

BOLETÍN núm. 0

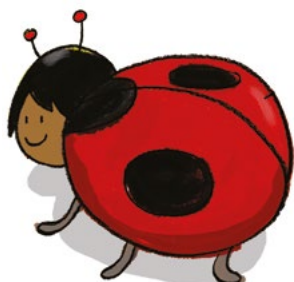
proyecto **NoRiA** 2016
infantil y primaria



PROYECTO NORIA INFANTIL Y PRIMARIA. BOLETÍN núm. 0

www.octedro.com/noria

<https://es-es.facebook.com/ProyectoNoria>



Octubre de 2016

© Angélica Sátiro e Irene de Puig

© de las ilustraciones: Marcelo Aurelio (*Juanita, los cuentos y las leyendas*), Juanjo Cortés (*Juanita y los mitos*), Glyn Goodwin (*La mariquita Juanita*), Clàudia de Puig (*Jugar a pensar con cuentos*), Cristina Subirats (*Pébili*), Edgar Ramírez (*Serie Juanita y sus amigos y Sin nombre*), Clàudia de Puig (*Jugar a pensar con niños y niñas de 4 a 5 años*)

© Derechos exclusivos de edición:
Ediciones OCTAEDRO, S.L.
C./ Bailén, 5 - 08010 Barcelona
Tel.: 93 246 40 02 - Fax: 93 231 18 68
www.octaedro.com/noria

Son permitidas reproducciones siempre que el autor del texto lo autorice y se explicita el nombre de la revista *Proyecto Noria infantil y primaria*. Boletín núm. 0, como fuente de la publicación.

Depósito legal: B. 13.742-2015

Diseño y realización: Servicios Gráficos Octaedro

Impreso en Open Print

Impreso en España
Printed in Spain

ÍNDICE

Proyecto Noria 4

Noria infantil: cuentos para pensar 6

Currículum Noria infantil y primaria 7

Aprender a pensar 7

Habilidades de pensamiento 8

Aprender a actuar 8

Perspectiva intercultural 10

Arte como recurso para pensar 10

Narrativa como recurso para pensar 11

Juegos como recurso para pensar 12

Diálogo como valor y como método 12

Curriculum Noria infantil 13

Programa Vamos a jugar a pensar (2-3 años) 13

Programa Jugar a pensar con Juanita (3-4 años) 15

Programa Juguemos a pensar (4-5 años) 17

Curriculum Noria primaria 19

Programa Jugar a pensar con los sentidos (6-7 años) 19

Programa Jugar a pensar con leyendas (7-8 años) 21

Programa Jugar a pensar con mitos (8-9 años) 23

Programa Pensar a través de juegos (9-10 años) 25

Programa Los derechos de las niñas y los niños (10-11 años) 27

Propuesta evaluativa ética y creativa. Reevaluar 29

Bibliografía recomendada 29

Plan de formación 30

Autoras 30

Colección CREARMUNDOS 31

Colección BIBLIOTECA NORIA 32



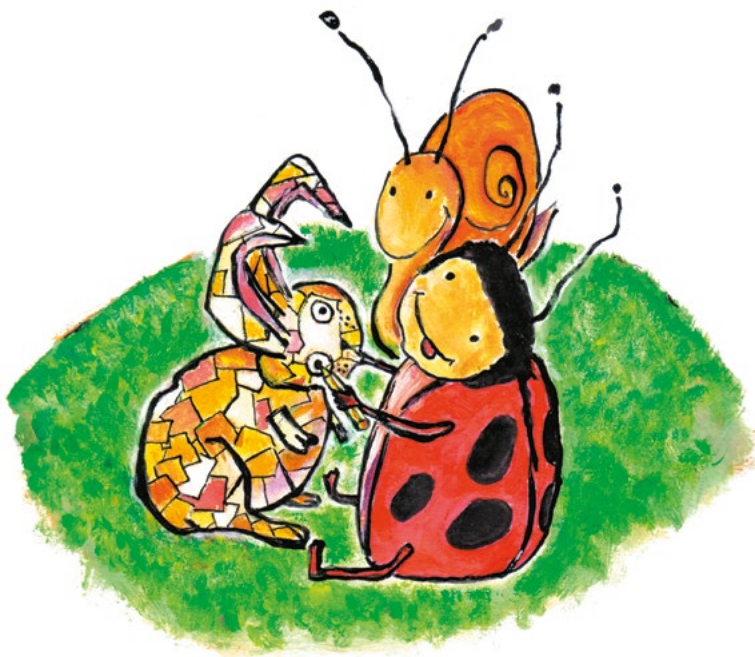
PROYECTO NORIA

La NORIA, llamada en varios países latinoamericanos «Rueda de Chicago», es una de las atracciones más apreciadas de una feria. Tiene colorido y en general viene acompañada por una música alegre que parece impulsar el movimiento circular que lleva a las niñas y los niños de arriba abajo. La posibilidad de ver las cosas desde lo alto y la sensación de ver desde múltiples perspectivas con un sólo movimiento tienen un gran atractivo. Cuando la cesta está en la curva más alta de la noria, se mece suavemente, y entonces la mezcla de asombro, placer, inquietud y expectativa nos llevan a la risa y al descubrimiento de nuevas sensaciones.

Este proyecto educativo lleva el nombre de esta atracción porque pretende ofrecer algo semejante en relación al aprendizaje reflexivo y creativo. El objetivo es que los niños y las niñas aprendan a pensar y a actuar considerando distintas perspectivas. Es deseable, incluso, que lo hagan desde puntos de vista inusitados para ellos. Y que el uso de la capacidad de pensar y actuar creativamente les provoque placer.

La NORIA es circular. El círculo tiene un papel decisivo en este proyecto, ya que utilizando esa forma geométrica las niñas y los niños se organizan y se disponen en el espacio para poder dialogar. El proyecto incentiva el desarrollo de la capacidad de pensar por nosotros mismos, pero en compañía de los demás, en situaciones de diálogo que llamamos «comunidades de investigación». Sentados en círculo, podemos mirarnos los unos a los otros cuando nos hablamos.

Así, la NORIA es una buena imagen de un tipo de relación que pretendemos potenciar. Además, el pensamiento circula, como la NORIA hace circular a los niños y las niñas por el espacio. De la misma manera que la NORIA genera placer,

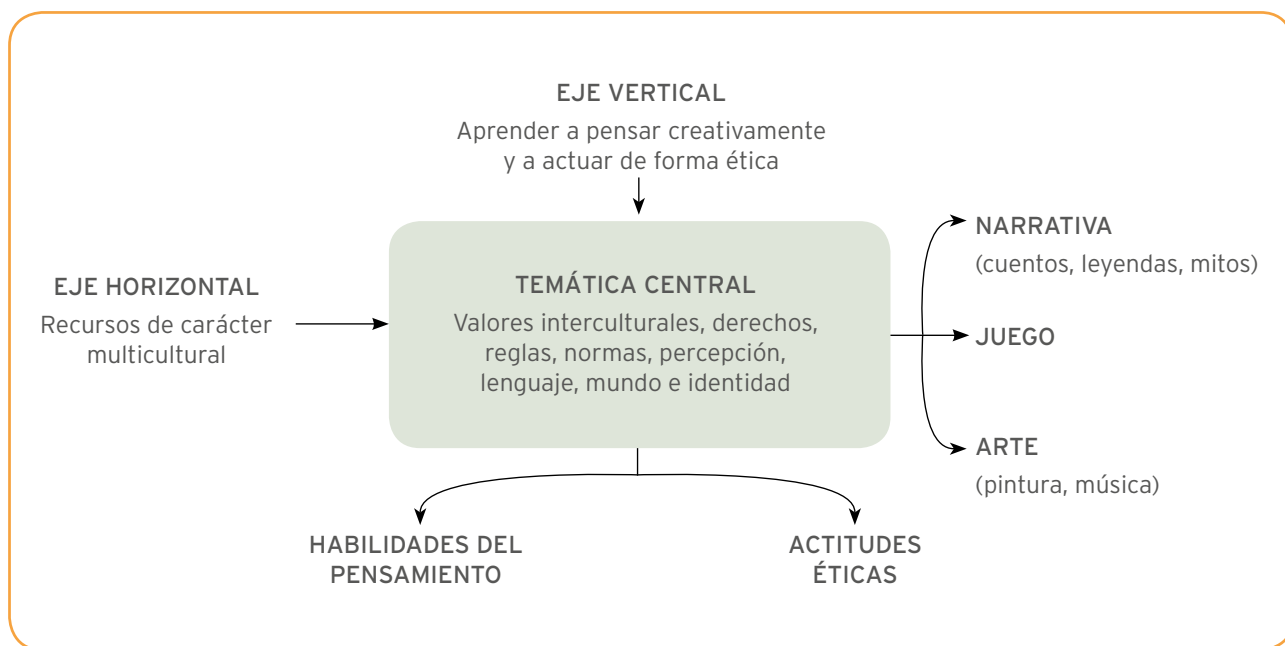


el movimiento del pensar puede ser placentero, siempre que sea estimulado de forma creativa.

Los programas del proyecto proponen distintas actividades para potenciar habilidades de pensamiento, valores interculturales y un conjunto de actitudes que podemos llamar éticas. Para comprender mejor esta propuesta presentamos el esquema en la página siguiente.

Como se puede ver en el cuadro, cada programa del proyecto tiene un foco temático. Algunos de estos focos temáticos son específicos, como es el caso de: «Reglas, normas y convivencia» y «Derechos de las niñas y los niños». En cambio, otros son más amplios, como «Valores para aprender a convivir y a autoconocerse», «Lenguaje, Mundo e Identidad», «Percepción» o «Valores para una convivencia intercultural». Estos últimos se dividen en subapartados en la guía de los educadores de cada programa, en donde estos temas y subtemas son explicitados y conceptualizados y aparecen las propuestas específicas de actividades.

Explicación del proyecto:



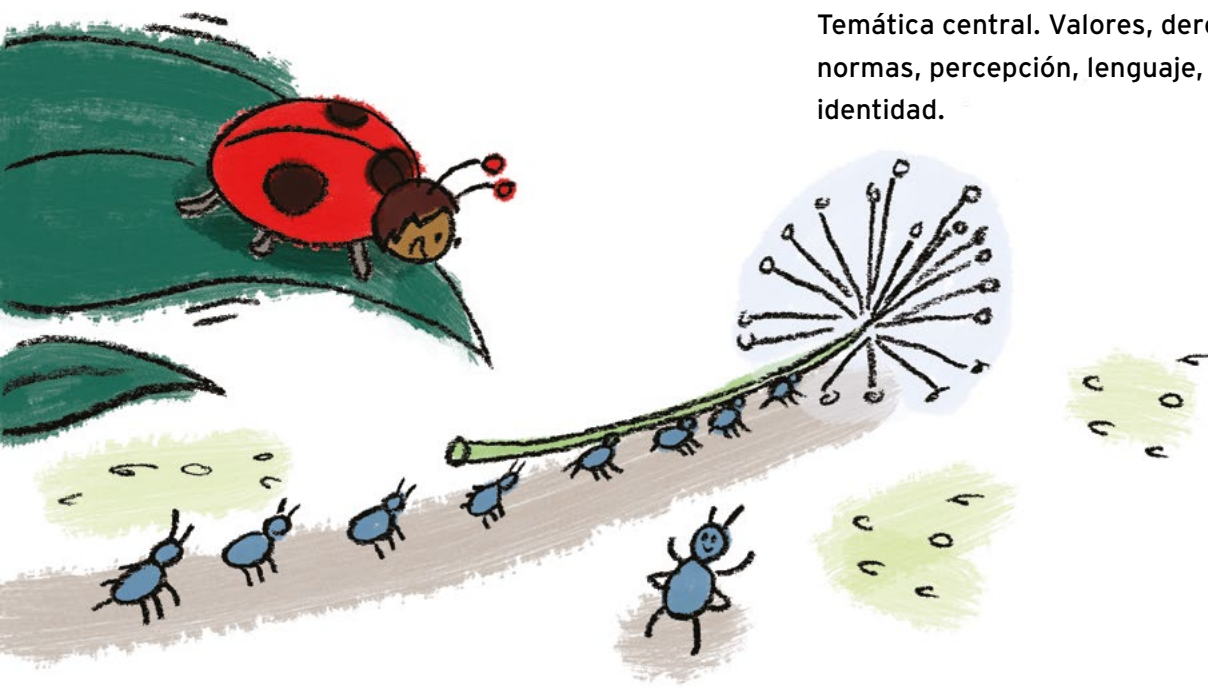
Eje vertical. Aprender a pensar creativamente y a actuar éticamente: habilidades de pensamiento y actitudes éticas.

