



PROYECTO
DIDÁCTICO
QUIRÓN



Ediciones
de la Torre

ANN M. SHARP
LAURANCE J. SPLITTER

Traducción de Pilar Pedraza Moreno



ENTENDIENDO
MI MUNDO

MANUAL DEL PROFESOR PARA
ACOMPañAR A *HOSPITAL DE MUÑECAS*

ENTENDIENDO MI MUNDO

Manual para acompañar a

Hospital de muñecas

Proyecto Didáctico Quirón
Programa Filosofía para Niños
Coordinador: Félix García Moriyón

ENTENDIENDO MI MUNDO

Manual del profesor para acompañar a

HOSPITAL DE MUÑECAS

ANN M. SHARP Y LAURANCE SPLITTER

Traducido por

Pilar Pedraza Moreno



EDICIONES DE LA TORRE

MADRID 2006

©

Del texto: Ann M. Sharp y Laurance Splitter
De la traducción: Pilar Pedraza Moreno
De esta edición: EDICIONES DE LA TORRE
Espronceda, 20 – 28003 Madrid
Telf.: 91 692 20 34
Fax: 91 692 48 55
info@edicionesdelatorre.com
www.edicionesdelatorre.com
ET INDEX: 494DQF31
Primera edición: marzo de 2006
ISBN: 84-7960-366-6
Depósito legal: M-13426-2006
Impreso en España / *Printed in Spain*
Publicep
Polígono San Millán
Moraleja de Enmedio (Madrid)

Making sense of my world
The Australian Council for Educational Research
19 Prospect Hill Road, Camberwell, Victoria, 3124
Copyright © 2000 Ann Margaret Sharp & Laurance Joseph Splitter
© Of the translation: Pilar Pedraza Moreno
© Of this edition: EDICIONES DE LA TORRE

El signo © (copyright: derecho de copia) es un símbolo internacional que representa la propiedad de autor y editor y que permite a quien lo ostenta la copia o multiplicación de un original. Por consiguiente esta publicación no puede ser reproducida, ni en todo, ni en parte, registrada o transmitida por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electro óptico, por fotocopia o cualquier otro, sin el permiso previo por escrito de la editorial. De acuerdo con lo anterior, la fotocopia no autorizada de este libro o parte de él está expresamente prohibida por la ley y puede constituir delito.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	11	Ejercicio: Color	25
		Idea principal 10: Causa y consecuencia .	26
CAPÍTULO UNO	17	Ejercicio: Causa y consecuencia	26
Idea principal 1: La palabra «todos» ...	18	Ejercicio: ¿Qué sucede después?	27
Ejercicio: ¿Qué queremos decir		Idea principal 11: Similitudes y	
realmente con «todos»?	18	diferencias	27
Actividad: Dibujar todos los muñecos		Plan de discusión: Similitudes y	
y cualquier muñeco	18	diferencias	28
Idea principal 2: ¿Qué es una persona? .	18	Actividad: El juego de las diferencias	
Ejercicio: ¿Qué es una persona?	19	y similitudes	28
Actividad: ¿Qué es una persona?	19	Plan de discusión: Similar y diferente .	28
Idea principal 3: ¿Qué es un muñeco? .	19	Idea principal 12: ¿Pueden los	
Plan de discusión: ¿En qué se parecen		muñecos hablar a las personas?	29
los muñecos a las personas?	20	Actividad: El juego del teléfono	29
Actividad: Cuentos de muñecos	20	Idea principal 13: ¿Son reales los	
Idea principal 4: Coleccionar	20	muñecos?	29
Ejercicio: Coleccionar	21	Ejercicio: ¿Son reales los muñecos? .	30
Idea principal 5: ¿Cuántos años tienes? .	21	Actividad: El juego sobre la	
Plan de discusión: ¿Cuántos años		realidad	30
tienes?	22	Plan de discusión: ¿Qué es real?	31
Actividad: Establecer la edad de		Idea principal 14: Contradecir	31
alguien	22	Ejercicio: Contradecir	31
Idea principal 6: ¿Cuántos años tiene		Idea principal 15: ¿Cómo podemos	
tu muñeca?	22	decir lo que es verdad?	32
Plan de discusión: ¿Cuántos años		Ejercicio: ¿Qué es verdad?	32
tiene tu muñeca?	23	Idea principal 16: Probarlo	33
Idea principal 7: Poner nombres	23	Actividad: El juego de «pruébalo» ...	33
Actividad: ¡Vamos a jugar a poner			
nombres!	23	CAPÍTULO DOS	35
Plan de discusión: Poner nombres ...	24	Idea principal 1: No saber qué hacer ...	36
Idea principal 8: ¿De dónde vienen		Ejercicio: No saber qué hacer	36
las cosas?	24	Idea principal 2: ¿Cómo sabemos qué	
Ejercicio: ¿De dónde vienen las cosas? .	24	es bueno para nosotros?	37
Idea principal 9: Color	25	Ejercicio: ¿Son ciertas cosas buenas	
Actividad: Historias de colores	25	para nosotros?	37

