECAPFI



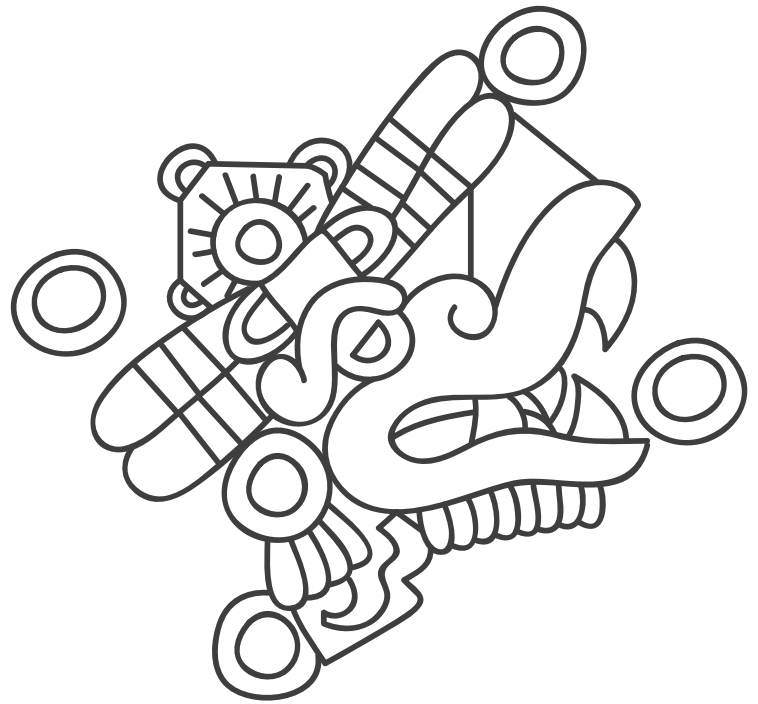
SOL JAGUAR

 CECAPFI



SOL LLUVIA DE FUEGO

 CECAPFI



SOL DE VIENTO

 CECAPFI