El eje vertical es el «núcleo» de este proyecto porque representa su finalidad: que los niños y las niñas puedan pensar creativamente y actuar éticamente, ya que la complejidad del siglo necesita personas que desarrollen esas capacidades. Para que esto ocurra, se presentan distintas actividades que desarrollan cada una de las habilidades de pensamiento y de las actitudes éticas.

Eje horizontal. Recursos utilizados: narrativa (cuentos, leyendas y mitos), juegos y arte (pintura y música).

El eje horizontal representa los medios utilizados para que las niñas y los niños aprendan a pensar creativamente y a actuar éticamente. Según el programa se utiliza uno o varios de los recursos narrativos, y también juegos. El arte es un recurso utilizado de manera transversal, aparece en todos los programas a través de sus actividades.

Temática central. Valores, derechos, reglas, normas, percepción, lenguaje, mundo e identidad.



NORIA INFANTIL: CUENTOS PARA PENSAR

Texto: Angélica Sátiro / Ilustración: Edgar Ramírez

El Proyecto Noria inicia dos series de libros destinados a niños y niñas de 3 a 5 años. Cada libro incluye un apartado dedicado a los educadores con propuestas de actividades para reflexionar y dialogar con los niños y niñas.

Serie *Juanita y sus amigos*

Juanita es como los niños y las niñas pequeños, busca el sentido del mundo mientras trata de entenderse a sí misma. Esta serie recoge historias donde Juanita se encuentra con sus amigos y dialoga y juega con ellos divirtiéndose con la maravilla de descubrir el mundo y descubrirse.

- **¿Qué ocurre en la oscuridad?** Con Luci, la luciérnaga, Juanita vive esta "aventura emocional" en la noche oscura, donde su amiga le ayudará a superar su miedo a la oscuridad.
- **¿Cómo sabemos hacia donde tenemos que ir?** Con Mariposa, la mariposa, Juanita vive esta "aventura existencial", donde se pregunta cómo saben hacia dónde tienen que ir las mariposas que vuelan en el cielo.
- **¿Pueden volar los peces?** Con los peces rojos del lago Juanita vive esta «aventura reflexiva». Los peces son un colectivo que habla en coro y reacciona conjuntamente, no tienen nombres individuales sino el de su grupo: *los peces rojos del lago*. Son silenciosos, tranquilos y les gusta moverse lentamente.
- **¿Puedo entender con el corazón?** Con Conchi, la cochinilla, Juanita vive esta «aventura emocional, cognitiva y perceptiva». Conchi es cinestésica, es decir, aprehende el mundo y piensa moviéndose. El movimiento es fundamental para ella, por eso Juanita se mueve junto con ella durante el cuento.
- **¿A qué dedico mi tiempo?** Juanita descubre cómo valorar el tiempo junto a su amigo Pol, el caracol. Con la filosofía de la lentitud como marco, los dos amigos disfrutan de su derecho a jugar y a disfrutar del momento, descubriendo otros ritmos posibles.



Serie *Sin nombre*



Esta serie recoge historias de un niño que empieza a darse cuenta de varias cosas relacionadas consigo mismo y con su entorno. Las historias reflejan el pensamiento de este niño sin nombre, quien, además, cumple la misión de cuestionar el racismo y la xenofobia, ya que es un niño mestizo y provoca cuestionamientos raciales para el desarrollo del necesario respeto mutuo intercultural.

- **¡Quiero un nombre!** El personaje descubre que las cosas y las personas del mundo tienen nombre, ¿y él?, ¿por qué no tiene un nombre?
- **¡Quiero ser de mi tamaño!** El personaje se da cuenta de su cuerpo en proceso de cambio, su relación con los objetos y su ubicación en el espacio. ¿Es fácil saber cuál es nuestro tamaño en el mundo?
- **¡Quiero la raíz!** El cuento empieza comentando un clásico experimento: averiguar cómo un frijolito pasa por un proceso de germinación. De ahí, el personaje empieza a preguntarse por la raíz de las cosas. Se plantea en realidad un importante tema filosófico.
- **¡Quiero no pensar!** El personaje no puede dejar de pensar. Surgen en su mente infinidad de ideas dispares y a cuál más extravagante. Se da cuenta de que tiene diversos tipos de pensamientos, unos se visten de preguntas, otros de comparaciones, ¿será que todas las ideas se visten de alguna manera?
- **¡Quiero dinero!** De la mano de su abuela, el personaje descubre varias posibilidades de relacionarse con el dinero. Los niños pueden descubrir desde muy pequeños que la economía puede ser utilizada para el bien común.

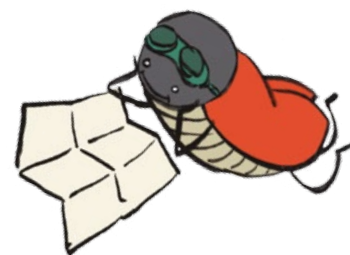
CURRÍCULUM NORIA INFANTIL Y PRIMARIA

El Proyecto NORIA infantil y primaria es una propuesta de educación reflexiva y creativa

destinada a niñas y niños de 2 a 11 años organizada en los siguientes programas:

Programa	Temas	Libro del alumnado	Libro del Profesorado	Edad
Vamos a jugar a pensar	Lenguaje, mundo, identidad	<i>Vamos a pensar con cuentos</i>	<i>Vamos a pensar con niños y niñas de 2 a 3 años</i>	2-3 años
Jugar a pensar con Juanita	Valores para aprender a convivir y autoconocerse	<i>La mariquita Juanita</i>	<i>Jugar a pensar con niños y niñas de 3 a 4 años</i>	3-4 años
Juguemos a pensar	Lenguaje, mundo, identidad	<i>Jugar a pensar con cuentos</i>	<i>Jugar a pensar con niños y niñas de 4 a 5 años</i>	4-5 años
Jugar a pensar con los sentidos	Percepción	<i>Pébili</i>	<i>Perpensar Percibir, sentir, pensar</i>	6-7 años
Jugar a pensar con leyendas	Valores para una convivencia intercultural	<i>Juanita, los cuentos y las leyendas</i>	<i>Jugar a pensar con leyendas y cuentos</i>	7-8 años
Jugar a pensar con mitos	Valores para una convivencia intercultural	<i>Juanita y los mitos</i>	<i>Jugar a pensar con mitos</i>	8-9 años
Pensar a través de juegos	Reglas, normas y convivencia	-----	<i>Juegos para pensar</i>	9-10 años
Los derechos de los niños y las niñas	Derechos	-----	<i>Los derechos de los niños y las niñas</i>	10-11 años

○ Aprender a pensar



Según Mathew Lipman, nuestra principal fuente teórica en este tema, «los filósofos siempre desconfiaron de lo que se dice sobre habilidades e insisten en que la producción inteligente no se reduce a un repertorio de habilidades». Estamos de acuerdo en que no se puede reducir la racionalidad humana a un conjunto de habilidades, pero reconocerlas y analizarlas nos parece interesante si pretendemos realizar acciones educadoras.

Presentamos un esquema con los cinco grandes grupos de habilidades de pensamiento que se trabajan en los diferentes programas del Proyecto NORIA a través de las propuestas de actividades prácticas. Mathew Lipman clasifica las habilidades en cuatro grandes grupos: de investigación, de razonamiento, de conceptualización y de traducción. En función de investigaciones posteriores, agregamos el grupo de habilidades perceptivas, comprendiendo que son esenciales para el desarrollo del pensamiento de manera general, y especialmente del pensamiento creativo.

○ Habilidades de pensamiento

Percepción	Investigación	Conceptualización	Razonamiento	Traducción
Observar	Adivinar	Formular conceptos precisos	Buscar y dar razones	Narrar y describir
Escuchar atentamente	Averiguar	Dar ejemplos y contraejemplos	Inferir	Interpretar
Saborear / Degustar	Formular hipótesis	Agrupar y clasificar	Razonar analógicamente	Improvisar
Oler	Buscar alternativas	Comparar y contrastar	Relacionar causas y efectos	Traducir varios lenguajes entre sí
Tocar	Anticipar consecuencias	Establecer semejanzas y diferencias	Relacionar partes y todo	Resumir
Percibir movimientos (cinestesia)	Seleccionar posibilidades	Definir	Relacionar medios y fines	
Conectar sensaciones (sinestesia)	Imaginar	Seriar	Establecer criterios	

○ Aprender a actuar

La distancia entre teoría, discurso y práctica se ha vuelto cada día más insostenible. Si antes ya era difícil admitir la existencia de principios generales inaplicables, ahora es imposible hacerlo. La vida práctica exige procedimientos aplicables: ¿Cómo pensar? ¿Cómo actuar? ¿Cómo conectar pensamiento y acción de forma coherente? ¿Existen actitudes y valores que podamos desarrollar a nivel práctico que nos ayuden a aproximar nuestro pensamiento a nuestro discurso y a nuestra acción?



Actitudes éticas

Las actitudes éticas son hábitos que pueden cambiar el comportamiento y las acciones. Se trata de desarrollar una posición vital, una disposición para actuar relacionada con el autoconocimiento y la convivencia con los demás.



Jugar a pensar con niños de 3-4 años	Jugar a pensar con cuentos y leyendas	Jugar a pensar con mitos
1. Percibirse a sí mismo y proyectar un yo ideal 2. Aceptar al otro y empatizar con él 3. Respetar, criticar y crear reglas	1. Percibirse a sí mismo y proyectar un yo ideal 2. Aceptar al otro y empatizar con él 3. Respetar, criticar y crear reglas 4. Proyectar un mundo ideal	5. Contextualizar (tener en cuenta las circunstancias) 6. Buscar coherencia entre pensamiento, sentimiento, discurso y acción 7. Considerar intenciones

Valores éticos

El valor es aquello que hace que apreciemos o no las cosas. Los valores no dependen de las preferencias individuales. Los valores éticos son una creación humana que se presenta como fundamento de las concepciones del mundo y de la vida. Son una referencia para mantener la humanidad del ser humano. El hombre se

va deshumanizando en la medida en que se va apartando de los valores éticos.

El proyecto Noria plantea un conjunto de actitudes y valores éticos que ayudan a los niños y las niñas a aprender a actuar de manera coherente con su pensamiento.

