

Irene de Puig y Angélica Sátiro

JUGAR A PENSAR CON NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS

GUÍA EDUCATIVA

[Este libro forma parte del Proyecto Noria y se complementa con el libro de cuentos *Jugar a pensar con cuentos.*]

Nota: A lo largo de todo el texto, siempre que se usan los términos genéricos *niño*, *educador*, etc. Se quiere hacer referencia a ambos sexos.

Quinta edición revisada y ampliada septiembre de 2011

Ediciones anteriores: 2000¹, 2004², 2006³, 2008⁴

© Irene de Puig y Angélica Sátiro

© De esta edición:

Ediciones OCTAEDRO, S.L.
C/ Bailén, 5 - 08010 Barcelona
Tel.: 93 246 40 02 - Fax: 93 231 18 68
octaedro.com - octaedro.com/noria
octaedro@octaedro.com

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

ISBN: 978-84-9921-176-3

Depósito legal: B. 30.708-2011

Ilustraciones: © Claudia de Puig

Ilustraciones del anexo: © W. Kandinsky, VEGAP 2000;

© P. Picasso; VEGAP 2000,

© «Successió Miró»

Diseño y producción: Servicios Gráficos Octaedro

Impresión: Limpergraf, s.l.

Impreso en España

Printed in Spain

Sumario

Carta a las lectoras y los lectores de la quinta edición	7
--	---

PRIMERA PARTE

Descripción y fundamentación.....	11
1. Presentación general del Proyecto Noria	13
2. Objetivo: pensar mejor por sí mismo desde una perspectiva democrática	36
3. <i>Juguemos a pensar</i> , un programa para la Educación Infantil (4-5 años).....	45
4. Cómo usar este manual	77

SEGUNDA PARTE

Actividades prácticas a través de las habilidades de pensamiento ...	93
1. Habilidades de percepción.....	95
2. Habilidades de investigación.....	125
3. Habilidades de conceptualización y análisis	171
4. Habilidades de razonamiento.....	211
5. Habilidades de traducción y formulación.....	249
6. Actividades de evaluación.....	313
Anexo: Colección fija de obras de arte.....	331
Bibliografía.....	355
Formación de profesorado.....	357

Carta a las lectoras y los lectores de la quinta edición

Queridos y queridas lectores/as:

Esta edición ha sido revisada y ampliada al cumplir diez años de la primera publicación en castellano de la obra. Las propuestas que aparecen en el libro pasaron, antes de la primera publicación, por una vivencia en las aulas de dos países: Brasil y España. Ahora, queda reflejada la presencia de las maestras y los maestros que llevan años aplicando con los niños y las niñas las actividades de este libro en las aulas de diversas partes del mundo. En esta nueva edición intentamos reflejar la experiencia de estos años en la formación del profesorado de distintos países, principalmente de todas las comunidades autónomas de España, México, Argentina, Perú, Guatemala, Italia, Portugal y Brasil. Así, este libro sigue su proceso de conectar la vida real de carácter multicultural del aula con propuestas reflexivas y prácticas. *Jugar a pensar* nació entre dos culturas y ahora se amplía con las otras tantas que lo asumieron como suyo. Infelizmente no cabe dentro de un solo libro toda la riqueza de la vivencia, por esto explicamos su recorrido, para que sea mirado desde esta multiplicidad vital que tiene. Además, es importante resaltar que este fue el primer libro que dio origen a todos los programas del Proyecto Noria. El hecho de ser muy bien recibido por educadores de múltiples partes del mundo fue lo que motivó la creación y la publicación de los otros libros del Proyecto. Y es por esto que los demás siguen por su senda multicultural e intercultural.



En esta quinta edición, revisada y ampliada, se dan diferentes tipos de cambio. Por un lado, se ha llevado a cabo una revisión profunda de la versión de las anteriores ediciones y, por otro lado, se ha realizado una ampliación de conceptos y de actividades. En la revisión se destaca la eliminación de algunas actividades y la inclusión de otras, además de cambio de enunciados y clarificaciones conceptuales. En la ampliación, se explicita la vinculación con los demás programas del Proyecto Noria. Con este fin se incluyen las habilidades de percepción, se amplía el apartado dedicado a la evaluación figuroanalógica y se cambia la presentación general. Otro cambio importante es la ampliación de las actividades relacionadas con la música.

En este libro nos sumamos al credo de Robert Fulghum¹ que dice así:

Las cosas importantes sobre cómo vivir, qué hacer y cómo debo ser las aprendí en el parvulario. La sabiduría no estaba en la cima de la montaña de la universidad, sino allí, en el patio del parvulario. Estas son las cosas que aprendí:

- › Compártelo todo.
- › Juega limpio.
- › No pegues.
- › Vuelve a dejar las cosas donde las encontraste.
- › Limpia lo que hayas ensuciado.
- › No tomes otras cosas que no son tuyas.
- › Pide perdón cuando lastimes a alguien.
- › Lávate las manos antes de comer.
- › Sonrójate.
- › Las galletas calientes y la leche fría son buenas para ti.
- › Ten una vida equilibrada: aprende, piensa, dibuja, pinta, canta, baila y trabaja todos los días un poco.
- › Duerme una siesta todas las tardes cuando salgáis al mundo, tened cuidado con el tráfico, tomaos las manos y manteneos unidos.
- › Maravíllate. Recuerda la pequeña semilla: las raíces se hunden en la tierra, la planta crece y nadie sabe con certeza cómo ni por qué, pero todos somos así.
- › Los peces de colores, los hámsteres, los ratones blancos e incluso la pequeña semilla: todos mueren y nosotros también.

1. Robert Fulghum (2003). *Las cosas importantes las aprendí en el parvulario*. Madrid: Temas de hoy.



- › Recuerda los libros infantiles y la primera palabra que aprendiste, la más grande: MIRA.
- › Todo lo que necesitas saber está allí, en alguna parte. La regla de Oro, el amor, la higiene básica. La ecología y la política, la igualdad y la vida sana.

Toma cualquiera de estos ítems, tradúcelo en términos adultos sofisticados y aplícalo a tu vida familiar, a tu trabajo, a tu gobierno o a tu mundo, y seguirá siendo verdadero, claro y firme. Piensa cuánto mejor sería el mundo si todos —el mundo entero— comiéramos galletas con leche aproximadamente a las tres de la tarde todos los días y después nos acostáramos a dormir la siesta con nuestra manta preferida. O si todos los gobiernos tuvieran como norma básica guardar las cosas donde las encontraron o limpiar lo que ensuciaron.

Y sigue siendo cierto, no importa la edad, que al salir al mundo es mejor tomarse de la mano y no separarse.

Esperamos que esta versión de *Jugar a pensar* sea interesante tanto para aquellos que ya manejan la versión anterior como para las nuevas miradas que se acerquen. Como educadoras y como escritoras estamos contentas con esta relación de complicidad que se ha establecido a lo largo de estos años con tantas maestras y maestros así como con los niños y las niñas de distintas partes del mundo. Invitamos a que sigamos nuestra relación a través de nuestros medios virtuales: web, red social, blog de educadores y blog de niños. Os invitamos a que nos tomemos de las manos y sigamos...

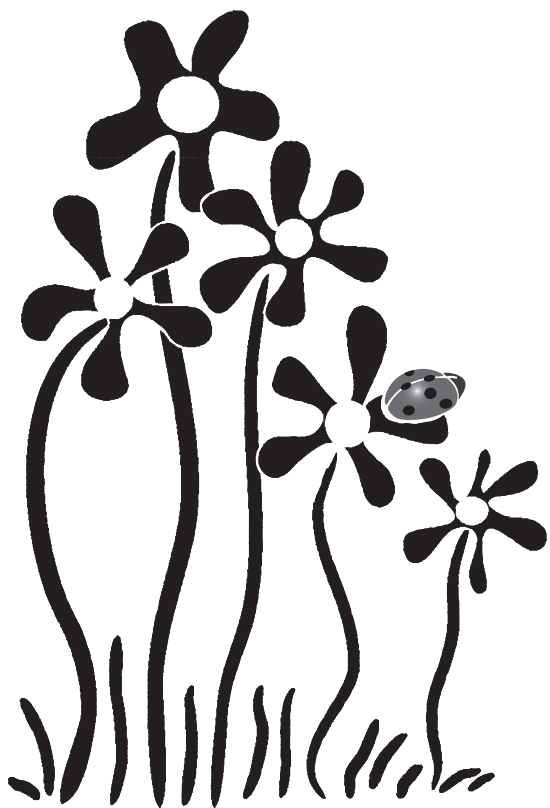
Un abrazo,

Angélica e Irene
Diciembre de 2010



PRIMERA PARTE

Descripción y fundamentación



4. Cómo usar este manual

Para ser consecuentes con un proyecto de filosofía que pretende develar el sentido crítico y creativo, la forma de trabajo a partir de los recursos que os presentamos es también abierta. Esto quiere decir que se puede empezar por cualquier actividad teniendo claro qué habilidad queremos potenciar y, por tanto, vigilando si los individuos o el grupo la van siguiendo. También podríamos partir del trabajo de una habilidad completándolo con nuevos ejercicios creados por los estudiantes o por el profesorado mismo. Otra forma de trabajar puede ser a través de «familias de habilidades» como la percepción, la investigación, el razonamiento, la traducción y la conceptualización.

Hemos ideado una estructura que puede favorecer un uso múltiple y personal. Los ejercicios y actividades para ejercitar las distintas habilidades de pensamiento están precedidos por una breve explicación. Las actividades están ordenadas del siguiente modo: primero las actividades lúdicas, después las que se relacionan con los cuentos y finalmente las que se relacionan con el arte. Al final de cada bloque de actividades sobre una determinada habilidad, se encuentran unas preguntas que la maestra puede tener en cuenta cuando quiera potenciar esta habilidad.

No se trata, como vemos, de un manual a seguir sistemáticamente para llegar a un resultado final conjunto y consensuado. Lo que pretendemos es estimular la capacidad crítica y creativa de los maestros y maestras de esta etapa, y de hacerlos copartícipes de nuestra propuesta.