Idea principal 3: Reglas	38	Idea principal 3: Vamos a jugar a un juego	56
Plan de discusión: Reglas	38	Ejercicio: ¿Qué se considera un juego?	56
Idea principal 4: Ser demasiado joven	39	Actividad: Inventando un juego	57
Ejercicio: Demasiado joven	39	Idea principal 4: Ser egoísta	57
Ejercicio: Ser demasiado joven	40	Ejercicio: Ser egoísta	58
Idea principal 5: ¿Qué es una buena persona?	41	Actividad: Jugar a ser egoísta	58
Ejercicio: ¿Qué hace buena a una persona?	41	Idea principal 5: Lo uno y lo múltiple	59
Ejercicio: ¿Qué significa la palabra <i>bueno</i> ?	42	Ejercicio: ¿Es uno o son muchos?	59
Ejercicio: ¿Qué es una buena persona?	42	Idea principal 6: ¿Es una buena razón?	59
Idea principal 6: ¿Qué es un profesor?	42	Actividad: El juego de dar razones	60
Ejercicio: ¿Qué te convierte en profesor?	43	Idea principal 7: ¿Qué es un cuento?	60
Actividad: Hacerse cargo	44	Plan de discusión: ¿Qué convierte a un cuento en un cuento?	61
Idea principal 7: ¿Qué son las palabras?	44	Actividad: Inventar un cuento	61
Actividad: El juego de las palabras	45	Idea principal 8: Romper una regla	62
Actividad: Dibujar palabras	45	Plan de discusión: Si rompieras una regla, ¿qué sucedería?	62
Ejercicio: Inventemos una lengua	45	Idea principal 9: Felicidad	62
Idea principal 8: ¿Qué es un amigo?	46	Plan de discusión: ¿Qué nos hace felices?	63
Ejercicio: ¿Qué es un amigo?	46	Idea principal 10: Mentir	64
Ejercicio: Gustar y no gustar	47	Ejercicio: ¿Por qué decimos la verdad?	64
Idea principal 9: ¿Qué es una buena razón?	47	Actividad: Un dibujo de una gran mentira	65
Ejercicio: Buenas razones	48	Plan de discusión: ¿Está bien mentir alguna vez?	65
Ejercicio: ¿Qué es una buena razón?	49	Idea principal 11: Admitir las propias acciones: ser responsable	65
CAPÍTULO TRES	51	Plan de discusión: Admitir las propias acciones	66
Idea principal 1: Verdad	52	Ejercicio: Responsabilidad	67
Ejercicio: ¿Cómo sabes cuando algo es verdad?	52	Idea principal 12: Pasar un buen día	67
Idea principal 2: Tratarnos unos a otros como personas	53	Ejercicio: Un buen día	68
Ejercicio: Tratar a una persona como a una cosa	54	Actividad: Pasar un buen día	69
Ejercicio: Tratar a una cosa como a una persona	55	CAPÍTULO CUATRO	71
Ejercicio: Si fueras...	55	Idea principal 1: Soñar despierto	72
Actividad: Dramatización	56		