Jugar a pensar con niños de 3-4 años	Jugar a pensar con cuentos y leyendas	Jugar a pensar con mitos
1. Civismo 2. Respeto mutuo 3. Buen humor 4. Buen gusto 5. Paz / Paciencia 6. Autoestima / Autenticidad 7. Reciprocidad 8. Gratitud 9. Libertad / Disciplina 10. Amor / Amistad	1. Civismo 2. Respeto mutuo 3. Buen humor 5. Sentido común / Templanza 6. Paz / Paciencia 7. Autoestima / Autenticidad 9. Gratitud 10. Libertad / Disciplina 11. Amor / Amistad 13. Trabajo / Labor / Persistencia 14. Humildad / Simplicidad 15. Responsabilidad	1. Respeto mutuo 2. Buen humor 3. Buen gusto 5. Autoestima / Autenticidad 6. Coraje / Prudencia 7. Gratitud 9. Libertad / Disciplina 10. Amor / Amistad 11. Diálogo 13. Originalidad 14. Cuidado 15. Reciprocidad

○ Perspectiva intercultural

Esta es la aportación del pensador Norbert Bilbeny sobre lo que puede ser una ética intercultural:

«Si es 'intercultural', la ética ha de ponerse al nivel y al servicio de las culturas, se desprenda o no de ellas. No pertenece a alguna o algunas de las culturas en particular, ni es ajena, por lo contrario, a todas ellas, pues aunque no se dedujera de ninguna, su propósito es ser común y aplicable a todas, sin tener que presuponer, mientras tanto, que alguna es superior al resto.»

«El tipo de ética intercultural que se intenta razonar en este ensayo está basado en el convencimiento de que la mente humana, sin diferencia de culturas, es capaz de dar de sí, a través del conocimiento, en su sentido más amplio, y de la reflexión, el esfuerzo y el disfrute de la interacción y el intercambio, en lugar de permanecer en la incomprensión y el enfrentamiento. Donde hay humanos, algo es comparable.»

○ Arte como recurso para pensar

El arte es un campo en el que el ser humano se expresa y se comunica de una manera muy especial. En él se mezclan sensaciones, emociones, pensamientos, valores, ideas, principios, etc. Es un recurso pedagógico interesante porque ante él no es posible quedarse impasible como si nada hubiese ocurrido.

El arte es potente, impactante y, como mínimo, nos da la oportunidad de disfrutar o no de él. Como recurso pedagógico nos permite dirigirnos a distintos ámbitos de los niños, que es lo que nos interesa en este programa. Veamos algunas relaciones importantes:

El arte es placer. El arte atañe a la dimensión de la sensibilidad humana y es lúdico, por eso genera placer. Además, se utiliza muchas veces como diversión.

El arte es sensibilidad. El arte suscita emoción en quien lo admira, mas, al mismo tiempo, comunica esa emoción porque ese es su contenido. Además, el arte expresa sentimientos, sensaciones, percepciones, porque está hecho de ese «material».

El arte es creatividad. Evidentemente, la creatividad humana no es «patrimonio exclusivo» del campo artístico, pero el arte no existe sin la creatividad. Por eso, es un estímulo para su desarrollo.

Estos aspectos nos muestran la importancia del arte como recurso pedagógico, porque al mismo tiempo que estimula a nivel sensorial y emocional, provoca el pensamiento, ayuda al entendimiento y desarrolla la creatividad. ¡Y todo eso con placer!

Desde un punto de vista más concreto, el arte como recurso pedagógico:

- Favorece una observación atenta y el desarrollo expresivo del lenguaje de los sentidos (sensaciones, formas, colores, impresiones, etc.).
- Ayuda a elaborar criterios propios, conscientes y argumentados:
 - aceptar otras visiones;
 - comprender nuevos puntos de vista;
 - reflexionar sobre las propias creencias y opiniones.
- Ayuda a desarrollar la capacidad de orientación:
 - seleccionar criterios para el juicio estético;
 - favorecer la creación de un gusto personal, justificado y consciente.
- Ayuda a racionalizar las situaciones que suponen conflictos de valores:
 - imaginación moral y coherencia moral;
 - capacidad de raciocinio y pertinencia en los juicios.
- Ayuda a potenciar el pluralismo y no el relativismo:
 - es posible afirmar cosas distintas de una obra, pero no todas son defendibles.

○ Narrativa como recurso para pensar

El Proyecto NORIA utiliza historias multiculturales en tres géneros literarios: cuentos, leyendas y mitos. Todas las culturas se caracterizan por utilizar historias para educar. Los cuentos, los mitos y las leyendas forman parte del acervo cultural de todos los pueblos del planeta. Las civilizaciones con lenguaje escrito, además de contar y oír historias han enfatizado su escritura y lectura. Y las culturas sin escritura han enfatizado la presencia de las historias en el ámbito de la oralidad. Así, leer, contar y oír historias son acciones comunes en los diferentes ambientes educativos.

El valor educativo de las historias es indiscutible y está ya reconocido de manera universal. Desde *La República* de Platón, son muchas las alusiones a narraciones míticas como elementos pedagógicos fundamentales para la formación ética de las nuevas generaciones. Todos los pueblos utilizan y utilizarán las historias como medios para enseñar su cultura y la propia historia. Entendemos que el educador de hoy, al igual que los educadores de todos los tiempos, es un contador de historias. Es un contador que cuenta la historia del conocimiento humano y, al hacerlo, humaniza a la humanidad.

Las historias (cuentos, leyendas y mitos) son un interesante recurso para pensar porque:

- Permiten el acceso a puntos del imaginario individual y colectivo que son importantes para el desarrollo psíquico sobre temas de la existencia humana que preocupan a los niños, pero que, en general, no son tratados en los currícula: el sentido de la vida, los misterios, el origen del mundo y de las cosas del mundo, etc.
- Ofrecen oportunidades para reflexionar sobre comportamientos, valores, principios, etc., lo cual ayuda en la formación ética.
- Ayudan a desarrollar la capacidad de pensar mediante imágenes y conectar ese tipo de pensamiento con el pensamiento discursivo y lógico.
- Motivan la creatividad porque presentan historias que rompen con las estructuras lógicas lineales.

Los libros destinados a los niños son historias que ellos podrán leer independientemente de las actividades que se puedan sugerir en las guías de los educadores.



○ Juegos como recurso para pensar

Los juegos y actividades lúdicas son excelentes recursos para jugar a pensar, porque son:

Una forma de adaptarse al mundo. Es la forma en que los niños incorporan la realidad en la que viven. Ayudan a regular su acción a medida que la realidad se manifiesta compleja o distinta de lo que se esperaba.

Un instrumento de aprendizaje. Los juegos sirven para conocer y medir las propias aptitudes y capacidades y también para inspeccionar

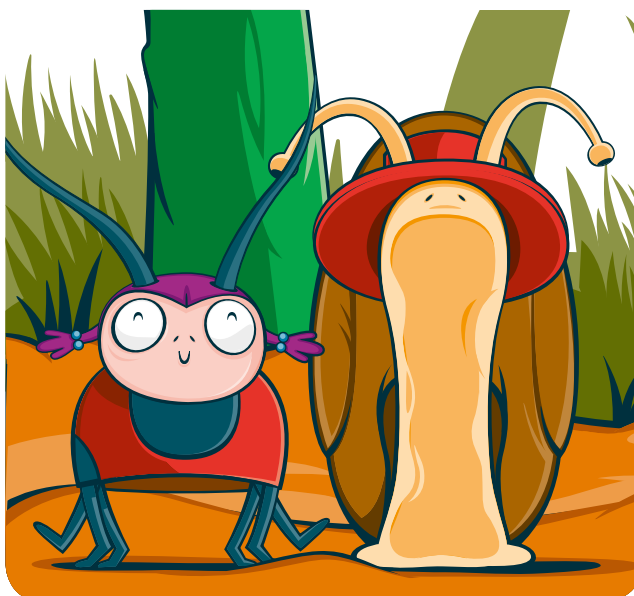
el entorno. Sirven para situarse en el grupo, para saber qué puesto ocupamos. Son grandes auxiliares para la adquisición de pautas de conducta.

Una herramienta para desarrollar las capacidades físicas y psíquicas al compartir juegos. Las ganas de superación y la relación con los otros son elementos que estimulan ciertas capacidades como: agilidad, fuerza, resistencia (físicas); y atención, percepción, memoria, imaginación (psíquicas).

○ Diálogo como valor y como método

¿Qué significa pensar en el diálogo como un valor ético? Primero, hay que considerar que para dialogar es preciso ser capaz de escuchar al otro y de hacerse entender al expresarse. Esto significa pensar el diálogo como antídoto para la agresividad tanto individual como social, para la violencia tanto verbal (por ejemplo, los insultos) como en su forma física (golpear, pegar, matar). El diálogo es un valor

democrático porque posibilita la interacción social entre los que son diferentes, haciendo viable la convivencia pacífica en una sociedad pluralista y garantizando la expresión de diversas ideas, sean las dominantes o no. El diálogo también permite gestionar los conflictos entre las personas, además de ser una excelente «herramienta metodológica» para aprender a pensar.



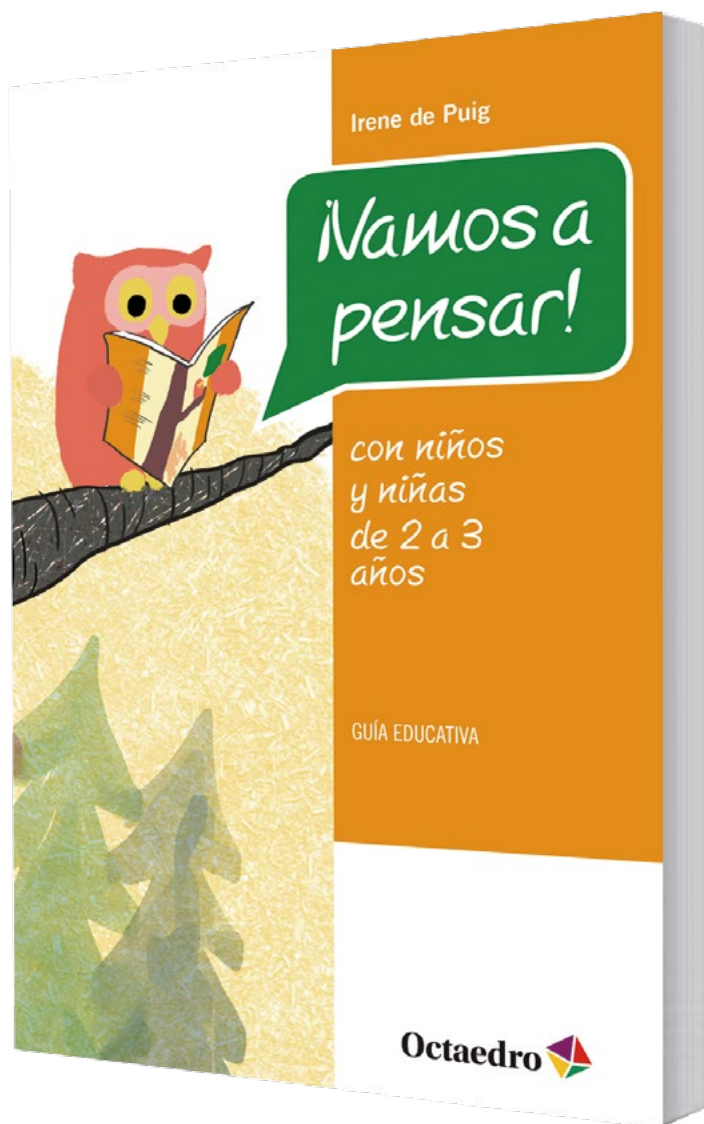
CURRÍCULUM NORIA INFANTIL

○ Programa Vamos a jugar a pensar

Texto: Irene de Puig

Ilustración: Clàudia de Puig

En este programa, especialmente dedicado a los más pequeñines, hay un objetivo claro: fortalecer las habilidades que les permitirán desarrollarse en todos los sentidos: personal, social, emocional, etc.