Resumiendo, si alguien nos preguntase: ¿cómo debo usar este libro?, le diríamos: como quieras, de arriba abajo, de delante hacia atrás, de atrás hacia delante, pero siempre con seriedad, creyéndote lo que haces y estando muy atento/a al proceso, al progreso del grupo y al de cada uno de sus miembros.

El diálogo como herramienta y como actitud

El lenguaje verbal es el instrumento de comunicación más básico, eficiente y económico con el cual nos expresamos los seres humanos. Por ello, en la etapa infantil, su desarrollo debe ser una prioridad inexcusable. Cuando hablábamos del pensamiento, ya señalamos las relaciones entre pensamiento y lenguaje. Por este motivo, todas las actividades que refuerzan el lenguaje son también actividades que activan el pensamiento. Este programa pone énfasis en el tema del lenguaje desde todos los puntos de vista, tanto de contenido como de método, porque sabemos que el uso del lenguaje potencia varias capacidades como la de observación o la de salir de uno mismo. Explicar una cosa que sé o que me sucede me exige usar formas que los otros conozcan, tengo que buscar la expresión adecuada, la palabra precisa. Es el descubrimiento del otro, del tú, e implica por ende trabajar la capacidad de análisis, de generalización y de abstracción. El diálogo potencia especialmente la actividad colectiva, que es la única que permite una verdadera interrelación.

Las actividades son útiles porque los niños sienten que forman parte de un grupo, que tiene unos integrantes invariables y donde se dan vivencias determinadas que permiten establecer relaciones personales de amistad y de compañerismo. (E. BASSEDES, T. HUGUET e I. SOLÉ, *Aprender i ensenyar a l'educació infantil*)

El diálogo y el tratamiento de las habilidades

El diálogo en clase sirve para practicar las habilidades de manera integrada, no separadamente ni de manera aislada y arbitraria. En la conversación, las habilidades se trabajan simultáneamente dominando ahora un matiz, ahora otro, pero tirando conjuntamente, como si se tratara de una red. El diálogo es el motor del uso de las habilidades,



ya que se usan para aclarar el propio pensamiento y el de los otros en una situación natural, contextualizada, y no a través de ejercicios puramente formales, descontextualizados y planteados como ejercicios escolares de corrección con plantilla.

Las habilidades están concebidas de forma reticular, con relaciones y conexiones entre unas y otras de tal manera que no se puedan potenciar por separado, sino que la red que forman haga que al estirar un nudo, se muevan todos los de su entorno. Por eso no se pueden aislar las habilidades, hace falta tratarlas dentro de la propia complejidad.

Esto es lo que creemos que facilitan los materiales que componen este proyecto: potencian el trabajo a través de las habilidades de pensamiento porque, por una parte, se basan en una estructura lógica interna que permite asimilar con orden creciente y coherencia los contenidos y, por otro lado, favorecen la posibilidad de insertarlos dentro de los conocimientos ya construidos, porque se apela al alumno en tanto que sujeto de conocimiento y de experiencias.

Las «Preguntas» que se encuentran al final de cada apartado son para estimular las habilidades, para provocar el diálogo a través de una destreza específica. La maestra las puede usar a lo largo de cada sesión, así como en otras situaciones de clase.

El papel de la educadora o el educador

Como en todo proyecto educativo, el papel del educador/a es extremadamente importante, y, en este caso, el *jugar a pensar* exige una nueva forma de trabajar en clase y, por tanto, una nueva manera de actuar por parte del educador/a. Hace falta que este abandone el tradicional papel de autoridad informativa pero que conserve a su vez la autoridad instructiva. Entramos de lleno en una práctica no directiva donde se potencia la cooperación entre el alumnado desvaneciéndose la figura del educador/a que «lo sabe todo» y aparece como «árbitro», conductor, cuestionador, colaborador y pensador por él mismo. Efectivamente, el papel del educador/a no debe ser el de dar información ni el de evaluar la buena opinión o interpretación de unos conocimientos, ya que debemos evitar la tentación de adoctrinar.

Es necesario dejar fluir la reflexión filosófica, potenciar la emergencia del pensamiento y provocar preguntas más que dar respuestas. Hará falta, pues, trabajar ciertas estrategias pedagógicas que provienen de la metodología filosófica y que han de ser utilizadas para guiar



la discusión. Una vez asegurada la atmósfera y preparado el terreno, nos hemos de adentrar en el objetivo fundamental, el de potenciar el aspecto intelectual.

Conducir un diálogo filosófico es un arte que exige saber cuándo intervenir y cuándo no, qué habilidades hace falta potenciar en una persona o en un grupo y cuáles no, cómo sacar punta a una opinión, cómo ayudar a descubrir las implicaciones lógicas de diferentes puntos de vista, etc. Por tanto, de entrada podríamos decir que el papel del maestro o maestra es el de «árbitro», pero pronto se convierte en conductor, mediador, animador y, por eso, en responsable del crecimiento individual y colectivo.

Para adquirir la experiencia que permite convertir una clase en una comunidad de investigación, es necesario que los educadores/as hayan experimentado en piel propia el poder del diálogo y de la estimulación del pensamiento.

Modelaje

Es la técnica educativa que más influencia tiene sobre los estudiantes. Consiste básicamente en que el profesor muestre cómo y por qué hace lo que hace, de este modo ayudará mucho a los estudiantes a planificar las clases o las tareas. Verbalizar los pasos de los procesos es una labor fundamental para que los estudiantes entiendan que las cosas tienen una dinámica, que se pueden decidir, que hay diversos caminos para llegar a un lugar.

Cuando se trata de mejorar cualquier tipo de práctica, generalmente aprendemos mucho más si nos ofrecen ejemplos que si se nos enseña, si actuamos y no solo nos limitamos a escuchar. Los que nos enseñan a jugar a tenis, o a cantar o a montar en bicicleta, ponen mucho cuidado en mostrarnos, en la práctica, lo que quieren que hagamos. Pensemos, por ejemplo, en la formación del profesorado; una profesora en la escuela del profesorado puede pasarse una hora dictando apuntes. Cuando los profesores realicen sus prácticas de enseñanza en el aula, intentarán emular lo que la profesora hacía, y no lo que defendía de palabra: ellos dictarán apuntes. Así, sucede en general que, cuando los adultos aconsejan a los niños: «haz lo que te digo, no lo que hago», solo consiguen servir como modelos de hipocresía.

Los profesores y los cargos directivos, igual que las madres y los padres, son modelos. Muestran con su ejemplo cómo se puede actuar, y los niños con frecuencia actúan igual. Esto quiere decir que los ni-



ños interiorizan las formas de conducta de los adultos. (M. LIPMAN, *Philosophy goes to school*)

En función de esto sugerimos a los educadores/as interesados/as en esta línea de trabajo que hagan cursos, que organicen grupos de trabajo y/o otros formatos de actividades que favorezcan que puedan experimentar las diversas maneras de *modelaje*. Una buena idea es trabajar con un/a compañero/a y que ambos puedan compartir el aula y las sesiones de conducción de diálogo de manera que se favorezca el aprendizaje mutuo.

Precisión lingüística

Buscar la precisión en el lenguaje es una labor lenta pero que hace falta ir afianzando a medida que los mismos estudiantes van incorporando vocabulario nuevo y más variado. Por ejemplo, los niños suelen generalizar o universalizar mucho: siempre, nunca, todo, ningún, etc. Es necesario ir perfilando, matizando y convirtiendo el pensamiento (y su expresión) vago y general en algo más específico y preciso. Esto empieza, efectivamente, por la autoexigencia del profesor, que debe ser muy cuidadoso con el propio lenguaje, muy claro y preciso.

Sensibilidad

El trabajo con grupos de Educación Infantil exige una forma peculiar de estar atento al ambiente general del grupo. A veces están nerviosos o eufóricos, se mueven mucho y se distraen. Será necesario en estos casos romper el hilo de la reflexión y buscar otros recursos más dinámicos como canciones, danzas, etc. para devolver la calma al grupo, para procurar la atención de la mayoría y para reenfocar la situación.

Conducción del diálogo

El adulto que practica filosofía con niños no ha de dar respuestas a las preguntas, al contrario, ha de procurar que el niño las intente responder por sí mismo. Por tanto es necesario que vele para que el niño piense en la dirección adecuada (que analice los supuestos, que no se contradiga, etc.) y se vaya acercando a las respuestas de forma autónoma.

El educador o educadora que no tenga muchos conocimientos de filosofía no se debe sentir acomplejado, de la misma manera que un



jugador aficionado al golf no ha de dejar de jugar aunque no llegue a conseguir las marcas de los grandes campeones. El propio juego debe compensar y ser estimulante, sea cual sea el nivel del jugador.

La combinación de ventajas y desventajas que un adulto aporta a un encuentro filosófico con un niño, fomenta una relación muy especial. El adulto tiene mejor dominio del lenguaje que el niño y latentemente, al menos, un dominio más seguro de los conceptos que se expresan en el lenguaje. Incluso así, el niño tiene unos ojos y unas orejas frescas para percibir la perplejidad y las incongruencias. Los niños también tienen típicamente un grado de candidez y espontaneidad que difícilmente igualan los adultos. Debido a que cada parte puede contribuir con alguna cosa importante, la investigación se puede convertir en una auténtica aventura en conjunto, algo que es muy raro entre adultos y niños. (G. MATTHEWS, *El niño y la filosofía*)

Sugerencias de itinerarios

Como comentamos al inicio de este capítulo, este libro es una obra abierta que permite variadas maneras de ser utilizado. Dado que este libro es un cúmulo de recursos, es importante conocerlo en profundidad, saber qué nos ofrece, porque de ese modo podremos elegir qué queremos hacer con él.

Sabemos que con un cuadro o un cuento podemos trabajar muchas habilidades, por eso una vez elegido el cuadro o el cuento es conveniente recorrer transversalmente el libro buscando en él todo lo que nos propone hacer con dicho cuento o dicho cuadro. Luego, se trata de hacer una selección y de graduar las actividades teniendo en cuenta, por ejemplo, qué habilidades podemos trabajar antes de que conozcan el cuadro, cuáles cuando ya lo han visto tal y como es, y cuáles después de haberlo visto.