Plan de discusión: Soñar despierto	72	Idea principal 5: Inferencias perceptuales	90
Idea principal 2: Pensar con <i>si</i> (contrafácticos)	72	Plan de discusión: Deducciones de percepción	90
Plan de discusión: Pensar con <i>si</i>	73	Actividad: El juego de la percepción	91
Idea principal 3: Percibir diferencias	73	Idea principal 6: Mostrar más que decir	91
Actividad: ¿Cuál es la diferencia?	74	Actividad: Mostrar más que decir	91
Idea principal 4: El color de la piel	74	Idea principal 7: ¿Cómo deben funcionar los hospitales?	92
Actividad: Diferencias	74	Ejercicio: ¿Cómo deben funcionar los hospitales?	92
Idea principal 5: Turnarse	75	Actividad: Actuar como muñecos enfermos	93
Ejercicio: Hablar juntos	75	Idea principal 8: ¿Qué significa <i>encargar una cabeza nueva</i> ?	93
Actividad: Turnarse	76	Ejercicio: Si te fueran a poner una cabeza nueva	93
Idea principal 6: Ayudar a otros	76	Idea principal 9: Identidad	94
Ejercicio: ¿Cómo podemos ayudar?	77	Ejercicio: Convertirse en una persona diferente	95
Idea principal 7: Partes y todo	77	Actividad: Identidad	95
Actividad: Relacionar partes con todos	78	Idea principal 10: ¿Cuál es la diferencia?	95
Idea principal 8: ¿Qué es una pregunta?	78	Ejercicio: ¿Cuál es la diferencia?	96
Ejercicio: Preguntas tontas	79	Idea principal 11: ¿Sé razonable!	97
Actividad: Hacer preguntas	80	Ejercicio: Ser razonable	97
Idea principal 9: Bonita, preciosa y bella	80	Idea principal 12: ¿Puede un «no me apetece» ser una buena razón?	98
Ejercicio: Bonita/o, preciosa/o, bella/o	80	Ejercicio: ¿Cuándo es «no me apetece» una buena razón?	98
Idea principal 10: Interior y exterior	81	Idea principal 13: Ponerte en el lugar de otro	99
Ejercicio: ¿Interior o exterior?	82	Plan de discusión: Ponerte en el lugar de otra persona	99
Actividad: Hacer teatro improvisado	82	Actividad: ¿Cómo se siente Jess?	100
Idea principal 11: Ser estúpido	83	Idea principal 14: Promesas	100
Plan de discusión: Ser estúpido	83	Ejercicio: Contar un cuento sobre promesas	100
CAPÍTULO CINCO	85	Plan de discusión: ¿Qué pasa si nadie mantiene sus promesas?	101
Idea principal 1: Cumpleaños	86		
Plan de discusión: Cumpleaños	86		
Actividad: Dibujos de cumpleaños	86		
Idea principal 2: Familiares	87		
Plan de discusión: Familiares	87		
Actividad: No tener familiares	88		
Actividad: ¿Qué hay en tu casa que no es de tu familia?	88		
Idea principal 3: Hacer algo bonito	88		
Actividad: Poner una mesa bonita	89		
Idea principal 4: «Si no hubiera»	89		
Ejercicio: Si no hubiera	89		

Idea principal 15: Herirse y romperse .101 EPISODIO FINAL102
Ejercicio: Herirse o romperse102

INTRODUCCIÓN

UNA NOTA PARA LOS PROFESORES DE LOS PRIMEROS AÑOS DE EDUCACIÓN INFANTIL

Hasta hace muy poco se pensaba que era imposible hacer «filosofía para niños». Sin embargo, la experiencia de hacer filosofía con niños durante los últimos treinta años nos ha enseñado que Jerome Bruner tenía razón: los niños pueden aprender casi cualquier cosa a cualquier edad, si se les presenta de forma apropiada.