■ ¡Vamos a pensar! con niños y niñas de 2 a 3 años

De forma lúdica i adaptada a las posibilidades de los niños y las niñas, se trabajará a través de las habilidades de investigación (especialmente las de observación, para educar la vista y la mirada), las conceptuales (que tienen que ver con el dominio del lenguaje: palabras, términos, definiciones, enlaces, etc.), las de razonamiento

o la capacidad de argumentar (por ejemplo expresando sus preferencias) y las de comunicación, fundamentales en esta etapa (expresión, comprensión, etc.). Pero también de las corporales, afectivas y de convivencia. Para entrenar a los niños en estas habilidades usaremos recursos y actividades que les resulten atractivos. Por ello en la educación infantil partimos de tres ámbitos, familiares en esta etapa: los juegos, los cuentos y la pintura.

¡Vamos a pensar! con niños y niñas de 2 a 3 años

(Actividades extraídas de la guía educativa)

Con juegos y actividades lúdicas:

En esta etapa toda la actividad del niño gira alrededor del juego, por lo que todas las tareas que se propongan deben tener este tono.

JUEGO 22 PELOTITAS

Habilidad: Usar conceptos precisos.

Objetivo: Distinguir con los sentidos y las palabras algunas de las características de las pelotitas.

Consigna: Explicaremos cómo son estas pelotas.

Desarrollo: Pondremos adjetivos a las pelotas.

Traeremos al aula un conjunto de ellas de medidas diferentes que formarán parte de la cesta: grande, pequeña, mediana, de colores y combinaciones diferentes (de un solo color, de dos, con dibujos); y por lo que respecta a la dureza: blanda, dura; y al tacto: lisa, rugosa, punzante; y consideraremos también las posibilidades de botar. Las observaremos y después las iremos comparando, primero de dos en dos, y después de tres en tres, siempre verbalizando los descubrimientos..

PREGUNTAS DE REFLEXIÓN

- ¿Cuál de ellas tiene más colores?
- ¿Cuál bota más?
- ¿Cuál es más suave?
- ¿Cuál me gusta más tocar?
- ¿Cuál de ellas va mejor para jugar?
- ¿Cuál es mi preferida y por qué?

Este ejercicio se puede ampliar con agrupaciones, comparaciones, clasificaciones, seriaciones, etc.

Con cuentos:

La importancia del mundo imaginario para los niños y las niñas es un hecho bien conocido. A través de los cuentos, especialmente en la primera infancia, se canalizan muchos de los sentimientos, emociones, pensamientos, aspiraciones colectivas, dudas, angustias y miedos propios de personas que aún no tienen claros los límites entre realidad y fantasía.

Análisis del título

PENSAR SOBRE EL TÍTULO DEL CUENTO
Los tres cerditos

- Contar hasta tres y jugar con el número tres.
- Los cerditos ¿son pequeños o grandes? (Si fueran grandes diríamos... (cerdos), igual que para referirnos a un pato pequeño decimos «patito», etc.

Con pintura:

La pintura les ayuda a aprender a pensar en términos de sensaciones, colores, formas, composiciones, y nos permite una reflexión que afina la sensibilidad. Los cuadros elegidos para este programa son de la pintora brasileña Tarsila do Amaral.

Observación visual

Con el cuadro *La estación*:

Proponemos la **observación** de la máquina de tren:

- ¿Qué vemos?
- ¿Qué puede ser?
- ¿Qué colores reconocemos? (Podemos traer láminas de colores para que las puedan identificar.)
- ¿Tiene ventanas? ¿Cuántas vemos? Señalémoslas. ¿Podemos contarlas?
- ¿Dónde están las ruedas?
- ¿Dónde está la chimenea del tren?

○ Programa Jugar a pensar con Juanita

Texto: Angélica Sátiro / Ilustración: Glynn Goodwin

Programa para niños de 3-4 años y sus educadores. A través de varios minicuentos que componen el cuento del nacimiento de la mariquita Juanita, se exploran habilidades de pensamiento y actitudes y valores éticos. Se proponen varias actividades lúdicas con obras de arte y juegos.

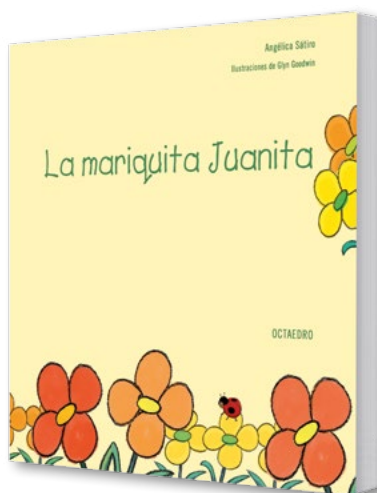
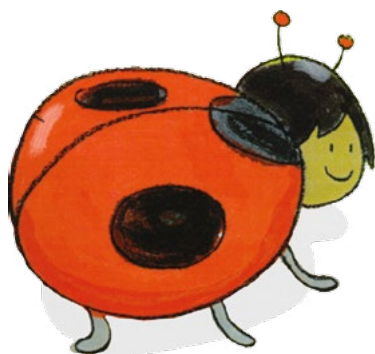
La mariquita Juanita

un cuento para el autoconocimiento

Que un animal diminuto como es una mariquita hable y conozca a otros animales no es nada extraño en la literatura infantil. Sí lo es, en cambio, que nazca y se pregunte quién es, que se mire en el lago y no se reconozca, que se compare con otros animales buscando en qué se parece y en qué no, que descubra las diferentes cosas que puede hacer y las que no... Eso es algo especial porque incluye reflexiones

que permiten conocernos y reconocernos en los demás; incluye esa mirada hacia lo diverso que hace que nos veamos como únicos. No es gratuito, sino que forma parte de la intención del cuento y de la guía del educador: introducir a los niños y niñas de 3 y 4 años en la reflexión ética a través del pensamiento creativo. La guía del educador presenta las bases teóricas de la propuesta y varias actividades (juegos y trabajos a partir de obras de arte) para profundizar en las reflexiones que la lectura abre. Todas estas actividades incluyen la posibilidad de establecer un diálogo dirigido, a partir del cual los niños y niñas puedan reflexionar sobre los valores para la convivencia o las diferentes formas de percepción de la realidad, mientras desarrollan sus habilidades de pensamiento.

FÉLIX DE CASTRO (Formador de maestros y profesores en el ámbito de la filosofía para niños).



Jugar a pensar con niños y niñas de 3–4 años

(Actividades extraídas de la guía educativa)

Valores

Autoestima/Autenticidad

Leed el cuento a los niños llamando la atención sobre el hecho de que la mariquita Juanita, al hablar de sí misma, se reconoce (roja y redondita, con alas y patitas...) y también se sorprende de lo que dice: ¡Qué linda soy! Pedid a los niños que se miren en un espejo y que digan lo que ven y lo que más les gusta de aquello que ven.

Actitudes éticas

Empatía (colocarse en el lugar del otro)

Pedid a los niños que representen la historia de la mariquita Juanita descubriéndose a sí misma. Para ello pueden utilizar como recurso escénicos un espejo o una palangana con agua donde puedan verse reflejados.

Seguidamente se debería conducir un diálogo con los niños a partir de cuestiones como estas:

- ¿Cómo te has sentido siendo la mariquita Juanita?
- Si fueras una mariquita, ¿dirías las mismas cosas que Juanita (roja y redondita, con alas y patitas, y una pequeña boquita)? ¿Por qué? ¿O dirías otras cosas? ¿Cuáles?
- Y ahora que te ves a ti mismo/a, ¿qué características dirías que tienes? Intenta hacer una rima como Juanita al responder a la pregunta.

Habilidades de pensamiento

Conceptualizar y definir

Actividades con colores. Después de leer el cuento 1, invitad a los alumnos a:

- **Observar** atentamente el color rojo de una mariquita.
- **Comparar** el color rojo de la mariquita con otras cosas que tengan el color rojo. Para ello se deberán presentar objetos con distintos tonos de rojo, dosificando la variedad de tonos según el ritmo de comprensión del grupo y según la edad de los niños.
- **Observar** atentamente el color negro de las manchas de la mariquita y comparar ese «color negro» con otros negros de otros objetos y animales.

Para comparar los distintos rojos y negros se pueden utilizar obras de arte. A continuación sugerimos algunas pinturas:

PARA EL COLOR NEGRO:

Paul Klee: *Príncipe Negro*, 1927

Lucas Cranach: *Retrato de niña*, 1535

PARA EL COLOR ROJO:

Matisse: *Mesa servida (Armonía en rojo)*, 1908

Matisse: *La música*, 1910

Matisse: *La danza*, 1909-1910

Matisse: *Taller en rojo*, 1911

Matisse: *Gran interior rojo*, 1948

○ Programa Juguemmos a pensar

Texto: Angélica Sátiro e Irene de Puig

Ilustración: Clàudia de Puig

Programa que explora las habilidades de pensamiento a través de un trabajo con cuentos, juegos y arte. Temáticamente trata de: lenguaje, mundo e identidad.



Jugar a pensar con niños y niñas de 4 a 5 años

A partir de los diferentes tipos de habilidades de pensamiento, el libro, destinado a los maestros y maestras, ilustra cómo potenciar esas habilidades en el alumnado a través de juegos, cuentos y arte. Quizás los recursos no son nuevos pero sí la forma en que se presentan como pretexto para hacer pensar a los niños y las niñas por sí mismos y para que el maestro

sepa qué habilidades ponen en funcionamiento esos niños al pensar. El libro destinado a los niños y niñas, *Jugar a pensar con cuentos*, narra las aventuras de la simpática Juanita que, viajando por el mundo, trae distintos cuentos, como recuerdos, en su mochila. Su historia se llena de cuestionamientos sobre todo lo que los cuentos le hacen pensar. Este libro es un viaje reflexivo que invita a los niños y las niñas a pensar mientras se divierten con Juanita y sus interrogantes.

Jugar a pensar con niños y niñas de 4 a 5 años

(Actividades extraídas de la guía educativa)

Con juegos y actividades lúdicas:

CONCURSO DE INVENTOS

Por grupos, inventad algo que sirva para mejorar la vida de la clase o de la escuela. Es necesario que diseñen o construyan los objetos ideados.

PRÁCTICA ESPECIAL

- ¿Cómo dibujaríamos el dolor de barriga?
- ¿Cómo describiríamos un pájaro que no hemos visto nunca?
- ¿Cómo representaríamos la alegría?

Con cuentos:

ALARGAR EL FINAL

Continuad el final de todos los cuentos. Una vez acabado el cuento, procurad seguir con lo que sucedió después. Este final se puede alargar sólo un poco o puede ser el inicio de un nuevo cuento, como en el caso de una saga. Recordad que hay ejemplos literarios de esta forma creativa.

CONTRARIOS

Inventad un cuento nuevo donde el pequeño sea mayor; el mayor, pequeño; el feo, bonito; el mago, un personaje sin poderes mágicos;

un personaje sin poderes mágicos, mago; etc. Primero cambiad un solo elemento, y poco a poco, id complicando los cambios.