Las actividades que proponemos en la segunda parte de este manual se pueden plantear de muchas maneras y se pueden distribuir en los dos cursos:

- Por cursos y edades. Seleccionar algunos juegos, cuentos y obras de arte para 4 años y para 5 y alternar las distintas actividades.
- Previa distribución de las actividades entre 4 y 5 años, se pueden trabajar juegos en el primer trimestre, cuentos en el segundo y arte en el tercero.



- Encadenar habilidades usándolas como guía si se quiere, es decir, trabajar la observación, la imaginación o la traducción del lenguaje oral al plástico, desde algún eje horizontal: (juegos, cuentos o arte) o bien desde los tres. Por ejemplo, nos podemos plantear *La gallina Lina* desde todas las habilidades posibles, desde la secuenciación, la distinción o la clasificación, hasta llegar a la dramatización.
- De forma integrada. Se puede partir de un cuento o una obra de arte para desarrollar una especie de proyecto en el que se propongan más cuentos u obras de arte y juegos de manera proporcional. Por ejemplo, a partir de un cuadro: supongamos que escogemos *Pareja a caballo* de Kandinsky y surgen ejercicios de observación, interpretación, etc., a partir de aquí podremos llegar al cuento de *La bella durmiente*.

He aquí un ejemplo de cómo podemos aprovechar, en este caso, un cuadro para trabajar diversas habilidades de pensamiento y, de este modo, sacar todo el provecho posible a un solo soporte. De este modo queda claro también que las actividades con juegos, cuentos o arte solo son un medio para trabajar las habilidades.

Cuadro: *Niña con barco* de P. Picasso

- 1) **Habilidad:** Observar (Pág. 101); **Actividad:** Explorar cuadros (aquí se proponen diversas maneras de observar).
- 2) **Habilidad:** Buscar alternativas (Pág. 150); **Actividad:** ¿Qué otro juguete podría tener la niña en las manos? ¿Cómo sería?
Esto lo pueden hacer sencillamente mirando el cuadro y hablando todos juntos, pero también se podría hacer (y tal vez sería mejor...):

- Fotocopia del cuadro en color en A 3, pero *sin* el barco.
- Fotocopias para todos y todas en A 4 con un agujero en el lugar del barco para que cada niña y cada niño dibuje lo que creen que la niña lleva en las manos. (Con esta opción también trabajarán la habilidad de traducir de un lenguaje a otro.)

A partir de aquí se podría derivar en un diálogo (en la misma sesión o en la siguiente) para hablar del juguete preferido (dibujarlo, traerlo a clase y compartirlo, etc.). Podría enlazarse con el juego propuesto en la página 129, «La caja de los secretos».



3) **Habilidad:** Seleccionar posibilidades (Pág. 162); **Actividad:** Representar alguna obra.

Pensar una historia sobre esta niña: ¿quién es? ¿Cómo se llama? ¿Con quién vive? ¿Qué le pasa? etc. En definitiva, hacerles preguntas que los ayuden a crear una historia.

4) **Habilidad:** Imaginar / Crear (Pág. 169); **Actividad:** Escoger colores.

Que hagan un dibujo libre pero utilizando *solo* los colores que hay en este cuadro. De modo que la actividad previa debería ser la de escoger entre todas y todos, de una bandeja de lápices o ceras o rotuladores (o con lo que queráis que pinten) cuáles son los colores que hay en el cuadro. Separarlos y luego comenzar a hacer el dibujo.

5) **Habilidad:** Definir (Pág. 197); **Actividad:** Tres palabras.

¿Cómo explicaríamos este cuadro a alguien que nunca lo haya visto utilizando solo tres palabras que lo definan?

6) **Habilidad:** Buscar y dar razones (Pág. 218); **Actividad:** Actividades 3 y 4.

Son un poco difíciles pero en un P5 con algún tiempo de trabajo en esta línea, podrían ser capaces de responder. Hay que probarlo.

7) **Habilidad:** Establecer criterios (Pág. 246-247); **Actividad:** Las cuatro actividades propuestas para esta habilidad podrían ser aplicables a este cuadro.

8) **Habilidad:** Interpretar (también Imaginar) (Pág. 260); **Actividad:** Ampliar.

Una forma de interpretar es imaginar qué hay más allá, a los costados, por ejemplo. Se les puede preguntar:

- ¿Esta niña está sola?
- ¿Dónde está: en su habitación, en la cocina, en el patio, en la escuela?

Hablar durante un rato y luego darle a cada uno una hoja con la fotocopia pequeña y centrada del cuadro dejando lugar para que lo completen. Después preguntar:

- ¿Qué puede haber aquí aunque no lo veamos?



Cómo empezar

Crear un clima para pensar

Para poder pensar *constructivamente* hace falta un cierto clima, un cierto espacio, tiempo y paciencia. *Espacio* en sentido físico pero también en sentido institucional pues es necesario encontrar un hueco en el denso plan de estudios escolar donde poder ubicar esta actividad. *Tiempo*, quiere decir unas horas a la semana que a la larga se conviertan en muchas horas al año y en muchísimas a lo largo de toda la enseñanza. Si no ponemos las condiciones materiales, es imposible que las cosas sucedan de milagro. Finalmente una condición de otro tipo: la *paciencia* que se exige del maestro corregida y aumentada.

Para dar oportunidades al pensar debemos proporcionar una atmósfera que permita el buen entrenamiento intelectual de la misma manera que podemos estimular la velocidad de un joven atleta proporcionándole los medios (estadio, tiempo y entrenador). Para ello debemos tener en cuenta seis aspectos que explicaremos a continuación con mayor detalle: son la necesidad de crear un ambiente adecuado para pensar, el lugar (la colocación física del aula), el círculo, el tiempo, el ritmo y el número de alumnos.

Crear un ambiente

El clima afectivo que hay que potenciar en un aula para poder trabajar cómodamente en el proyecto que presentamos es fundamental. Es necesario crear un ambiente de confianza mutua donde todos los participantes sean capaces de colaborar en una tarea común con garantía de respeto y tolerancia para todos los puntos de vista y opiniones. Sin esto será muy difícil poder trabajar de forma relajada y, por tanto, efectiva. Las únicas tensiones que nos podemos permitir son las que provienen de la divergencia intelectual pero no de la visceralidad de los estudiantes o de la autoridad de la maestra.

Es muy bueno conseguir un cierto estado de calma, de relajación, pues pensar cansa, y si queremos que los niños piensen y se esfuercen intelectualmente, debemos buscar las maneras de favorecer esta actividad. Un ambiente cálido y de serenidad ayuda a crear esta atmósfera propicia para la meditación. Existen muchas maneras de crear este ambiente y, cada uno según sus peculiares circunstancias, tendrá que encontrar la que mejor le vaya. No obstante, recomendamos algunos «trucos»:



- Cambiar de lugar, de aula, de marco físico. Ir a la biblioteca, al gimnasio, al patio, etc. Este cambio crea ya en sí mismo una expectativa. También se puede escoger el rincón más acogedor de la clase. Conviene que, como hemos dicho, sea un lugar cómodo y que ofrezca bienestar.
- Cambiar de luz. Crear un ambiente de luz indirecta, ya sea bajando las persianas, con una vela, etc.
- Poner una música suave que anuncie la actividad, o bien siempre la misma, como una sintonía de anuncio. Se puede dejar la música un rato hasta que se sienten y se serenen. Incluso, si se quiere, puede quedar como fondo durante toda la sesión y puede acabarse la clase con un poco de recogimiento.

Todos estos actos tienen algo de litúrgicos tanto por lo que respecta a la creación de rutinas y, por tanto, de hábitos en los niños, como para crear un clima propicio para el trabajo intelectual que, como decíamos, requiere un esfuerzo.

La escenografía también es un elemento importante para captar la atención y para centrar los intereses. La luz, el ruido y el exceso de estímulos comportan dispersión; por ello, será necesario tener en cuenta el horario en el que no haya excesivo ruido en la escuela. Buscar momentos de paz. Del mismo modo, debemos procurar que el aula de reflexión no coincida con los momentos de gran excitación: como la última hora de clase, la hora antes de salir al patio, etc. Si se hace en esos momentos, se tendrán que extremar las medidas para crear un ambiente adecuado. Aunque la rutina es buena y necesaria, será bueno también prever algunas sorpresas en determinadas sesiones.

En cualquier caso, se trata de crear un ambiente de cierto «recogimiento» a partir, por ejemplo, de una sintonía musical, como suelen hacer en la radio o en la televisión.

El lugar: colocación física en el aula

La distribución física en el aula es importante porque los niños tienen que estar cómodos durante la actividad y se ha de reflejar la igualdad entre todos los miembros. Todos los participantes han de poder verse las caras cuando hablan, por lo que recomendamos las distribuciones circulares. El maestro tiene que formar parte de este círculo, para motivar la discusión entre los niños y para romper la relación habitual entre maestro y niño.



El círculo

Podemos sentarnos en el suelo, si disponemos de una alfombra o de un rincón cómodo. Si bien esta no es en principio una tarea difícil, creemos que es útil potenciarla y hacer que los niños y niñas se den cuenta de la importancia que tiene. Por ello hemos recogido una serie de actividades que pueden servir para que los estudiantes se den cuenta del interés que tiene sentarse así y no de otra manera.

Es importante que los niños y niñas estén cómodos durante la actividad. Pueden estar sentados en su silla y con su mesa delante, si han de mirar imágenes o dibujar; pero también se pueden sentar en una alfombra o algo parecido, si se trata de hablar.

Se debe procurar que todos los niños estén de cara y cerca de la maestra, por lo que es necesaria una distribución de las mesas y las sillas.