Puesto que se reconoce que la educación en *valores* es tan importante como la educación en matemáticas, lengua y ciencias, y puesto que actualmente aumenta el reconocimiento de que la dimensión *filosófica* de la experiencia es tan importante como la dimensión física, psicológica y social, parece apropiado que ofrezcamos a los niños pequeños la oportunidad de reflexionar sobre esta nueva dimensión usando el lenguaje y la experiencia incipientes. La investigación filosófica cooperativa o comunitaria capacita a los niños para entender su mundo así como para descubrir por ellos mismos lo que se tiene que valorar y querer en ese mundo.

Los niños pequeños trabajarán en lo que llamamos *comunidad de investigación filosófica*, un grupo de personas que están dispuestas a discutir juntas sobre problemas que son importantes para ellas. En el proceso aprenderán a escucharse unas a otras, cuestionarse supuestos, dar ejemplos y contraejemplos, preguntarse por razones, hacer buenas distinciones, trabajar en las ideas de otra persona y seguir la investigación por donde nos conduzca. Aprenderán a pedir su turno para hablar, a leer las caras, a escuchar los significados que hay detrás de las palabras y a mirar los temas y problemas desde más de un punto de vista, ¿Por qué deben aprender los niños estas cosas? Porque gracias al dominio de estas destrezas cognitivas y sociales, los niños aprenderán a hacer mejores juicios.

Al principio, los niños necesitarán nuestra ayuda. Debes verte a ti mismo como un co-investigador, estar tan interesado como ellos en explorar los con-

ceptos filosóficos, en mejorar las opiniones y en descubrir los significados. Sin embargo, cuando tengas que abordar los procedimientos de la investigación, necesitarás *guiarles* y ser un *modelo* para ellos, haciéndoles preguntas abiertas, planteándoles contraejemplos y puntos de vista alternativos, buscando clarificaciones, cuestionando supuestos y razones y demostrando que puedes corregir tu propia conducta. Con la práctica los niños interiorizarán el proceso de investigación, un resultado maravilloso que les colocará en un buen lugar para el resto de sus vidas.

Ten cuidado con el tiempo que dedicas a hablar. Es comprensible que al principio hables más que los niños, y que el modelo del discurso sea «profesor-alumno», haciendo preguntas de seguimiento, dando contraejemplos, y sugiriendo modos alternativos de ver las cosas. Pero en poco tiempo, este modelo debe cambiar. Los niños deben empezar a hacerse unos a otros preguntas de seguimiento y tu papel se hará entonces más participativo y menos procedimental. Entonces, cuando decidas hablar, debes preguntarte a ti mismo: «¿A qué objetivo pedagógico sirve mi comentario?».

Te recomendamos que, en colaboración con tus estudiantes, hagas una pausa cada pocas semanas y os preguntéis a vosotros mismos cuánto estáis progresando en el proceso de llegar a ser una comunidad de investigación. Por ejemplo:

- ¿Se hacen los niños entre sí buenas preguntas?
- ¿Ofrecen razones de sus puntos de vista?
- ¿Se escuchan entre ellos?
- ¿Somos capaces de ceñirnos al tema?
- ¿Pueden dar ejemplos y contraejemplos?
- ¿Son capaces de construir a partir de las ideas de los demás?

La comunidad de investigación filosófica no es tan sólo una empresa cognitiva. Es también una empresa social que puede tener un gran sentido para los niños y los adultos. Algunas de las cuestiones psicológicas y sociales que tú y tus niños podéis plantearos de vez en cuando son:

- ¿Quién lleva el peso de la conversación?
- ¿Nos corregimos unos a otros con sensibilidad?

- ¿Hemos llegado a ser más circunspectos en nuestra pretensión de saber algo?
- ¿Confiamos los unos en los otros?

Es tu responsabilidad establecer una atmósfera de confianza, un ámbito seguro, lo antes posible. Los niños deben verte como alguien que no cree saberlo todo, que les respeta como personas y se toma en serio lo que dicen, da ejemplo de capacidad de corregirse a sí mismo y realmente ama las ideas.