Con arte:

CON LOS OJOS CERRADOS

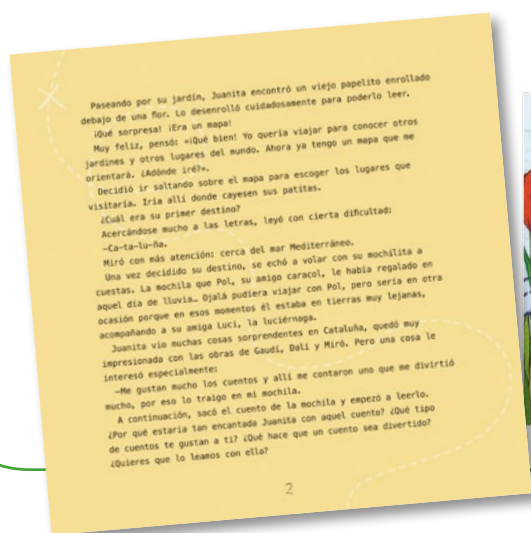
Después de ver el cuadro *Pesca nocturna en Antibes* (Picasso), que los niños describan lo que ven o narren la acción que se muestra. Después de un tiempo de «inmersión», y quizás con los ojos cerrados, les pedimos que:

- imaginen los sonidos que deben oírse.
- imaginen los olores que deben sentirse.
- imaginen el sabor de los helados que comen las dos mujeres.

INVENTAR QUÉ SUCEDE DENTRO DEL TREN

Mirando el cuadro *El tren de Murnau* (Kandinsky), explicad qué puede haber dentro de este tren: personas, animales, comida... y de qué tipo. Procurad que los niños y las niñas piensen quiénes son los pasajeros; cuando tengan protagonistas, que intenten saber adónde van, de dónde vienen, cómo son, etc.

Estas actividades desarrollan la habilidad de **imaginar**.



CURRICULUM NORIA PRIMARIA

○ Programa Jugar a pensar con los sentidos

Texto: Irene de Puig y Manuela Gómez / Ilustración: Cristina Subirats

Programa que explora las posibilidades de los sentidos en los aspectos: perceptivo, cognitivo, ético, estético. Tiene como elemento motivador la narrativa y como herramientas de trabajo las habilidades de pensamiento.

Persensar

«Las personas “persensan”: perciben, sienten y piensan a la vez. Actuamos dentro de los límites de lo que persensamos». J. Bruner, *La elaboración del sentido*, pág. 91.

Persensar es la guía para los maestros que acompaña al libro dedicado a los niños.

Pébili



Pébili es un duende jugueterón seducido por la lectura. De un cuento de Apel·les Mestres y de un cuento de Andersen, nació esta recreación del mundo de los duendes y especialmente de la nocturnidad, alternando los aspectos descriptivos y los narrativos.

El resultado es un cuento clásico por la magia que desprende, la sorpresa constante y un final abierto. Es una herramienta para la reflexión.

Pébili es el libro dedicado a los niños.

Hace mucho tiempo, en un viejo caserón del centro de la ciudad, vivían un tendero y una tendera. En la planta baja tenían la tienda de comestibles, y en el primer piso las habitaciones de dormir. En la buhardilla vivía realquilado un estudiante. El tendero era regordete y «paticorto», y más bien silencioso. La tendera, rechoncha y airosa, tenía una lengua...! En la casa también vivía yo, Pébili, el más travieso de los duendes. ¿Sabéis alguna cosa de los duendes?

Pues ahora os hablaré de ellos: tenéis que saber que en todo caserón vive un duende. El es quien mancha y agrieta las paredes, quien hace crujiir las vigas y rechinar las visagras. Es quien en la cocina vuelca la harina dentro del tarro del azúcar y reblandece las galletas. También es quien se come la miel y el chocolate, quien quema las tostadas y pone agria la mermelada. De noche, funde las bombillas y hace cosquillas a los que duermen, y, de día, comete infinidad de travесuras inocentes: esparce tufio a cerrado por toda la casa, empaña los cristales de las gafas o deslucе los espejos...



Persensar (6-7 años)

(Actividades extraídas de la guía educativa)

¿Qué es lo que hace que tú seas tú?

- a) ¿Es tu nombre el que hace que tú seas como eres?
- b) ¿Es tu cara?
- c) ¿Son tus pensamientos?
- d) ¿Es tu cuerpo el que hace que tú seas tú?
- e) ¿Es tu familia?
- f) ¿Es tu casa?
- g) ¿Siempre has sido igual?
- h) Si has cambiado, ¿cómo sabes que todavía eres tú?

¿Quién soy yo?

Dejaremos un tiempo para que los estudiantes respondan individualmente a esas cuestiones:

Yo soy...

Me gusta..

No me gusta...

Odio...

No me gusta la gente que...

Me gusta hacer...

No me gusta hacer...

Me enfado cuando...

Soy el mejor en...

Me siento inquieto cuando...

Estoy contento cuando...

Me siento incómodo cuando...

Rindo más en la escuela cuando...

Me aburro cuando...

¿Por qué Pébili se llama Pébili?

Pébili es el nombre del duende protagonista del cuento «La noche de San Silvestre» de Apel·les Mestres, y hemos querido mantener ese nombre tanto como testimonio de nuestra deuda con el cuentista catalán como porque nos pareció un nombre sonoro, musical y contundente. Para saber más sobre los nombres vamos a proponer unas preguntas a los alumnos:

- a) ¿Las personas tienen nombre?
- b) ¿Los animales tienen nombre?
- c) ¿Los duendes también tienen nombre?
- d) ¿Conoces a alguien que se llame Pébili?
- e) ¿Qué debe querer significar Pébili?
- f) ¿Sabemos otros nombres de duendes?
- g) ¿Qué pasaría si Pébili no tuviera nombre?
- h) ¿Crees que le sentaría mejor otro nombre a Pébili? ¿Cuál? ¿Por qué?

¿Por qué yo me llamo como me llamo?

Preguntaremos a los niños y niñas si saben por qué tienen el nombre que tienen. Que lo pregunten en casa y después que lo expliquen en el aula. Se puede improvisar un ejercicio de clasificación de los criterios usados: porque así se llaman los abuelos, porque provienen de algún personaje literario o del cine, nombres que tienen relación con el lugar de nacimiento, etc.

○ Programa Jugar a pensar con leyendas

Texto: Angélica Sátiro / Ilustración: Marcelo Aurelio

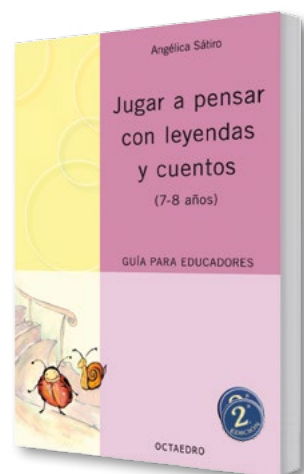
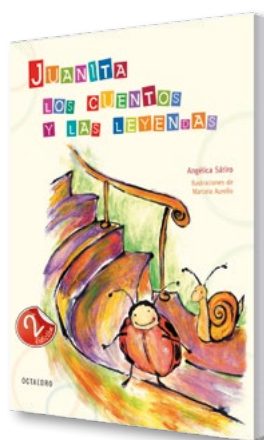
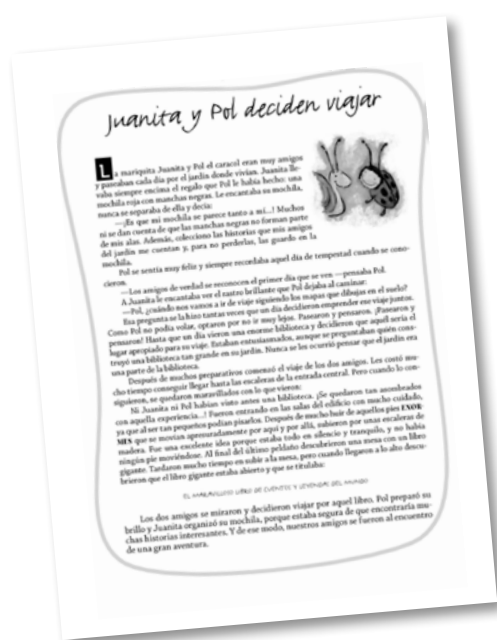
Este programa tiene dos libros, uno destinado a los niños de 7-8 años y otro para los educadores que acompañan a estos niños en la gran aventura de aprender a pensar con cuentos y leyendas de varias culturas.

Juanita, los cuentos y las leyendas

¿Leer un libro es como hacer un viaje?
¿Has imaginado viajar dentro de un libro gigante?
¿Cuántas cosas nuevas podrías descubrir?
¿Con cuántos misterios y secretos te encontrarías? Y si ese libro trae historias curiosas de varias partes del mundo, la aventura parece ser todavía más interesante... ¿verdad? La mariquita Juanita y Pol el caracol son dos amigos que hacen ese viaje e invitan al lector a conocer cuentos y leyendas de diversas culturas. Mientras conocen esas intrigantes historias, los dos amigos también se conocen a sí mismos y se conocen entre sí.

Jugar a pensar con cuentos y leyendas

Este libro fue creado para inspirar a aquellos educadores interesados en la formación de personas capaces de ayudar a construir un mundo mejor. ¿Cómo? Puede hacerse de diversas maneras y una de ellas seguramente sea ofrecer oportunidades de aprendizaje para que cada uno pueda autoconocerse a la vez que conoce el mundo, para que cada uno desarrolle su autoestima mientras aprende a estimar el mundo. Y para ello es necesario trabajar el pensamiento, las emociones y las actitudes y acciones. Es importante ayudar a potenciar la capacidad de pensar, sentir y actuar de los niños y las niñas. Este libro muestra visiones y recursos para que sea posible educar en esa dirección, presentando conceptos y 316 actividades para desarrollar habilidades del pensamiento creativo, actitudes éticas y valores interculturales.



Jugar a pensar con cuentos y leyendas (7-8 años)

(Actividades extraídas de la guía educativa)

Valores

Amistad

Leed el capítulo y pedid a los niños que se fijen en todas las manifestaciones de amistad entre Juanita y Pol. Iniciad un diálogo a partir de esas observaciones y seguid profundizando utilizando preguntas como:

- ¿Un amigo es una persona que me gusta y a quien yo gusto?
- ¿Puedo ser amigo de alguien que no me guste?
- ¿Una persona a quien yo no gusto, puede ser mi amiga?
- ¿Puede existir una persona que no sea mi amiga, aunque yo sea amiga de ella?
- ¿Puede existir una persona que sea mi amiga y que yo no sepa quién es?
- ¿Un amigo es alguien en quien confío?
- ¿Puede alguien ser mi amigo sin confiar en mí?
- ¿Puedo continuar siendo amigo de alguien que haya traicionado mi confianza?
- ¿Un amigo es alguien que me ayuda cuando lo necesito?
- Si no puedo ayudar a un amigo en un determinado momento, ¿dejo de ser su amigo?
- ¿Un amigo es alguien que está siempre de acuerdo conmigo?

- ¿Puedo seguir siendo amigo de alguien aunque no esté de acuerdo con sus ideas?
- ¿Qué es lo que hace que un amigo sea un amigo?

Actitudes éticas

Contextualizar

Llevad a los niños al aula de informática para visitar bibliotecas virtuales. Conversad con ellos sobre las actitudes adecuadas en relación a las bibliotecas virtuales. Comparad con lo que se hizo en la actividad anterior con las bibliotecas reales.

Habilidades de pensamiento

Percibir movimientos (cinestesia)

Llevad a los niños a una biblioteca pública, del barrio o de la ciudad donde vivan. Sentaos con ellos en la entrada y pedid que observen el movimiento de los pies de las personas que entran y salen de la biblioteca. Llevad a los niños a un jardín cercano y, una vez allí, pedirles que reproduzcan los movimientos que observaron.