Algunas posibilidades según la tipología del grupo:

- Sentados en el suelo. Posibles desventajas: el suelo puede ser duro. Los niños tienden a moverse. En el círculo, puede ser que quieran estirarse o que se pongan nerviosos.
- Sentados en sillas en un círculo. Posibles desventajas: quitar los pupitres del medio puede llevar tiempo, y algunos niños se sienten vulnerables sin la mesa delante.
- Sentados detrás de las mesas en forma de círculo. Posibles desventajas: es menos acogedor; los niños tienden a abrirse menos.

La elección depende mucho de las preferencias personales, del tipo de niños que tengamos, del tamaño del grupo y de la disposición habitual del aula.

Hay muchos factores que influyen en el éxito de las sesiones de filosofía con los más pequeños. El ruido es uno de ellos. Los participantes tendrían que oírse bien, sin tener que gritar. Las interrupciones desde fuera del aula son otro factor muy importante. Cuando los niños están muy entusiasmados en una discusión, puede ser muy molesto que alguien de fuera interrumpa con un mensaje o para preguntar alguna cosa. Los niños no tienen dificultades para retomar el hilo, pero si se pueden evitar las interrupciones, mejor.

El tiempo

Resulta muy difícil definir un momento preciso y exacto dentro del conjunto de actividades de esta etapa, sobre todo porque hay muchos



momentos a lo largo del día que nos permiten parar para reflexionar. Sugerimos, sin embargo, que se elija un tiempo claro y definido, para ayudar a crear el hábito; un tiempo donde el hábito de pensar sea el centro de la actividad. La repetición sistemática es, ya lo hemos dicho, el secreto para conseguir afirmar los hábitos individuales. Esta referencia estable a la actividad de filosofía contribuye al aprendizaje progresivo de la organización del tiempo y posibilita la capacidad de anticipar y prever, dando seguridad al niño.

El ritmo

En relación al tiempo está el tema del ritmo, difícil también de concretar, pero en cualquier caso la maestra ha de procurar tantear ritmos diferentes y dominar los momentos de clímax, así como procurar actividades de relajación que generen calma. También al contrario, debe ser capaz de reanimar algún momento «bajo», cuando haya poca participación o domine la distracción, etc. Rutina y regularidad no se contradicen con diversidad, novedad y creatividad.

Es difícil dar indicaciones previas acerca del ritmo a seguir porque depende mucho de los alumnos que tengamos, del número, etc. Como orientación propondríamos trabajar en filosofía una vez a la semana, o bien media hora o tres cuartos de hora, dos veces a la semana. También depende mucho de la propuesta que haga la maestra. Si encadena distintas actividades del manual, la sesión puede durar mucho más, pero si se limita a un ejercicio por sesión, puede acotar más el tiempo. Lo que está bien es que haya continuidad y una cierta rutina en la actividad.

Aprender a pensar no es un milagro, es un proceso y necesita también otras condiciones.

Número de alumnos

Es bueno que el número de alumnos sea adecuado, ni muchos ni pocos. Entre 15 y 20 es un buen número. Si hay más se hace muy difícil mantener la atención y controlar el proceso de cada estudiante. Si son menos, a veces las intervenciones resultan poco variadas, no hay suficiente variedad de registros. Evidentemente una cosa es la situación ideal y otra cosa es la situación posible dados los sistemas educativos y la organización de las clases en las escuelas.

Lo que es muy útil en estas edades es que haya dos maestras en el aula. Una se puede concentrar en la discusión, en fomentar el diálogo, en los aspectos de fondo, crear relaciones, etc. La otra, mientras, hace



de observadora y se ocupa de las cuestiones de orden: necesidades fisiológicas, posturas, y puede ayudar a que la clase se desarrolle con más tranquilidad.

Empezar por el principio: las reglas del juego

Con el fin de iniciar a los niños y niñas en una tarea intelectual que, si bien se planteará de forma lúdica, requiere esfuerzo, atención y buenas dosis de participación, nos proponemos empezar por lo que llamamos «reglas del juego». Es decir: las normas que han de regir este juego curioso y divertido que les proponemos. Esta actividad, que ya se trabaja en la Educación Infantil, tiene como trasfondo fortalecer la socialización de los niños y niñas además de servir como primer escalón para conseguir un cierto nivel de disciplina. Para que resulten más eficaces y a la vez tengan un carácter poco impositivo —lo que queremos no es que nos crean, sino que interioricen ciertas normas básicas de convivencia—, las trataremos a través de distintas actividades: unas que refuercen el aspecto positivo de las normas y otras que ridiculicen o muestren como inviables las actuaciones anti-norma.

El juego «puro», sin pautas, no existe. Para convivir tenemos que aceptar las reglas modificándolas o puliéndolas, pero en principio es necesario aceptar una normativa mínima. Y eso no es malo, no es una imposición, sino la forma humana de vivir en comunidad. De lo que se trata es de explorarlas, de interiorizarlas de manera que no sean un estorbo, sino al contrario, que devengan una forma de autocontrol y autodisciplina. Hacer conscientes a los niños y niñas de la importancia de las reglas es hacerles un favor. No se trata evidentemente de imponerlas, sino de demostrar por qué son útiles, económicas y eficaces, dándoles la oportunidad de que experimenten por sí mismos sus beneficios. Reflexionar sobre la experiencia de los juegos ayudará a los niños a aceptar las reglas que hacen posible la interacción con los otros. Las necesidades del grupo y las individuales se deben conjugar y solo se podrán satisfacer si se «pactan» algunas reglas.

Hablamos de reglas de juego porque, siguiendo a Vigotsky, creemos que el juego en los niños se orienta hacia una actividad futura de carácter social. El niño, observando la actividad de los adultos que lo rodean, imita y transforma esta realidad en juego y en este «jugar» adquiere relaciones sociales fundamentales que repercutirán en su futuro desarrollo social.



Las reglas del juego se pueden enunciar así:

1. Cuando quieras hablar, levanta la mano.
2. No hables mientras habla otro compañero o compañera.
3. Habla claro y alto para que te puedan entender.
4. Piensa lo que quieres decir antes de pedir la palabra.
5. Escucha a tus compañeros y compañeras con atención.
6. Trata bien a tus compañeros y compañeras.
7. Haz preguntas.

Los enunciados de estas reglas se pueden formular de muchas maneras. Con palabras, tal como aparecen aquí, con dibujos, con signos convencionales, con fotografías, etc.

Otros recursos

En el periodo de experimentación algunas maestras han buscado un hilo conductor o algún elemento que facilite la continuidad y la atención: un personaje, una historia, un muñeco, etc., para que los niños y niñas tengan un referente concreto que les permita relacionar tanto el tiempo como el espacio dedicados a esta actividad. Podemos ofrecer algunos ejemplos:

- **Las preguntas de «Filo».** En una escuela de Barcelona las maestras explicaron que tenían una amiga que preguntaba mucho y se llamaba «Filo». Cada semana Filo les proponía preguntas nuevas y, a veces tan difíciles que las maestras invitaban a los niños a pensar las preguntas de Filo, para ver si entre todos podían darles respuesta. Esta es una buena manera de iniciar la clase, ya que permite una entrada como por ejemplo: «¿quién de vosotros quiere responder a esta pregunta de Filo?» (CEIP Heura, de Guinardó, Barcelona).
- **El muñeco.** Otra forma de dar unidad es a partir de un muñeco, ya sea dibujado, articulado o un títere que haga de introductor y proponga los ejercicios. Así, se puede crear el rincón de X o el tiempo de Z. (Escuela Ntra. Sra. de Lourdes, de Barcelona).
- **Las marionetas.** A través de una marioneta o un muñeco de peluche articulado se puede crear una buena conexión con el mundo del niño: permite una buena relación entre lo real y lo imaginario y eso hace muy valioso este recurso en esta etapa. (Escuela de Cuiabá, de Matto Grosso, Brasil). Puede servir para introducir el diálogo, para animar la discusión o para cambiar de actividad.

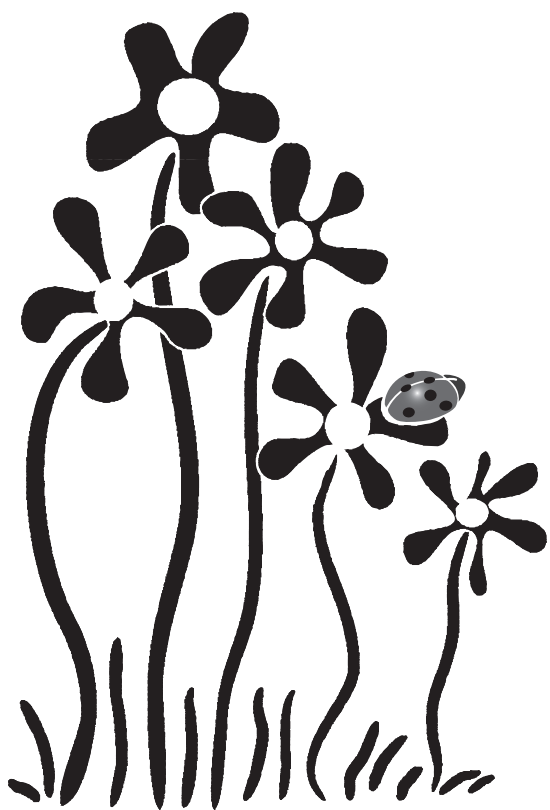


- **El rincón de Pe-Pa** (de Pensar y Parlar —que en catalán significa *hablar*—). Es un tiempo que los niños y niñas dedican a PEPA, como si dijésemos, el rato de conversación, que, sin embargo, sigue unas reglas muy claras. (CEIP Turó del Cargol, de Gràcia, Barcelona).



SEGUNDA PARTE

Actividades prácticas a través de las habilidades de pensamiento



1. Habilidades de percepción

La palabra *percepción* viene del latín *perceptio* y significa «recoger», «cosechar». En general, utilizamos esta palabra para nombrar el acto y/o efecto de la capacidad de percibir. *Percibir* viene del verbo latino *percipere* y significa «concebir por los sentidos», «aprender», «comprender», «formarse una idea sobre algo». Si quisiéramos ser poéticos podríamos decir que «percibir» es hacer una «cosecha de las ideas» contenidas en el mundo.