En algún momento te verás probablemente a ti mismo preguntándote «¿Qué es la filosofía?», o ya te has hecho la pregunta. No es una cuestión sencilla, pero podemos decir que la filosofía, entre otras cosas, es una investigación autoconsciente acerca del sentido de conceptos que provocan complejidad, que son intrigantes y que suscitan discusión, incluyendo los conceptos que los filósofos han pensado durante 2.500 años y que nos ayudan a estructurar nuestra experiencia cotidiana.

Piensa en un día cualquiera de la vida de un niño de cuatro años. ¿No es bastante probable que utilicen muchos de los conceptos siguientes sin darse cuenta de que son discutibles, es decir, que están abiertos a diversas interpretaciones?

- Me pregunto si los fantasmas son reales o *irreales*.
- Me pregunto a qué se refiere mamá cuando habla de *tiempo*.
- Cuando papá me dice que sea *bueno*, ¿qué quiere decir?
- ¿Cómo me las apañó para *escoger* algo?
- ¿Qué hace que alguien sea mi *mejor* amigo?
- ¿Qué quiere decir la gente cuando dicen que me *quieren*?
- Cuando hablo de *mí mismo*, ¿de quién hablo?
- Con frecuencia digo «eso no es *justo*», pero ¿qué quiero decir con eso?
- Creo que mi muñeca es una *persona*, no sólo una cosa.
- Papá y mamá me dicen que debo decir siempre la *verdad*.
- ¿Qué hace que algo sea *bello*?
- Cuando *pienso* en algo, ¿qué parte de mí está pensando?
- ¿De dónde vienen las *palabras*?
- ¿Tiene mi gato una *mente* igual que yo?
- ¿Qué quiero decir cuando digo que *sé* algo?

- ¿Tengo algún *derecho* en esta casa?
- Mi hermana dice que va al colegio para conseguir una *educación* ¿Qué quiere decir?
- ¿Cómo unas cosas *provocan que otras cosas sucedan*?
- ¿Dónde está *Dios*?
- Cuando *murió* la abuela, ¿a dónde se fue?
- Mamá me dice que no tengo una *buena razón*. ¿Qué quiere decir?
- Uno más uno son dos, pero ¿son los *números* como las cosas que puedes ver y tocar?
- ¿Cómo sé cuando me he portado *mal*?

Cuando hablamos de una investigación autoconsciente queremos decir que, conforme los niños exploran juntos el significado de los conceptos filosóficos que están relacionados con su experiencia cotidiana, aprenden también a prestar atención al modo en que pensamos y hablamos sobre ellos. En el proceso de la discusión de los conceptos, toman conciencia de lo que llamamos procedimientos de la investigación. Aprenden también cómo razonar bien al implicarse en un diálogo filosófico.

El contenido filosófico de *Hospital de muñecas* está en deuda con las investigaciones que ocuparon un lugar central en la filosofía de la Grecia antigua, pero que siguen siendo cruciales para los niños de hoy día: el significado y el estatus de la *realidad*, la *bondad*, la *verdad* y la *belleza*. Cada uno de los capítulos se centra en uno o más de esos términos, permitiendo de ese modo que los niños reflexionen sobre sus significados y los exploren dialógicamente. Con el paso del tiempo, los niños se identificarán con el trabajo del grupo y se sentirán orgullosos del trabajo realizado: desplegar el significado de los conceptos de la vida cotidiana que, cuando se ponen juntos, configuran su percepción del mundo. De este modo aprenden a dotar de sentido a su experiencia diaria.

Las explicaciones de las ideas principales que aparecen en el manual están dirigidas a ti. Esas ideas exploran los numerosos temas filosóficos que aparecen en el relato y también algunos de los enfoques que se ha dado a la reflexión sobre dichos temas a lo largo de la historia de la filosofía. Los planes de discusión, los ejercicios y las actividades están diseñados para ayudar a fomentar el diálogo filosófico entre tus niños.