○ Programa Jugar a pensar con mitos

Texto: Angélica Sático / Ilustración: Juanjo Cortés

Este programa tiene dos libros, uno destinado a los niños de 8- 9 años y otro para los educadores que acompañan a estos niños en la gran aventura de aprender a pensar con los mitos.

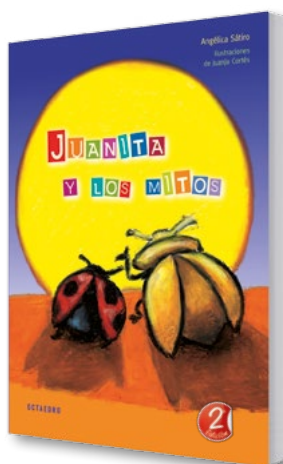
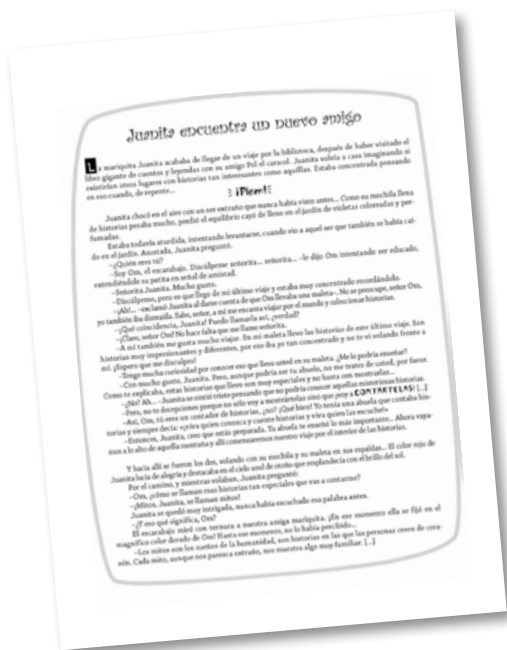
Juanita y los mitos

Om, el escarabajo dorado, es como si fuese un abuelo. Se muestra como un contador de historias y promueve los viajes en el tiempo realizados por Juanita, que se deja llevar por lo mágico de la entrada al mundo mítico. La relación entre los dos es un modelo dialógico que madura en relación a la del libro anterior, *Juanita, los cuentos y las leyendas*, que narraba el encuentro de Juanita con Pol el caracol. Con Om el encuentro es menos conflictivo porque él es un maestro paciente

y porque ella está dispuesta a aprender.

Durante el desarrollo de la trama, Om saca de su maleta 13 mitos de diversas culturas. Estos mitos recreados son la excusa perfecta para que los dos protagonistas se pongan a reflexionar y a crear.

Las actividades de la guía del profesor se refieren al conjunto de 16 capítulos presentados en el libro *Juanita y los mitos* al que acompaña. Son 341 actividades, de las cuales 199 son para desarrollar habilidades de pensamiento, 70 para valores y 48 para desarrollar actitudes éticas. Todas esas actividades fueron creadas como propuestas que representan una tipología de actividad que puede ser trasladada a otro tipo de material y de contenido. El resto de las actividades consisten en propuestas para trabajar el arte de manera intercultural y evaluaciones figuroanalógicas.



Jugar a pensar con mitos (8-9 años)

(Capítulo 1: Juanita encuentra un nuevo amigo)

(Actividades extraídas de la guía educativa)

Valores

Amistad

Cuando los dos personajes chocan en el aire, Om se disculpa y da su mano a Juanita en señal de amistad.

- Pedid a los niños que investiguen con sus padres, abuelos y demás adultos de la familia, gestos de amistad propios de «su tiempo». Haced que comparen los gestos y concluyan si son los mismos o si cambiaron mucho en relación a los que ellos utilizan con sus amigos y compañeros de su edad. Conducid un diálogo a partir del resultado de la investigación de los niños.
- Pedid a los niños que investiguen qué gestos simbolizan la amistad en las culturas orientales, occidentales, africanas, indígenas, etc. Conducid un diálogo sobre el resultado de la investigación de los niños.

Actitudes éticas

Considerar intenciones

El encuentro entre nuestros personajes fue un encuentro interesante. Pero no siempre son así los encuentros con desconocidos... Incluso en muchos lugares muy urbanizados los niños son instruidos para no acercarse ni hablar con desconocidos.

- Pedid a los niños que piensen cómo se pueden conocer las intenciones de un adulto desconocido. Conducid un diálogo a partir de las ideas de los niños al respecto.

Habilidades de pensamiento

Observar

Los dos personajes deciden ir a una montaña que será el escenario de su encuentro. Enseñad obras de arte que contengan montañas y que sean de estilos muy distintos, pedid a los niños y las niñas que los observen atentamente tratando de averiguar qué formas les resultan más agradables y cuáles más desagradables. Pedid que piensen en las razones de su gusto. Sugerencia de obras de arte para esa actividad:

- *Paisaje tahitiano con montes*, 1893, de Paul Gauguin
- *O domínio de Arnheim*, 1938, de Magritte
- *Belvedere*, 1948, de Escher
- *La gitana dormida*, 1897, de Henri Rousseau



○ Programa Pensar a través de juegos

Texto: Irene de Puig



Padres, pedagogos y educadores conocen la importancia del juego en la vida de los niños. A pesar de que existe una bibliografía desbordante sobre juego y educación, el juego no siempre es visto como uno de los medios más eficaces en la educación. Todavía está muy extendida la concepción del juego como distracción, como ejercicio placentero, pero distinto de las tareas o actividades escolares.

En este programa queremos recuperar el valor educativo del juego, convertir actividades que podríamos denominar «escolares» en actividades lúdicas, presentándolas como ejercicios divertidos, para adivinar y, por qué no, superarse.

Algunas de las descripciones más conocidas y significativas sobre el juego son:

- **El juego es una actividad que proporciona placer y diversión al niño.** Esto no excluye el esfuerzo y, muy a menudo, la satisfacción está en proporción con la dificultad.
- **El juego ayuda a desarrollar las capacidades físicas y psíquicas.** La exigencia propia, el elemento de tensión que implican las ganas de superación y la relación con los otros

al compartir juegos son elementos estimulantes de las distintas capacidades.

- **El juego es una forma de adaptación al mundo.** En el juego infantil se reproduce el entorno social: se realiza una tarea de asimilación y de apropiación que ayuda a interiorizar la estructura social que lo rodea.
- **El juego es un instrumento de aprendizaje.** Sirve para conocer y medir las propias aptitudes y capacidades y también para inspeccionar el entorno.

El juego en grupo, sea gran grupo o pequeños grupos, es una fuente de conocimiento entre los niños y niñas y ofrece la posibilidad de resolver conflictos, limar ignorancias y probar el placer del compartir. Para hacer una síntesis de las ventajas que aporta diremos que:

- Procura conocimiento entre las personas del grupo, permite un conocimiento no estrictamente convencional puesto que en un juego se adoptan distintos roles.
- Implica una autoafirmación del niño o la niña para integrarse en un grupo. Esto revierte en un mejor conocimiento de sí mismo y una agradable sensación de ser aceptado.
- Ese sentimiento personal se amplía al grupo y crea un clima de confianza, de seguridad. Crea lazos entre los distintos participantes.
- Genera comunicación, pone de manifiesto las distintas formas comunicativas y muestra en la práctica la dificultad misma de la comunicación.

La coordinación, la cooperación y la competencia que se dan en el juego desarrollan un sentido de grupo, un sentido de pertenencia y también de exclusión que es muy importante en la vida de las personas.

Juegos para pensar (9-10 años)

(Actividades extraídas de la guía educativa)

Juego 25: cinco vasos

MATERIAL NECESARIO

- Vasos de material transparente.
- Una piedra, un montoncito de sal, una hoja de árbol, un montoncito de azúcar y uno de pimienta u otros.

DESARROLLO

Llenamos cinco vasos con agua clara y al lado colocamos los objetos.

CONSIGNA

Antes de nada, debemos preguntar si es posible que alguno de aquellos elementos se disuelva en el agua. ¿Todos? ¿Ninguno? ¿Unos sí y otros no?

CUALIDADES IMPLICADAS

Observar, relacionar, inferir de experiencias anteriores. Cuestionarse, crear expectativas,

cultivar la sorpresa. Prepararse para la autocorrección.

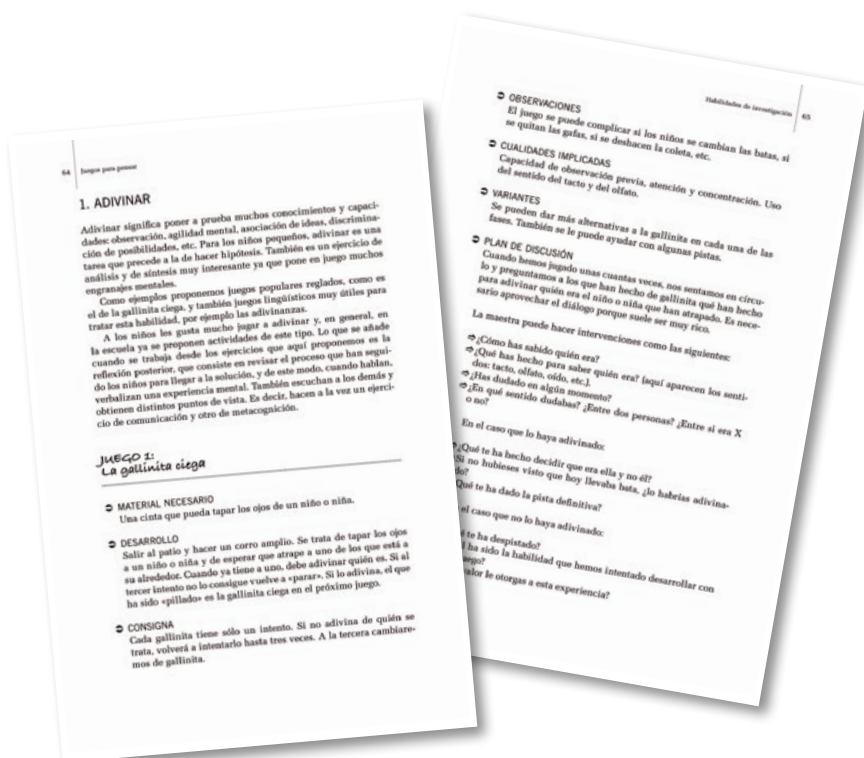
PLAN DE DISCUSIÓN

Antes de probar:

- ¿Todos los objetos se disolverán en el agua?
- ¿Cuáles sí y cuáles no?
- ¿Por qué?

Verificamos las opiniones y volvemos a discutir buscando las razones que nos hacían pensar que sí o que no:

- ¿Me ha sorprendido algo de esta experiencia?
- ¿Cuál ha sido la habilidad o habilidades que hemos intentado desarrollar con este juego?
- ¿Te pueden ser útiles para la escuela?
- ¿Y fuera de la escuela? ¿En qué sentido?
- ¿Puedes poner un ejemplo de cómo usar estas habilidades fuera de la escuela?