Merleau-Ponty, en su libro *Fenomenología de la Percepción*, afirma que la percepción y lo percibido tienen la misma modalidad existencial porque no se puede separar la percepción de la conciencia de lo que fue percibido. Da como ejemplo que ver es «ver algo», por lo tanto, cuando alguien ve rojo es porque alguien ve algo que existe con ese color. Lo que este pensador defiende es que no se puede disociar nuestra capacidad perceptiva de aquello que es percibido exteriormente por nosotros. En este sentido estamos de acuerdo con él, percibir es relacionar lo que está fuera de nosotros con nuestra capacidad interna de aprehender ese exterior. Desarrollar las habilidades perceptivas es potenciar esa capacidad interna de aprehender e interpretar los estímulos exteriores discriminándolos y reconociéndolos como tales.

Norbert Bilbeny afirma en su libro *La Revolución en la Ética* que con la tecnología perdemos la fuerza y la precisión de los sentidos además de desconfiar de la comunicación sensitiva. Al final, en el ciberespacio, así como en el espacio televisivo, el otro no está «ahí», ni nada está «aquí». Eso, según el autor, genera la necesidad de una nue-



va ética cognitiva para combatir esta especie de anestesia, o clausura de la sensibilidad, para impedir que prosperen individuos informados e inteligentes, aunque indiferentes y crueles.

Considerando todo esto, incluimos las habilidades perceptivas con el objetivo de reforzar la finalidad de este proyecto, potenciar la capacidad de pensar por sí mismo para una acción autónoma en la complejidad del siglo XXI.

A continuación presentamos la conceptualización de las siguientes habilidades perceptivas:

1. Observar
2. Escuchar atentamente
3. Saborear/degustar
4. Oler
5. Tocar
6. Percibir movimientos (cinestesia)
7. Conectar sensaciones (sinestesia)



1. Observar

La palabra *observación* viene del latín *observatio* y significa «constatación atenta». Observar es dar una dirección intencional a nuestra percepción notando las cosas, distinguiéndolas de las demás y, por eso, descubriéndolas. Observar es un acto común en los humanos, pero, para ser un buen observador, es necesario conjugar otras habilidades y capacidades como la comparación, la clasificación, la concentración, la percepción de los detalles o la paciencia.

Observar quiere decir descubrir cosas, notar, darse cuenta, es decir, percibir. Todos observamos, pero para ser un buen observador hace falta concentración, detallismo y a menudo paciencia. Implica atención, concentración, identificación, buscar datos, personas u objetos que previamente se hayan determinado. La observación se realiza poniendo en juego muchas otras actividades mentales, como por ejemplo la comparación o la clasificación.

Observar forma parte del proceso de reaccionar significativamente ante el mundo. Es muy bueno compartir las observaciones con los otros porque nos daremos cuenta de lo que nosotros no hemos visto y de lo que no han visto los otros, y aprenderemos a ver mejor que antes.

Es necesario que el esfuerzo de observar valga la pena y no querer hacer observaciones exhaustivas. Es mejor estar atento a las observaciones relevantes. En lugar de seguir preguntando ¿qué más ves?, podemos preguntar ¿es importante para lo que estamos tratando? Es necesario estar atento a la observación selectiva. Por ello es tan importante que planteemos las observaciones con un propósito definido.

Según David Bohm, el observador es aquel que selecciona, recopila y agrupa la información relevante, organizándola en una imagen dotada de significado. Necesitamos aprender a mirar lo que existe en nuestro entorno y a ver detalles dentro de un conjunto. Eso nos permite saber dónde estamos y por tanto colabora en las respuestas que debemos dar al ambiente. Desde el punto de vista ético, es una habilidad que ayuda a la formación de buenos juicios, que es lo contrario de la formación de prejuicios morales.



JUEGOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS



1. El director de orquesta

Un niño o niña se separa del grupo y los demás deciden quién será el director de orquesta. Mientras todos cantan una canción el director hace ver que toca un instrumento y los otros deben imitarlo. De vez en cuando cambia de instrumento, y los otros también lo imitan. El niño que ha estado fuera debe adivinar quién dirige la orquesta.

2. Juegos de Kim

Colocamos cinco o diez objetos sobre una mesa o en el suelo. Primero solo cinco, y poco a poco podemos aumentar el número. Los niños observan durante dos minutos. Después tapamos los objetos e intentamos recordar los objetos tapados.

Preguntaremos cuántos hemos sido capaces de recordar, por qué, y lo relacionaremos con la atención.

3. El oficio

Un niño dice un oficio, y pasa una pelota a un compañero. El que recibe la pelota debe decir una herramienta o instrumento que se use para aquel oficio o tarea. Después él mismo dice un oficio y pasa la pelota a otro. El juego se acaba cuando todos han hablado.

4. La maderita

El círculo de niños se acerca y todos, menos uno que se coloca en el centro, están atentos para pasarse una maderita. La madera debe circular de mano en mano por la espalda, y el niño o niña que está en el centro debe adivinar dónde está la madera.

Si es difícil adivinar, se cambia el niño del centro cada tres intentos.

5. La huella

Preparamos unos folios blancos y tinta para tampón. Dejamos la huella del dedo gordo de cada niño y niña, y si tenemos ocasión las ampliamos, para que se vean bien las huellas de cada uno. Con este material se puede proponer una magnífica conversación entre identidad



y diferencia. Se les puede proponer un dibujo alegórico a partir de sus propias huellas.

6. Observar una vela

Pedimos a los niños que traigan una vela cualquiera a clase para hacer un ejercicio de observación. Primero la miramos apagada y sin decir nada. Después diremos qué vemos y, cuando hayamos dicho muchas cosas, la encenderemos. La observaremos primero con la luz del día. Poco a poco iremos oscureciendo la clase. A medida que realizamos este proceso iremos diciendo lo que vemos, olemos, sentimos por el tacto, la temperatura, etc. Como guión de lo que vamos percibiendo, podemos tener en cuenta:

- la materia y la forma
- la vela y la llama
- el color
- la temperatura
- el olor
- si os atrevéis, el sabor

7. ¿Qué falta?

Colocamos en el centro del círculo de niños seis objetos diferentes (o diez, si los niños son mayores): un cuento, un juguete, un lápiz, una moneda, una pastilla de jabón, etc. Pedimos que los miren atentamente y que después cierren los ojos. Uno de los niños retira un objeto del círculo, y los otros deben adivinar cuál falta.

Una vez realizado el juego, les preguntamos cómo lo han adivinado. Tendrán que hablar de la vista, de la memoria y del reconocimiento. También será interesante preguntar a quienes no lo hayan adivinado, cuál creen que ha sido el motivo de no adivinarlo.

8. Hago de espía

Después de que la maestra haya hecho de espía unas cuantas veces, uno de los niños toma el relevo y hace de espía. El espía dice: «estoy espionando a una persona (para no decir niño o niña) que lleva unos zapatos de color verde», por ejemplo. Si no saben quién es el espionado, se prosigue: «estoy espionando a una persona que lleva los zapatos verdes y los pantalones azules». Así hasta que alguien sepa quién es la persona espíada.



El tema de discusión será: «cuantas más pistas tenemos más fácil es adivinar, pero cuantas menos pistas tenemos es más apasionante (o divertido) encontrarlo».

JUGAR CON CUENTOS



Para la observación, es muy conveniente usar los medios visuales. Hacerles darse cuenta de los detalles visuales. El elemento visual lo extraeremos del material del alumno: *Jugar a pensar con cuentos*.

1. Observación visual

Observación visual del libro del estudiante *Jugar a pensar con cuentos*. Mirar atentamente los colores, las formas, lo que se insinúa, etc. Haremos una lectura atenta y dejaremos que los estudiantes hablen espontáneamente de lo que ven. Poco a poco iremos introduciendo preguntas de observación e interpretación:

- ¿Qué parece?
- ¿Cómo debe ser?
- ¿Cómo te lo imaginas?
- ¿Crees que el color es adecuado?, etc.

2. Atención y memoria

Preguntar qué dicen los personajes. Por ejemplo:

- ¿Qué le dice la madre a Garbancito cuando va a comprar el azafrán?
- ¿Qué le dice el hada-rana a la bella durmiente?
- ¿Qué dice la madre pata en *El patito feo*?
- ¿Qué dice el genio de la lámpara a Aladino?
- ¿Con qué quería atrapar el soldado al *sací Pereré*?

JUGAR CON EL ARTE



1. Observar y describir

Describir un cuadro de la colección con todos los detalles que ven. Nuestra misión como maestros es la de hacer que se den cuenta de



los detalles, de los matices. Este ejercicio debe ser ayudado por la descripción y precisión de conceptos.

Observación: esta actividad puede ser realizada con cada uno de los cuadros propuestos.

2. Mirar atentamente

Observar atentamente los elementos de algunos cuadros de Miró o de Kandinsky. Se trata de ampliar algún detalle y observar el trazo, la composición de cada pieza, y, al final, verla integrada en el conjunto. Se puede crear una imitación de alguna parte y componer un cuadro personal, individual o conjuntamente.

Se trabaja el análisis, la relación entre las partes y el todo, la creación, etc. Al final, se le pone título, y así acabamos con un ejercicio de síntesis.

3. Preguntas adecuadas

A partir de cualquier cuadro de la colección fija, preguntamos:

- ¿Cuántos colores hay?
- ¿Son claros u oscuros?
- ¿Cómo son las pinceladas?
- ¿Las rayas son gruesas o finas?
- ¿Las rayas están hechas con regla o a mano?
- ¿Hay personas o animales?
- ¿Quiénes son?
- ¿Qué hacen?
- ¿Cómo se llaman?
- ¿Es de día o de noche?
- ¿Dónde están?
- ¿Qué representa esta escena?
- ¿Qué nos gusta?
- ¿Qué puede ser?

4. Explorar cuadros

Cada cuadro se debe explorar desde todos los puntos de vista. Nos hemos de ayudar con todos los recursos posibles: rehacer la escena, volverla a dibujar, pintarlo sobre una fotocopia, cambiar los colores, cambiar los personajes o los motivos, relacionar una parte con el todo, etc.