El procedimiento habitual consistirá en leer una parte de la historia. Es importante que incluso los más pequeños tengan su propio ejemplar del libro de manera que puedan seguir el texto mientras tú se lo lees. Puedes preguntarles a continuación de qué les gustaría hablar. Puedes escribir sus respuestas con su nombre en la pizarra, incluso aunque lo más probable es que no sepan leer lo que escribes. De este modo se dan cuenta de que son ellos quienes deciden la agenda de trabajo y de que sus ideas son importantes.

Las respuestas de los niños pueden presentarse en forma de preguntas o enunciados. O pueden consistir en una única palabra que les ha resultado atractiva. Una vez que se ha fijado cuál es la agenda, deberás tomarte un tiempo para estudiar el manual y preparar un plan para utilizar las actividades, los ejercicios y los planes de discusión para promover el diálogo filosófico sobre los temas que se han planteado. Cuanto más jóvenes son los niños, más beneficioso les resulta utilizar las actividades de este manual para conducir el diálogo.

El objetivo no consiste necesariamente en llegar a un consenso o acuerdo sobre todas (o alguna de) las preguntas que se plantea. Por otro lado, un diálogo genuino «avanza» en cierto sentido y no se reduce a una discusión animada. Teniendo esto presente, las preguntas como «¿Hemos empezado a tratar esta pregunta?» o «¿Qué entendemos ahora acerca de este concepto/cuestión que no entendíamos antes?» son aportaciones vitales para las cuestiones sugeridas.

Puesto que estamos interesados en generar el diálogo y no sólo en la discusión, el profesorado debería animar a los estudiantes a dar *razones* en apoyo de los puntos de vista que expresan. Esto es de especial importancia cuando se utilizan los planes de discusión y los ejercicios. Los planes de discusión centran la atención en uno o más conceptos clave, invitando a los alumnos a explorarlos con algo más de profundidad, empezando con frecuencia con una pregunta «franca y sencilla» y pasando luego a preguntas no tan claras. Los ejercicios proporcionan la oportunidad para practicar destrezas cognitivas concretas, tales como hacer distinciones entre diversos casos que parecen bastante similares. En las respuestas a los ejercicios se incluye siempre una columna con «¿...?» para aquellos alumnos que piensan que las opciones ofrecidas no son adecuadas.

«Jess» puede ser el nombre de una niña o un niño. La ambigüedad del nombre es intencionada. Tanto los niños como las niñas se pueden identifi-

car con Jess y su amor por Roller y el cuidado que le dedica. Se ha sugerido que si queremos superar el sexismo y ayudar a las futuras generaciones a reconocer la igualdad entre hombres y mujeres, tenemos que prestar especial atención a la socialización de los niños muy pequeños. Es más, los niños que aprenden a amar las muñecas, los ositos de peluche y otros «amigos» similares tienen más probabilidades de amar y cuidar a los otros.

Las muñecas al principio de cada capítulo proceden de diversas partes del mundo. Esperamos que los niños, al pensar en *Hospital de muñecas* lleguen a valorar todos los muñecos en sus múltiples parecidos y diferencias, y hagan una analogía importante con el mundo real en el que hay compañeros con diferente color de piel, distinto tipo de pelo y rasgos faciales variados. Si queremos superar el racismo educando en el respeto y el valor de *todas* las personas del mundo, con toda seguridad nunca es demasiado pronto para empezar el proceso de potenciar una *conciencia global*, en particular con niños que están empezando a dominar el lenguaje y a sacar sentido de su experiencia.

Es nuestro deseo que, al enseñar con *Hospital de muñecas*, consigas un elevado nivel de satisfacción. No sólo debe provocarte la reflexión, debe ser también divertido. Las actividades incluidas se han hecho con ese objetivo presente. Deberías ser capaz de disfrutar haciendo filosofía con los niños. En poco tiempo, serás capaz de percibir que estás provocando una diferencia significativa en sus vidas; que les estás ayudando a crecer y a llegar a ser las personas que en verdad pueden ser. Es más, descubrirás que has ejercido un papel instrumental en la ayuda que les has prestado a ellos y a ti mismo, a darse cuenta de lo mucho que podemos hacer cuando investigamos juntos.