○ Programa Los derechos de las niñas y los niños

Texto: Irene de Puig

Los niños constituyen casi la mitad de la población mundial y muchos de ellos viven en condiciones penosas e incluso inhumanas. En el año 2000 se contabilizó que:

- 160 millones de niños y niñas menores de 5 años viven en países subdesarrollados, es decir en la pobreza.
- 120 millones de niños y niñas de entre 6 y 11 años no van a la escuela.
- 100 millones de niños viven sin familia, ejerciendo trabajos agotadores o en la marginación.
- 50 millones de niños trabajan en ambientes inseguros e insalubres.
- 10 millones de niños mueren cada año de enfermedades evitables o fácilmente curables.
- 8 millones de niños, muchos de ellos en los países ricos, sufren maltratos, explotación de algún tipo y falta de atención.

Esto justifica la necesidad de un programa sobre este tema, que tenga como objetivos:

- Profundizar en el conocimiento y respeto de los derechos de los niños y las niñas a través de los 10 puntos de la Declaración Universal de los Derechos de la Infancia.
- Incitar a pensar y a reflexionar sobre la trascendencia del conocimiento y el cumplimiento de estos derechos para su generación y para las futuras.
- Ayudar a descubrir a los niños y las niñas sus propias condiciones de vida.
- Prepararles para que sean protagonistas en la defensa de sus derechos personales y en la promoción y difusión de los derechos de otros niños y niñas.

- Escuchar la voz de los niños y las niñas y darles la palabra para que desarrollen las habilidades sociales necesarias para el diálogo, para la argumentación y para la negociación.
- Hacerlos más hábiles también en la cooperación.
- Ayudarlos a iniciarse en la participación plena y activa en la vida pública y prepararlos para el ejercicio de la ciudadanía.

Declaración Universal de los Derechos de la Infancia en lenguaje simple:

1. Derecho a la igualdad, sin distinción de raza, religión o nacionalidad.
2. Derecho a una protección especial para crecer física, mental y socialmente sanos y libres.
3. Derecho a tener un nombre y una nacionalidad.
4. Derecho a una alimentación, vivienda y atención médica adecuadas.
5. Derecho a la educación y atenciones especiales para los niños física o mentalmente disminuidos.
6. Derecho a comprensión y amor por parte de las familias y de la sociedad.
7. Derecho a una educación gratuita. Derecho a divertirse y jugar.
8. Derecho a atención y ayuda preferentes en caso de peligro.
9. Derecho a ser protegidos contra el abandono y la explotación en el trabajo.
10. Derecho a recibir una educación que fomente la solidaridad, la amistad y la justicia entre todo el mundo.

Los derechos de las niñas y los niños (10-11 años)

(Actividades extraídas de la guía educativa)

Artículo 1

EXPLORACIÓN

¿Yo qué sé?

¿Qué nos dice esta fotografía/cuadro?

ASPECTOS CONCEPTUALES

- Niños y niñas
- Todos
- Derechos
- Reconocidos
- Sin distinción
- Otras distinciones
- Discriminación

SENSIBILIZACIÓN

Fotografías

Poesía *No utopía*, Daniel Adrian Madeiro

Música Clásica *Escenas de niños*, Op. 15, Schuman, Kinderszenen

Canción *Para todos los niños del mundo*, Los Jaivas

Recomendamos cine *While Ride*, Niki Caro

REFLEXIÓN

Discriminaciones

ACCIÓN

¿Quién se ocupa? UNICEF

Juegos Un mundo de colores
Una historia con tres palabras

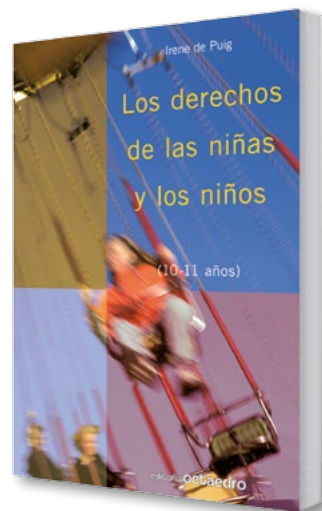
Tu implicación Explorar

EVALUACIÓN

Artículo 10

EXPLORACIÓN

¿Yo qué sé?



¿Qué nos dice este cuadro?

(S. Homer. *Chicos en el campo*)

ASPECTOS CONCEPTUALES

- Discriminación
- Ser educado
- Comprensión y tolerancia
- Paz
- No violencia
- Fraternidad universal
- Valor de las personas

SENSIBILIZACIÓN

Fotografías

Poesía *Que no exista la guerra*, Eitan Goldfeder

Música Clásica *Pieza para niños. Kinderstücke*, Op. 72, Mendelsson

Canción *Gabinete Cagliari*

Recomendamos cine *El chico de Chaaba*, Ch. Ruggia

REFLEXIÓN

El piso de Maleka

ACCIÓN

¿Quién se ocupa? Asociación por la Paz y el desarrollo

Tu implicación Investigar sobre la guerra y la paz

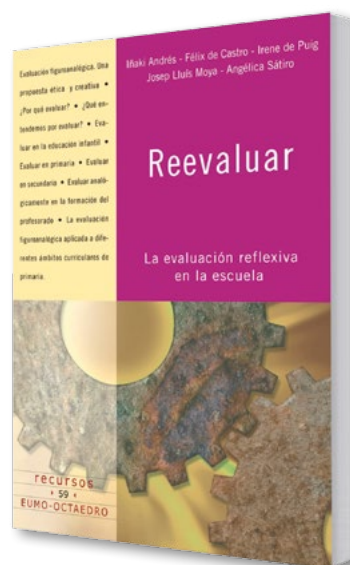
EVALUACIÓN

Propuesta evaluativa ética y creativa Reevaluar

Texto: Iñaki Andrés, Félix de Castro, Irene de Puig,
Josep Lluís Moya, Angélica Sátiro

Otra publicación de interés para maestros y profesores de niños y adolescentes.

Profesorado y administración trabajan hoy para una nueva cultura evaluadora. Y es que la evaluación se ha centrado a menudo en el rendimiento del alumnado, en los resultados obtenidos y muy poco en las condiciones de desarrollo de cada persona o grupo. La evaluación se concibe, así, como una barrera que se ha de saltar para poder continuar el camino. Los autores de *Reevaluar*, profesionales de educación infantil, primaria y secundaria, proponen una evaluación que llaman figuroanalógica, que complementa las otras formas de evaluar y en algún aspecto las cuestiona. Esta nueva propuesta quiere valorar (dar valor y juzgar) aspectos poco



atendidos en el aula: la participación, la coherencia del discurso, la capacidad de relacionar, la manera de dirigirse a los demás, la facultad de escuchar, la autocorrección... Así, la evaluación a partir de figuras muestra el potencial que tiene la analogía como instrumento de conceptualización y de formación del pensamiento.

Bibliografía recomendada

Además de la lectura de los libros de Mathew Lipman del currículo de filosofía para niños (Ediciones de la Torre), sugerimos:

Gopnik, A., *El filósofo entre pañales*, Planeta, Barcelona, 2009.

Matthews, G. B., *El niño y la filosofía*, FCE, México, 1986.

Pomar, M., *El diálogo y la construcción compartida del conocimiento*, Octaedro, Barcelona, 2001.

Splitter, L. J. y Sharp, M., *La otra educación, Filosofía para niños y la comunidad de indagación*, Manantial, Buenos Aires, 1995.

Haynes J., *Los niños como filósofos*, Paidós, 2004.

Lipman M., Natasha. *Aprender a pensar con Vigotsky*, Gedisa, 2004.

Para ampliaciones y profundizaciones, consultar la bibliografía organizada y comentada por Félix García Moryñon del Centro de Filosofía para niños de Madrid:
<http://filosofiaparaninos.org/recursos/bibliografia>

Plan de formación

Cursos y talleres

DE INICIACIÓN Y DE PROFUNDIZACIÓN

El Proyecto NORIA cuenta con un equipo de formadores especialmente capacitados por las autoras de los libros. Los formadores autorizados pueden ofrecer cursos y talleres sobre cada uno de los programas adecuando la carga horaria a los distintos planes de formación de profesorado existente en España y Latinoamérica. También están capacitados para ofrecer un curso del proyecto que da una visión global de todos los programas (curso de iniciación).

Es recomendable que se realice un curso de profundización en el programa específico que el profesor utilizará en el aula.

TEMÁTICOS/MONOGRÁFICOS

Cada programa del Proyecto NORIA condensa varios ámbitos y/o áreas favoreciendo la

posibilidad de que se realicen cursos/talleres de algunas temáticas específicas como por ejemplo: cuentos, arte, juegos, habilidades de pensamiento, actitudes y valores éticos, interculturalidad, etc.

Conferencias y charlas

Dada la amplitud de la base teórica de los programas que componen el Proyecto NORIA, varias son las posibilidades temáticas para conferencias y charlas de sensibilización y/o profundización para educadores en general, familias, maestros, etc.

Comunidad virtual

<https://es-es.facebook.com/ProyectoNoria>

Autoras

Irene de Puig, maestra, licenciada en Filosofía y Filología es directora del GRUPIREF (Grupo de innovación e investigación para la enseñanza de la Filosofía). En Cataluña es la principal responsable de la introducción del Proyecto Filosofía 3/18 desde hace 15 años. Ha publicado numerosos materiales didácticos.

grupiref@grupiref.org
www.grupiref.org

Angélica Sátiro, con formación en Pedagogía, Filosofía y Arte, se dedica a investigar las relaciones entre ética y creatividad y tiene un doctorado en ese campo. Es educadora desde los años 80, con experiencia en distintos niveles escolares y en formación de profesorado. Es consultora en Italia y en diversos países.

proyectonoria@lacasacreativa.net
www.angelicasatiro.net

La web de NORIA octaedro:
<www.octaedro.com/noria>
Informaciones sobre las publicaciones

Revista CREARMUNDOS: <www.creamundos.net/asociacion/as/revista.html>
Publica artículos y experiencias del Proyecto Noria

Webs para ampliar información y actividades de formación: <www.grupiref.org>
<www.creamundos.net>
<www.lacasacreativa.net>
<www.angelicasatiro.net>

Correo electrónico: <proyectonoria@lacasacreativa.net>

Colección CREARMUNDOS

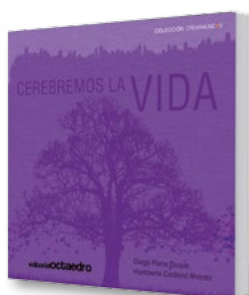
La colección de manuales Crearmundos tiene como finalidad ser una herramienta práctica para los interesados en desarrollar la creatividad propia y la de los grupos con los que se trabaja. Cada ejemplar trata una dimensión diferente de la creatividad y en su conjunto dan una idea más global de la misma.

El árbol retrata la vida en su dinamismo con el cielo, la tierra, los demás seres vivos, además de remarcar la creación y la transformación constante en su ciclo vital. Este símbolo sintoniza con lo que esta colección pretende desarrollar: el dinamismo y la conexión práctica de la capacidad creativa con el mundo.

La primera entrega de la colección tiene los siguientes volúmenes:

Cerebremos la vida

Este es un manual práctico que contiene claves, ejercicios, herramientas y secretos que le permitirá aumentar la creatividad de una manera efectiva, divertida y revolucionaria. Este manual no es un tratado sobre la creatividad.



REF.: 30711
ISBN: 978-84-9921-049-0
PÁGINAS: 64
PRECIO: 7,80 €

Pensar creativamente

Este manual pretende ser una brújula para aquellas personas interesadas en entender la "arquitectura de su paisaje interior" llamado pensamiento creativo.



REF.: 30712
ISBN: 978-84-9921-050-6
PÁGINAS: 64
PRECIO: 7,80 €

El proceso creativo desde la perspectiva de la creatividad como una capacidad sistémica

La base de este manual es un diálogo entre Juan Rodrigo y Katja Tschimmel con el título Sistemas Creativos. ¿Que hace que tengamos más o menos ideas? Presenta ideas y técnicas desde la perspectiva sistémica.