PREGUNTAS PARA OBSERVAR



- *Di qué ves, qué sientes, qué hueles, etc.*
- *Preguntar: ¿quién es, cómo es, qué es, de dónde viene, a dónde va, qué hace?*
- *Explica con detalle y con orden lo que ves.*
- *Di qué has visto primero y qué después.*



2. Escuchar atentamente

La palabra *escuchar* viene del verbo latino *auscultare* y significa «oír con atención». O sea, escuchar es ejercer y/o aplicar el sentido de la audición de manera atenta y no meramente automática. Eso significa que escuchar es una habilidad cognitiva que amplía nuestra capacidad orgánica de percibir los sonidos a través del sentido de la audición. En general se oyen continuamente los ruidos del ambiente y del propio cuerpo, como por ejemplo los latidos del corazón; porque el oído no puede cerrarse como los ojos. Pero, como normalmente no escuchamos atentamente, esos sonidos pasan desapercibidos. Lo mismo ocurre con distintos sonidos presentes en nuestra vida diaria. Desarrollar la habilidad mental de estar atento a lo que se oye enriquece la capacidad de pensar creativamente y amplía el discernimiento sobre la realidad.

JUEGOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS



1. Escuchar música clásica

Aprender a distinguir melodías, instrumentos, etc. En las páginas dedicadas a la música (véanse páginas 216-308) hay propuestas para escuchar música clásica relacionándola con los cuentos y con la pintura.

2. Escuchar sonidos de la escuela

En algún momento tranquilo de la escuela, pararse a escuchar los sonidos que nos rodean. Al principio solo oiremos los más fuertes, después iremos distinguiendo los que vienen de afuera y los que son de dentro de la clase. Hacer que agudicen el oído y proponerles que hagan lo mismo en otros lugares: en casa, en el patio, en la bañera, etc.

3. Escuchar sonidos del entorno

Salir con los niños y niñas para escuchar el entorno de la escuela, preferentemente pasear con ellos por sitios en los que puedan escuchar sonidos variados: de animales, de personas, de máquinas, del movimiento urbano y/o rural.



JUGAR CON CUENTOS



1. La escucha activa de los cuentos

La escucha activa de los cuentos presentes en el libro de los niños/as *Jugar a pensar con cuentos* puede darse a partir de algún material auditivo: radioteatro, cuentos en el soporte digital que se tenga, Internet, etc. Además de las preguntas sobre el argumento y la acción, podemos hacer preguntas sobre la banda sonora, las músicas, los ruidos que se oyen, las voces de los protagonistas, etc.

Una variación de esta actividad es relacionar distintas versiones en audio para que los niños puedan comparar y contrastar lo que escuchan.

2. Escuchar la musicalidad de los otros idiomas

Una propuesta interesante es escuchar las historias del libro de los niños en otros idiomas para: conocer su musicalidad, buscar alguna palabra similar, etc. En la web del proyecto Noria hay una versión de radioteatro del libro de los niños/as, en portugués, que podría ser utilizada para esta actividad.

3. Equivocar las historias

Una forma de observación literaria se puede desarrollar a partir de explicar un cuento procurando cometer errores. Por ejemplo, podemos decir que a Garbancito se lo comió un caballo, o que la bella durmiente se pinchó con una aguja, etc. Rodari afirma que «Este es un juego verbal más serio de lo que a primera vista parece. Los niños, por lo que respecta a los cuentos, son de lo más conservadores. Los quieren volver a escuchar con las mismas palabras que la primera vez, por el gusto de reconocerlos». De tal manera que podría ser un ejercicio no aceptado por ellos, porque les hace sentir el peligro del cuento no seguro ni fijo. Pero se puede introducir poco a poco, primero, de forma puntual, cambiando algunos detalles que no afecten a la narración, y poco a poco ir rompiendo la lógica del cuento, hasta favorecer la ampliación imaginativa. El aspecto positivo es que puede ser terapéutico, porque desbloquea fijaciones y relativiza miedos.



JUGAR CON EL ARTE



Como una de las bases de este programa es promocionar una educación intercultural, las actividades que se proponen tienen esta meta. Se trata de ayudar a los niños y niñas a «acostumbrar el oído» a musicalidades diversas. Las culturas seleccionadas a seguir tienen que ver con los cuentos y los artistas/pintores propuestos.

1. Escuchar música clásica rusa

Escuchar las siguientes músicas del compositor ruso Prokófiev:

- *Pedro y el lobo* para narrador y orquesta (1934)
- *Romeo y Julieta* (ballet, 1936)
- *Guerra y paz* (opera, 1946)
- *Sinfonía n.º 5* (1945)
- suite *El teniente Kizhé* (1933)

Proponer diálogos sobre cada una de estas músicas.

Observación: la idea es escuchar una música cada vez. La lista propuesta es solamente una sugerencia.

2. Escuchar música clásica brasileña

Vila Lobos es un compositor de música clásica brasileña que dedicó parte de su obra a los niños y las niñas. Con más de 1.000 composiciones es considerado uno de los mejores en toda América Latina. Su obra merece ser escuchada por las nuevas generaciones.

Se sugieren algunas:

- «Tocata (O Trenzinho do Caipira)» (*Bachianas Brasileiras n.º 2*): Una de las obras más remarcables del compositor. Refleja mucho de lo que aprendió viajando por el interior de Brasil y escuchando las música llamada *sertaneja*.
- «Uirapuru»: Es una de sus primeras obras. Retrata el ambiente de la selva brasileña y sus habitantes naturales, los indígenas. Cuenta la leyenda del un pájaro uirapuru, considerado el dios del amor, que se transforma en un bello indio.
- «Ária (Cantillena)» (*Bachianas Brasileiras n.º 5*): Es la más popular de sus músicas y nítidamente inspirada en las *serestas* (un estilo



musical muy típico brasileño). Fue compuesta en 1938 e interpretada mundialmente por diversas cantantes, incluidas Joan Baez, Kiri Te Kanawa, Maria Lucia Godoy y Renée Fleming, entre otras.

La página web del museo Vila Lobos permite escuchar algunas de sus músicas *on line*:

<<http://www.museuvillalobos.org.br/villalob/musica/tocata.htm>>

3. Escuchar música danesa

Eduard Holst, nacido en 1843 en Copenhague fue un dramaturgo, compositor, actor, bailarín y maestro de danza de Dinamarca. Se afirma que llegó a componer más de 2.000 obras. Se recomienda escuchar con los niños una polka infantil llamada «Autumn Leaf», compuesta en 1887.



PREGUNTAS PARA ESCUCHAR ATENTAMENTE



- ¿Qué has escuchado?
- ¿Te gusta lo que has escuchado? ¿Por qué?
- ¿Cuáles son las partes más interesantes de lo que has escuchado? ¿Por qué?
- ¿Todos los compañeros del aula escuchan de la misma manera que tú? ¿Cómo lo sabes?



3. Saborear/degustar

Saborear y *degustar* son verbos que amplían el sentido del paladar. Veamos por qué afirmamos eso. La palabra *paladar* viene del latín *palatium* y significa «cielo de la boca». Normalmente es utilizada para designar la capacidad animal y humana para identificar de forma discriminada los alimentos. Para ello, cuenta con la ayuda de los receptores sensoriales de la boca. Por ejemplo, a través del paladar se pueden percibir de manera discriminada las sensaciones básicas del sentido del gusto: dulce, salado, amargo y ácido. Y, consecuentemente, toda la suerte de variaciones que surgen de la conjunción de dichos elementos básicos.

La palabra *degustar* viene del verbo latino *degustare* y significa «evaluar el sabor de algo». *Saborear* significa «degustar lentamente y con placer». Así, saborear y degustar son acciones que implican distintos actos mentales, puesto que con ellas se está «evaluando el sabor de algo».

JUEGOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS



1. Merienda degustativa

Con diversos tipos de alimentos, organizar una merienda en algún parque cercano a la escuela para una sesión de degustación de alimentos. Se trata de saborear cada alimento dialogando sobre el gusto de cada uno. Es importante saborear más de uno para incrementar las sensaciones diferentes y el diálogo sobre ellas.

2. Jugar a saborear alimentos muy despacio

Se trata de elegir algunos alimentos para que sean saboreados muy despacio, degustando de manera muy tranquila y especificando bien el sabor de lo que se degusta y sus variaciones según el tiempo en que permanece en la boca e interactúa con la saliva y las glándulas gustativas.

3. Jugar a saborear alimentos con los ojos cerrados

Se trata de elegir algunos alimentos para que puedan ser saboreados con los ojos cerrados. Se puede jugar a adivinar qué es lo que se está



saboreando. Se recomienda utilizar alimentos más elaborados y complejos que puedan ofrecer una variada gama de sabores.

4. *Jugar a saborear mezcla de sabores*

Se trata de mezclar sabores muy diferentes para comprobar qué pasa. Por ejemplo, probar a la vez:

- dulce y salado
- ácido y dulce
- amargo y picante
- etc.

JUGAR CON CUENTOS



1. *Saborear el banquete de boda de la bella durmiente*

Junto al comedor escolar y/o con la participación de las familias, imaginar y preparar un banquete de la boda de la bella durmiente. Saborear cada comida con los niños y niñas.

2. *Saborear la comida de la madre de Garbancito*

A partir de los datos ofrecidos por la historia, recrear una posible comida y saborear con los niños.

3. *Saborear la comida brasileña (Sací Pereré) y/o hierbas medicinales*

Sací Pereré era considerado guardián de las hierbas medicinales de los bosques brasileños. Se pueden saborear con los niños y niñas algunas de estas hierbas como la menta, la valeriana, el anís, la hierba buena, el romero, etc.

Se puede saborear también alguna comida brasileña típica que se pueda encontrar en la región. Por ejemplo, el pan de queso suele ser del agrado de los niños, se trata de un tipo de panecillo hecho con harina de yuca y un queso específico.