ANN MARGARET SHARP
LAURANCE JOSEPH SPLITTER

ENTENDIENDO MI MUNDO
Manual de instrucciones para acompañar a

Hospital de muñecas

CAPÍTULO UNO

IDEAS PRINCIPALES

1. La palabra «todos»
2. ¿Qué es una persona?
3. ¿Qué es un muñeco?
4. Coleccionar
5. ¿Cuántos años tienes?
6. ¿Cuántos años tiene tu muñeca?
7. Poner nombres
8. ¿De dónde vienen las cosas?
9. Color
10. Causa y consecuencia
11. Similitudes y diferencias
12. ¿Pueden los muñecos hablar a las personas?
13. ¿Son reales los muñecos?
14. Contradecir
15. ¿Cómo podemos decir lo que es verdad?
16. Probarlo

IDEA PRINCIPAL 1: LA PALABRA «TODOS»

Hospital de muñecas comienza con las líneas: «Supongo que todos los niños tienen un muñeco. Yo tengo uno. Vosotros también tenéis uno ¿verdad?». Puedes empezar una discusión sobre el cuento preguntando a los niños qué piensan que significa esto. Deben preguntarse si realmente es verdad que *todos* los niños tienen muñecos, u ositos de peluche, o televisiones, o hermanos y hermanas. ¿Cómo podrían averiguarlo?

Ejercicio: ¿Qué queremos decir realmente con «todos»?

Di qué significa la palabra subrayada en cada frase. Di si realmente significa *todos*.

1. Venid y sentaos en un círculo: todos vosotros.
 2. ¿Está todo el mundo aquí?
 3. Me gustaría que cada uno de vosotros trajera mañana un muñeco o un animal de peluche.
 4. El circo es gratis y puede ir cualquier persona.
 5. Los niños aquí son muy bien educados.
 6. Entró la directora en clase y nadie se movió.
 7. ¿Por favor, llevaría alguien este mensaje a la oficina?
-

Actividad: Dibujar todos los muñecos y cualquier muñeco

1. En un trozo de papel grande, haz un dibujo de ti en tu casa con *todos* tus muñecos.
 2. Cerca del dibujo anterior, haz un dibujo de ti en tu casa con *cualquier* muñeco.
 3. Di en que son diferentes estos dos dibujos.
-

IDEA PRINCIPAL 2: ¿QUÉ ES UNA PERSONA?

Jess podría estar confundiendo o no muñecos y personas cuando da a entender que si todo el mundo trae sus muñecos y sus peluches, serán el doble de los que son en el grupo.

La pregunta surge en este punto: ¿Cuál es la diferencia entre una persona y un muñeco? O de otra forma, ¿qué tiene una persona que no tiene un muñeco? Algunos niños pueden decir que una está viva y el otro no. Otros podrían decir que una puede pensar y el otro no. Aún otros podrían decir que una persona tiene sentimientos y los muñecos no tienen, o que los muñecos y las personas están hechos de diferentes materiales.

Por otra parte, algunos niños podrían insistir en que los muñecos tienen personalidades como las personas y por eso también merecen que se les llamen personas.

Ejercicio: ¿Qué es una persona?

De la siguiente lista di quiénes son personas y quiénes no. Asegúrate de razonar tu elección.

1. Un osito de peluche.
 2. Una mascota de piedra.
 3. Superman.
 4. La bella durmiente.
 5. Un robot.
 6. El dibujo de un niño pequeño.
 7. Un gato llamado Félix.
 8. Un bebé.
 9. El rey león.
 10. Una muñeca.
-

Actividad: ¿Qué es una persona?

Elige uno o dos de los puntos anteriores y pregunta a los niños que pasaría si fueran uno de los personajes. Invítales a representar el personaje ante sus compañeros.