REF.: 30713
ISBN: 978-84-9921-051-3
PÁGINAS: 64
PRECIO: 7,80 €

El reto del ¿cómo?

Los humanos, somos seres atados al tiempo, al espacio y a los retos de aprender a coexistir, cohabitar y convivir. Todos estamos siempre tratando de aumentar las esperanzas de la vida y nuestras alegrías. Este manual trata de ideas y proyectos para cambios prácticos.



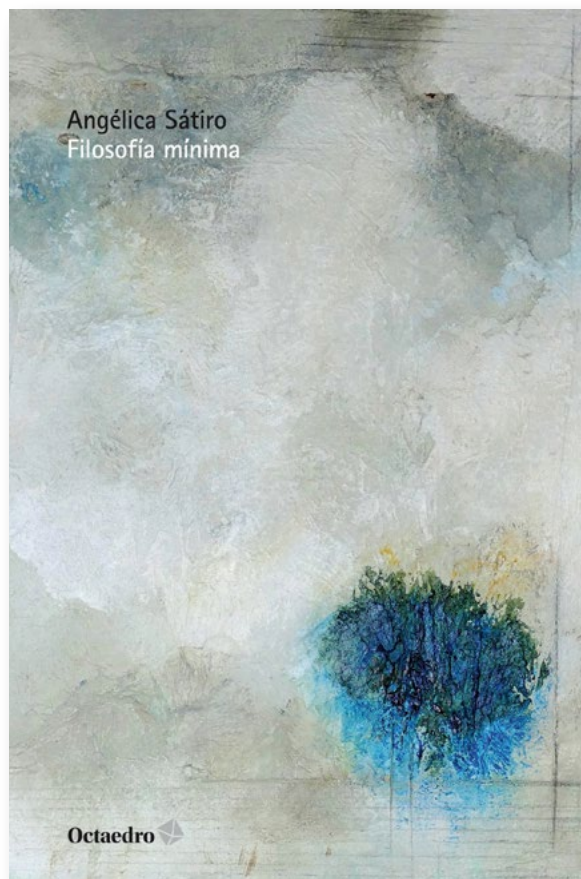
REF.: 30714
ISBN: 978-84-9921-052-0
PÁGINAS: 63
PRECIO: 7,80 €

CREARMUNDOS
ASSOCIACIÓ CULTURAL PER LA CREATIVITAT I LA INNOVACIÓ

Ofrece formación en creatividad e innovación social utilizando este material.

Para más información:
<www.crearmundos.net> y <info.crearmundos@gmail.com>

Filosofía mínima



REF.: 30715
ISBN: 978-84-9921-817-5
PÁGINAS: 120
PRECIO: 15,00 €

Imagen de la cubierta:
© Pilar Pedraza

La filosofía mínima es...

**Filosofía hecha desde una razón
enamorada de la vida.**

**Filosofía hecha de ideas breves
e intensamente concentradas, que caben
en una sola respiración.**

**Filosofía escultora que mancha las manos
con el fango emocional que habita las ideas.**

«La realidad actual está llena de informaciones de todo tipo, todas ellas colocadas conjuntamente, sin criterios que ayuden a identificar y discriminar las más importantes de las superficiales. Entenderla es como jugar a leer ¿Dónde está Wally? Cuando miramos estos libros-juego, vemos los acúmulos de informaciones, estímulos, formas, colores que componen el conjunto de la imagen. Hay que descubrir a Wally en medio de todo aquello. Lo mismo ocurre cuando se trata de ubicarse en la realidad; hay que ser capaz de discernir qué es importante en medio del exceso epistemológico, moral, político, estético, etc. Hace falta aprender a ver los detalles y descubrir si en ellos está lo importante, lo imprescindible, lo esencial. Esto implica aprender a ver las mínimas expresiones, a descifrar las síntesis, a jugar a descubrir las pistas que conducen al entendimiento de la realidad y a la construcción de una visión del mundo que sea sostenible.

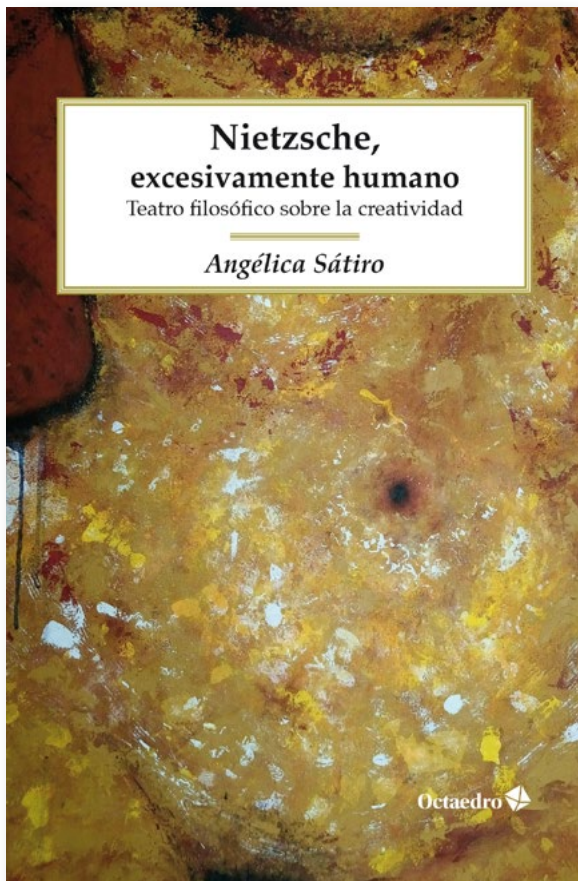
Este libro fue escrito con el objetivo de ser sutil, delicado e inspirador para quienes quieran aventurarse a jugar a pensar consigo mismos, con niños y jóvenes, y demás interesados. Por ello se trata de una filosofía mínima, que es una filosofía lúdica. Espero que la disfruten...

Y como la filosofía lúdica es un movimiento, la parte B de este libro trae un manifiesto, también mínimo. Deseo que este manifiesto sea reproducido, centuplicado, multiplicado, vivido y disfrutado por todas las personas que pretendan gozar de su pensamiento y de su amor por la sabiduría.

Un filoabrazo.»

ANGÉLICA SÁTIRO

Nietzsche, excesivamente humano



REF.: 30716
ISBN: 978-84-9921-819-9
PÁGINAS: 72
PRECIO: 9,00 €

Imagen de la cubierta:
© Pilar Pedraza

«En este texto, la autora, Angélica Sátiro, nos invita a participar en el juego que ella realiza con Nietzsche. La mujer que dialoga con el filósofo, la propia Angélica, penetrada por su pensamiento, se acerca a él para deshojar su corona, para golpear los pies del ídolo en que se ha convertido, pues solo cuando se pierde al maestro, como dice Zaratustra, nos podemos encontrar a nosotros mismos. El texto nos introduce en un espacio escénico donde se desarrolla una acción, en la que los asistentes no podemos dejar de participar activamente.

La mujer intenta poner a Nietzsche ante el espejo de Apolo, para que él mismo vaya descubriendo, o barruntando, un cierto hilo conductor en sus inspiraciones y devaneos; pero son los fogonazos de luz que salen de la boca de Nietzsche los que proporcionan a la mujer el material para seguir pensando sobre el arte, la creatividad y la vida.»

Del Prólogo de TOMÁS MIRANDA ALONSO

Este libro forma parte del Proyecto Noria. Este proyecto, heredero del legado de Filosofía para Niños de Matthew Lipman y su colaboradora Ann Margaret Sharp, propone una educación reflexiva y creativa. Los recursos utilizados para «jugar a pensar» son el arte, la narrativa y el juego (actividades lúdicas).

Por otro lado, este libro es una de las herramientas del Movimiento de Filosofía Lúdica, que pretende jugar a pensar y pensar jugando. Este movimiento se manifiesta a favor del gusto por el cultivo del pensamiento y del placer de pensar desde el asombro y la maravilla producida por la vida. Es una praxis filosófica transformadora, que

recupera el origen etimológico de la palabra filosofía: amor por la sabiduría. Por lo tanto, se trata de un modo de pensar vinculado a la dimensión emocional y social, que va más allá de relacionar informaciones. Pretende quitar el velo del aburrimiento que ha estado ocultando el valor de la filosofía, una valiosa forma del conocimiento humano.

Para saber más:

<www.octaedro.com/noria>

<www.lacasacreativa.net>

<www.creamundos.net>

<www.angelicasatiro.net>

<www.facebook.com/filosofialudica>

GRUPIREF

El GrupIREF es una asociación que promueve el proyecto educativo FILOSOFÍA 3/18 (Philosophy for Children) en ámbito de lengua catalana. Su objetivo es la formación, difusión y creación de nuevos materiales para la educación reflexiva. El currículum FILOSOFÍA 3/18 ayuda a los estudiantes desde los 3 a los 18 años a opinar mejor por sí mismos partiendo de la filosofía como modelo y como método.

Para la formación de maestros realiza cursos básicos y de profundización y tiene un convenio con el Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya para la formación de formadores. También ha desarrollado un máster de Filosofía 3/18 *on line* en catalán y en castellano a través de la Universidad de Girona que ya está en su segunda edición.

GRUPIREF:

www.grupiref.org
Calle San Agustí, 3-5, 2º A
08012 - Barcelona - España
00 34 932 179 761
grupiref@grupiref.org

CREARMUNDOS

CREARMUNDOS es una entidad sin ánimo de lucro, con sede en Barcelona (España). Su misión es el desarrollo de la capacidad creativa e innovadora de personas y colectivos en variados ámbitos. Se dirige a todas las personas interesadas en la temática, pero especialmente a la ciudadanía comprometida con proyectos de creatividad e innovación social. CREARMUNDOS se organiza y se realiza desde una perspectiva intercultural, interdisciplinar e intergeneracional, además de equilibrar la presencia y la aportación de los distintos géneros.

CREARMUNDOS:

www.creamundos.net/
Calle Coll del Portell, 92-94, bajos 2
08024 - Barcelona - España
00 34 935 111 291
info.creamundos@gmail.com

PARA FORMACIÓN DE PROFESORADO NORIA

www.proyectoria.creamundos.net
proyectoria@lacasacreativa.net
Av. coll del Portell, 92-94, bajos 2
08024 - Barcelona - España
00 34 935 111 291

Octaedro Editorial

c/ Bailén, 5 - 08010 Barcelona - Tel. 93 246 40 02 - Fax 93 231 18 68

octaedro@octaedro.com

www.octaedro.com

www.octaedro.com/noria

Distribución España

Andalucía, Castilla-La Mancha y Extremadura:
Octaedro Andalucía

Aragón, Asturias, Baleares, Canarias,
Cantabria, Catalunya, Castilla y León, Euskadi,
La Rioja, Navarra y Valencia:
Les Punxes Distribuidora

Madrid: **Distrifer Libros**

Murcia: **Miguel Sánchez Libros**

Distribución en América Latina

MÉXICO

Editorial Juventud, S.A. de C.V.

C/ Herodoto, 42 - Colonia Anzures
11590 México DF
Teléfono +52 55 52039749
juventud@editorialjuventud.com.mx

COLOMBIA

Siglo del Hombre Editores

URUGUAY

Ediciones Trecho

PERÚ

AB Representaciones generales SRL

ARGENTINA

Waldhuter

CHILE

Liberalia Ediciones