JUGAR CON EL ARTE



1. Degustar los alimentos que aparecen en La obra de Miró: *Naturaleza muerta con conejo*, 1920

Montar con los niños y niñas una comida que utilice los elementos que parecen en el cuadro y degustarlos.

2. Degustar alimentos de una granja (Miró)

Observar la obra *El campo labrado*, 1923-1924 e investigar con los niños alimentos producidos en una granja. Con el apoyo de las familias degustar los alimentos de una granja.

3. Degustar alimentos del mar (Picasso)

Varias de las obras de Picasso tienen el mar como tema. Observar alguna de las obras propuestas de este pintor y degustar alimentos sacados del mar: pescados, mariscos, algas, etc.

4. Degustar bebidas de Rusia (Kandinsky)

La bebida tradicional que más se toma en Rusia es el té, que se toma a cualquier hora del día y de la noche. Suele ser té negro con azúcar y a menudo con limón, pero sin leche, siempre caliente. No se toma solo, sino acompañado con todo tipo de dulces, pastas, tartas, pasteles, bombones, mermeladas. Saborear con los niños.





PREGUNTAS PARA SABOREAR/DEGUSTAR:



- *Esto que estás probando, ¿a qué sabe?*
- *¿Te gusta este sabor?*
- *¿Qué puedes descubrir a partir del sabor de algo?*
- *¿Cómo sería si tuviera otro sabor? (por ejemplo, que la sal no fuese salada o el azúcar, dulce.)*
- *¿Qué puede pasar si no se reconoce algún sabor?*
- *¿Qué crees que puede pasar si comes...?*
- *Si decides saborear una piedra, ¿qué puede pasar como consecuencia? (La palabra piedra puede ser cambiada según el contexto en el que se emplea la pregunta.)*



4. Oler

La palabra *oler* viene de la palabra latina *flagare* y significa «sentir el olor», «aplicar el olfato». Y como la nariz, órgano sensitivo de ese sentido, tampoco puede cerrarse como los ojos, estamos constantemente captando distintos tipos de aromas y olores. Pero, en general, no somos conscientes de la cantidad de información que nos llega a través de esas sensaciones. El olfato es uno de los instintos animales más básicos, diferenciándose del tacto y de la visión, que son sentidos más socialmente utilizados, reconocidos, elaborados, refinados y estimulados culturalmente. Normalmente parece raro que alguien interesado en conocer a otro empiece por olerlo. Un acto como ese «suena» muy animal e instintivo, cosa de perros y otros animales. En la jerarquía de los sentidos el olfato ha ocupado, en general, un lugar primitivo. Tratar la capacidad de oler como habilidad mental nos ayuda a ampliar la capacidad de conocer el mundo a través de sus olores y fragancias.

JUEGOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS



1. Oler el ambiente

Pasear por ambientes diferentes y oler cada uno de ellos. Dialogar sobre lo que se descubre con la diferencia de olores de cada uno. Empezar por ambientes con olores muy diferentes como: lavabo, cocina, parque, biblioteca, huerto, jardín, etc.

2. Olerse a sí mismo

Oler las variadas partes del cuerpo y observar si huelen igual los pies que las manos, etc.

3. Oler a los compañeros

Oler las variadas partes del cuerpo del compañero y sus objetos personales: chaquetas, bambas, mochilas, etc. y percibir cómo huelen.



JUGAR CON CUENTOS



1. Sací Pereré: oliendo a Brasil

- Investigar olores específicos de Brasil: de alimentos como los frijoles, frutas tropicales, legumbres y verduras, bebidas como el guaraná o la caipiriña, aromas de fragancias características. Hacer una vivencia olfativa de los olores encontrados.
- Oler diversos tipos de cestas (de mimbre, de paja, de plástico, etc.).

2. El patito feo: oliendo a Dinamarca

- Investigar olores específicos de Dinamarca: alimentos como los pastelitos, bebidas, aromas de fragancias características. Experimentar estos olores. Hacer una vivencia olfativa de los olores encontrados.
- Visitar una granja de patos y oler su ambiente.
- Visitar un lago y oler el ambiente.

3. Garbancito: oliendo a Cataluña

- Investigar olores específicos de Cataluña: alimentos como los embutidos, bebidas como la ratafía, aromas de fragancias características. Experimentar estos olores.
- Visitar un lugar donde haya algún buey y oler su ambiente. Hacer una vivencia olfativa de los olores encontrados.

4. Aladino y La Lámpara maravillosa: oliendo a Oriente

- Investigar olores específicos de Oriente: especies, frutos, alimentos, bebidas y aromas de fragancias características. Hacer una vivencia olfativa de los olores encontrados.
- Oler diferentes inciensos orientales.

5. La gallina Lina: oliendo a Inglaterra

- Investigar olores específicos de Inglaterra: té e infusiones, galletas, alimentos, bebidas y aromas de fragancias características. Hacer una vivencia olfativa de los olores encontrados.
- Visitar un gallinero y oler el ambiente



JUGAR CON EL ARTE



1. Oler los materiales de un pintor

- Visitar un taller de pintor, oler su ambiente y dialogar sobre sus olores.
- Oler distintos tipos de pintura.
- Oler distintos tipos de materiales utilizados por un pintor: brochas, pinceles, paletas, etc.

2. A partir de mirar Moscú de Kandinsky

- Oler la ciudad.
- Pasear por una ciudad oliendo los rincones por donde se realiza el paseo.
- Visitar una estación de metro y/o autobuses y oler el ambiente.
- Visitar un parque y/o plaza y oler el ambiente.
- Visitar una institución pública y oler el ambiente.
- Visitar un hospital y oler el ambiente.
- Visitar un museo y oler el ambiente.
- Visitar una biblioteca pública y oler el ambiente.
- Después de oler la ciudad, además de dialogar sobre las percepciones, se podrá hacer dibujos, etc.

3. A partir de mirar Murnau, vista con tren y castillo de Kandinsky

- Oler el tren
- Visitar un tren/museo del tren/ estación de trenes y oler el ambiente y dentro del interior.
- Oler el castillo.
- Visitar un castillo y oler sus dependencias.

4. A partir de mirar El campo labrado de Miró

- Oler el campo.
- Visitar una granja y experimentar los variados olores presentes allí.



5. A partir de las obras de Picasso

- Oler el mar.
- Visitar una playa y oler el ambiente.

PREGUNTAS PARA OLER:



- *Esto que estás oliendo ahora, ¿a qué huele?*
- *¿Te gusta ese olor? ¿Por qué?*
- *¿Qué puedes descubrir a partir del olor de una cosa?*
- *¿Qué podría ocurrir si no sabemos reconocer un olor?*
- *¿Qué crees que puede pasar si hueles...?*
- *Si decides oler un gas venenoso, ¿qué puede pasar como consecuencia?*



5. Tocar

Es una palabra rica de significados en castellano, que va desde el acto de palpar con la mano hasta la capacidad de tocar un instrumento o sentirse tocado por alguna experiencia estética o emotiva. Todos estos significados no dejan de ser expresiones perceptivas, pero obviamente en nuestra propuesta nos referiremos más a la utilización discriminada del sentido del tacto. La palabra *tacto* viene del latín *tactus* y se refiere a la percepción consciente de los estímulos mecánicos que actúan sobre los sistemas cutáneo y mucoso. O sea, a nivel orgánico el tacto se refiere a la capacidad de la piel y de las mucosas de percibir. La riqueza de la capacidad perceptiva táctil es tal que resulta imperioso aprender a discernir y discriminar todos los estímulos que nos llegan a través de este sentido. Se puede aprender a discriminar las sensaciones de: vibración, estabilidad, frío, calor, rugoso, liso, pesado, ligero, húmedo, seco, adherencia, volumen, forma, etc.

JUEGOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS



1. Tocar partes del cuerpo

Tocar el pelo, la boca por dentro, entre los dedos, el codo, las rodillas, etc. Dialogar sobre lo que se percibe en cada lugar.

2. Tocar personas

Tocar bebés, tocar ancianos, tocar compañeros de la misma edad, tocar adultos. Dialogar sobre lo que se percibe.

3. Tocar productos orgánicos

Tocar diversos tipos de productos orgánicos en diferentes estados: verdes, maduros, podridos. Dialogar sobre lo que se percibe.

4. Tocar objetos fríos y calientes

Tocar bolsas de agua caliente, bolsas de agua tibia y bolsas de agua fría. Dialogar sobre lo que se percibe.



5. *Tocar objetos de texturas variadas*

Pisar en la arena, en el barro, en la gelatina. Dialogar sobre lo que se percibe en cada lugar.

Jugar a la croqueta en diversas arenas, tierras, barros, grama mojada. Dialogar sobre lo que se percibe en cada lugar.

Vestir ropas de distintas telas: lino, lana, sintético, algodón, etc. Dialogar sobre lo que se percibe.

JUGAR CON CUENTOS



1. *El patito feo*

Tocar diversas plumas de aves. Dialogar sobre lo que se percibe.

2. *Garbancito*

Tocar azafrán, un buey, monedas y demás elementos que aparecen en el cuento. Dialogar sobre lo que se percibe.

3. *Sacé Pereré*

Tocar el tamiz, harinas, crines de animales, etc. Dialogar sobre lo que se percibe.

4. *Aladino y la lámpara maravillosa*

Tocar distintos tipos de alfombras. Dialogar sobre lo que se percibe.

JUGAR CON EL ARTE



Tocar la pintura

Tocar pinturas y pintar con los dedos. Experimentar diferentes tipos de pinturas y qué se descubre tocándolas.

Pintar con los pies (probar diferentes pinturas utilizando los pies como pincel...).



Pintar con partes variadas del cuerpo: codos, mofletes, rodillas, barriga, etc.

PREGUNTAS PARA TOCAR:



- *¿Qué es lo que has tocado?*
- *¿Lo que has tocado es duro, blando, liso, rugoso, frío, caliente...?*
- *¿Te gusta lo que has tocado? ¿Por qué?*
- *¿Cuáles son las partes más interesantes de lo que has tocado?*
- *¿Todos los compañeros del aula tocan de la misma forma que tú? ¿Cómo lo sabes?*



6. Cinestesia

La cinestesia es la percepción consciente de los movimientos de las diferentes partes del cuerpo y de su posición en el espacio. Viene de la palabra griega *kinesis* que significa «movimiento». Obviamente lo que nos interesa aquí es la conciencia que tenemos de nuestro cuerpo y su posición en el espacio. Esta habilidad es muy importante para la autopercepción y el autoconocimiento, porque ofrece la posibilidad de ser consciente del propio cuerpo actuando en el mundo.

JUEGOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS



Actividades de coordinación de movimientos y canto.

1. Palopalo

Enseñar la letra de la canción:

Palo, palo, palo, palo,
 Palito, palo, ê
 Êêê
 Palo, palito, palo, ê

Enseñar el movimiento que corresponde a cada palabra:

- Palo: dedo índice
- Palito: dedo meñique
- Ê: dedo pulgar
- Êêê: movimiento con todo el cuerpo para abajo

Hay variaciones posibles: bailando entre todos en círculo, hacia la derecha, hacia la izquierda, etc.

2. Mi pozo y el pozo de mi vecino

Enseñar la letra:

Mi pozo
 El pozo de mi vecino
 Mi tejado
 El tejado de mi vecino
 Mis ventanas



Las ventanas de mi vecino
 Mi cocina
 La cocina de mi vecino

Enseñar los movimientos que acompañan cada palabra:

- Pozo: mano izquierda hace un círculo y el dedo índice derecho mueve dentro del círculo
- Tejado: manos en la cabeza
- Ventanas: manos en las orejas
- Cocina: manos en la barriga

Todos en círculo deben hacer los movimientos a la vez.

3. Merequetengo

Enseñar la letra de la canción:

Merequetengo tengo tengo
 Merequetengo tengo tengo
 Merequetê
 Merequetê
 Merequetengo tengo tengo
 Merequetengo tengo tengo

Cantar los sonidos en algún ritmo más caribeño. Hacer una danza circular con los niños y las niñas a partir de la canción.

JUGAR CON CUENTOS



Moverse como los personajes

Jugar a hacer movimientos de los diversos personajes de los cuentos:

- Juanita
- Aladino, la princesa, el mago, el genio, la alfombra voladora...
- Sací Pereré, la madre y su hijo Pablo, el remolino, el viejo soldado...
- El patito feo, los cisnes...
- Garbancito, la madre de Garbancito, el padre de Garbancito, el buey...
- La bella durmiente, el príncipe, la rana, las hadas, el rey, la reina...



JUGAR CON EL ARTE



1. Moverse con Kandinsky

- Moverse como un caballo.
- Moverse como una obra abstracta.
- Moverse como el tren.
- Moverse como la ciudad.

2. Moverse con Picasso

- Moverse como los pobres.
- Moverse como las mujeres.
- Moverse como los pescadores y como las chicas del helado.
- Hacer el barco doblando el papel y otras papiroflexias.

3. Moverse con Miró

- Moverse como cada uno de los animales de su granja imaginaria.
- Moverse como los animales que aparecen en la mesa (*Naturaleza muerta con conejo*).
- Moverse como una escalera que pudiera moverse sola.

PREGUNTAS PARA PERCIBIR MOVIMIENTOS (CINESTESIA)



- ¿Qué movimiento has percibido?
- ¿Ese movimiento es rápido, lento, suave, fuerte...?
- ¿Te gusta este movimiento? ¿Por qué?
- ¿Todos los compañeros de la clase se mueven de la misma forma que tú? ¿Cómo lo sabes?



7. Sinestesia

La palabra *sinestesia* tiene origen griego y significa «junto a la sensación». Viene de dos palabras: *syn* y *aisthesis*. Esta palabra se utiliza normalmente para designar un cruce de sensaciones distintas en una impresión única.

La psicología de la creatividad utiliza este término para caracterizar lo que ocurre cuando tenemos una sensación subjetiva propia de un sentido, pero determinada por otra sensación que afecta a otro sentido diferente. Por ejemplo, percibir un color como «frío» o «caliente», un olor como «dulce» o «amargo», o un movimiento como «ligero» o «pesado», etc.

JUEGOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS



1. Masaje entre todos (piensa sonidos)

Colocarse formando pequeños círculos y que cada niño/niña haga masajes en el compañero de delante. Mientras se hace este masaje pensar en los sonidos para este movimiento.

2. Lluvia de manos (piensa colores)

En pequeños círculos con un niño/niña voluntario en el centro con los ojos cerrados. Los demás deben hacer movimientos suaves con las puntas de los dedos como si fuera la lluvia. Además deben hacer sonidos suaves de lluvia fina. Mientras lo hacen todos deben pensar colores.

3. Zarandearse: pies, manos, nariz

En un círculo, todos de pie, deben seguir al maestro:

- durante algunos segundos golpear fuertemente los pies en el suelo;
- durante algunos segundos aplaudir fuertemente con las manos;
- durante algunos segundos respirar solamente por la nariz muy rápidamente.

Repetir la secuencia tres veces y hacer la última respiración muy despacio.



JUGAR CON CUENTOS



1. Cuentos calientes y cuentos fríos

¿Qué cuentos dirías que son calientes o que son fríos?

- La historia de Juanita y sus viajes
- Garbancito
- Sací Pereré
- Aladino y la lámpara maravillosa
- La gallina Lina
- El patito feo
- La bella durmiente

2. Colores para las sensaciones

¿Qué sensaciones nos dan los cuentos? (miedo, curiosidad, ternura, etc.). ¿Qué color ponemos a cada sensación? (rosa, negro, amarillo, etc.).

JUGAR CON EL ARTE



1. Colorear obras en blanco y negro con música

Sacar fotocopias de las obras propuestas en blanco y negro en tamaño A4. Utilizar una cada vez. Pedir que cada niño doble su hoja en 4 partes. Para cada parte se pone una música. Mientras suena la música los niños deben pintar con colores la fotocopia. Las 4 músicas seleccionadas deben ser muy diferentes: una lentísima, una muy movida, otra más suave, alguna más retumbante. Al final se abre toda la hoja y se mira cómo ha quedado la «obra sinestésica».

2. Colorear la música

Hojas en blanco y colores variados. Para cada música los niños y niñas pintan con colores libremente. Se deben utilizar estilos muy variados de música: clásica, rock, folclórica, jazz, etc.



3. Los sabores de los colores

Enseñar colores y preguntar: ¿qué sabor tiene?

- el naranja
- el rojo
- el amarillo
- el azul
- el marrón
- el blanco
- el negro

4. Bailar el ritmo de las obras

Enseñar cada obra de la colección fija y sugerir que bailen los movimientos contenidos en cada cuadro.

Esta misma actividad puede tener variaciones como, por ejemplo, enseñar el cuadro *Moscú* (Kandinsky), y, a continuación, enseñar a los niños videoclips de músicas folclóricas rusas. Se podrá ver una versión contemporánea de músicas folclóricas rusas. Pedir que miren las obras de Kandinsky e invitar a que se baile lo que se ve después de escuchar algo de la musicalidad de aquella cultura.

PREGUNTAS PARA CONECTAR SENSACIONES (SINESTESIA)



- ¿Dirías que ese color tiene olor? ¿Cuál?
- ¿Sientes el gusto de un color?
- ¿Cuál es el sabor del movimiento?
- ¿Es posible hacer el movimiento de un color?
- ¿Es posible bailar una palabra?
- ¿Cómo serían los colores de las notas musicales?



Índice

Carta a las lectoras y los lectores de la quinta edición	7
--	---

PRIMERA PARTE

Descripción y fundamentación.....	11
1. Presentación general del Proyecto Noria	13
2. Objetivo: pensar mejor por sí mismo desde una perspectiva democrática	36
3. <i>Juguemos a pensar</i> , un programa para la Educación Infantil (4-5 años)	45
4. Cómo usar este manual.....	77

SEGUNDA PARTE

Actividades prácticas a través de las habilidades de pensamiento ...	93
1. Habilidades de percepción.....	95
1. Observar.....	97
2. Escuchar atentamente.....	103
3. Saborear/degustar	107
4. Oler.....	111
5. Tocar.....	115
6. Cinestesia.....	118
7. Sinestesia	121



2. Habilidades de investigación.....	125
1. Adivinar.....	127
2. Averiguar.....	135
3. Formular hipótesis.....	140
4. Buscar alternativas.....	146
5. Anticipar consecuencias.....	152
6. Seleccionar posibilidades.....	157
7. Imaginar: crear, inventar, idear.....	163
3. Habilidades de conceptualización y análisis.....	171
1. Formular conceptos precisos.....	172
2. Buscar ejemplos y contraejemplos.....	178
3. Establecer semejanzas y diferencias.....	184
4. Comparar y contrastar.....	190
5. Definir.....	194
6. Agrupar y clasificar.....	199
7. Seriar.....	206
4. Habilidades de razonamiento.....	211
1. Buscar y dar razones.....	213
2. Inferir.....	219
3. Razonar analógicamente.....	225
4. Relacionar causas y efectos.....	230
5. Relacionar partes y todo.....	235
6. Relacionar medios y fines.....	239
7. Establecer criterios.....	243
5. Habilidades de traducción y formulación.....	249
1. Explicar: narrar y describir.....	251
2. Interpretar.....	257
3. Improvisar.....	262
4. Traducir del lenguaje oral a la mímica y viceversa.....	268
5. Traducir del lenguaje oral al plástico y viceversa.....	273
6. Traducir a varios lenguajes: musicales y otros.....	276
7. Resumir.....	309



6. Actividades de evaluación.....	313
La evaluación figuroanalógica	314
1. Autoevaluación.....	317
2. Evaluación de la dinámica de clase.....	319
3. Evaluación de la relación entre los miembros de la clase....	322
4. Evaluación de la participación de los miembros del grupo .	326
5. Evaluaciones abiertas.....	328
 Anexo: colección fija de obras de arte	 331
 Bibliografía.....	 355
 Formación de profesorado.....	 357