IDEA PRINCIPAL 3: ¿QUÉ ES UN MUÑECO?

Se ha dicho que un muñeco es un juguete humanizado. Los muñecos se pueden hacer casi de cualquier material. Un muñeco tiene como primer propósito ser un juguete más que un trabajo artístico. Puedes mostrar algunos dibujos a tus alumnos para ilustrar que los muñecos pueden ser de muchos tamaños diferentes, y pueden tener diferentes formas faciales, color de piel, color de ojos, textura del pelo, y así sucesivamente.

Plan de discusión: ¿En qué se parecen los muñecos a las personas?

1. ¿Puede bañarse un muñeco?
2. ¿Puede hablar un muñeco?
3. ¿Puede llorar un muñeco?
4. ¿Puede beber agua un muñeco?
5. ¿Puede jugar un muñeco?
6. ¿Puede bailar un muñeco?
7. ¿Puede ser feliz, o estar triste un muñeco?
8. ¿Puede ser tu amigo un muñeco?
9. ¿Puede hacer un dibujo un muñeco?
10. ¿Puede pensar un muñeco?
11. ¿Puede amar a alguien un muñeco?
12. ¿Puede sentir dolor un muñeco?
13. ¿Puede decir una mentira un muñeco?
14. ¿Puede romper una promesa un muñeco?
15. ¿Puede ser bueno un muñeco?

Actividad: Cuentos de muñecos

Haz que todo el mundo traiga un muñeco y presente el muñeco al grupo. Cada niño/a puede decir el nombre de su muñeco y contar la historia de cómo llegó el muñeco a su casa.

IDEA PRINCIPAL 4: COLECCIONAR

La gente colecciona muchas cosas. Sellos, cromos de fútbol y muñecos. Coleccionar algo es guardarlo como una posesión, pero no sólo para poseerlo sino también para enseñárselo a los demás, para que lo vean y lo admiren. Por ejemplo, a menudo los adultos exponen sus colecciones de sellos, sus colecciones de monedas o sus colecciones de muñecos. Los estudiantes no encontrarán nada raro en esto. Sin embargo, coleccionar puede convertirse en un problema cuando encontramos difícil establecer la diferencia entre aquellas cosas que se pueden coleccionar y aquellas que no es apropiado coleccionar. Por ejemplo, algunas personas argumentarán que los amigos no se pueden coleccionar porque no son cosas que puedas poseer. Otras cosas son más discutibles. Por ejemplo, podrías preguntar a los niños qué piensan de coleccionar mariposas, conchas, flores o insectos, incluso cuando estos están

aún vivos. Pueden tener o no tener sentimientos. Son parte de la naturaleza. ¿Pero son el tipo de cosas que se deben coleccionar?

Ejercicio: Coleccionar

Di si está bien «coleccionar» las siguientes cosas:

1. muñecos
2. coches de juguete
3. mis dibujos
4. zapatos
5. sellos
6. amigos
7. cuidadores/as de niños
8. tíos
9. soles y lunas
10. caracoles
11. vídeos
12. gatos
13. flores
14. palabras
15. ideas

IDEA PRINCIPAL 5: ¿CUÁNTOS AÑOS TIENES?

El concepto del tiempo que tienen los niños pequeños es a menudo muy confuso. Puede que no estén muy seguros de qué es un día, un mes o un año. Incluso pueden no estar seguros de en qué consiste el pasado, el presente y el futuro. Cuando dicen que tienen cuatro años, con frecuencia están verbalizando una respuesta aprendida que entienden poco. Pero no necesariamente. Pueden haber desarrollado una teoría muy interesante sobre su edad.

Con toda probabilidad a cada uno de tus alumnos le habrán preguntado muchas veces cuántos años tienen. Esta pregunta aparentemente tan simple no lo es tanto cuando empezamos a pensar en ella. Por ejemplo, ¿cuándo debemos empezar a contar? Lo convencional en las sociedades occidentales es empezar en el día en que nacemos. ¿Pero es eso exacto? ¿Y con qué contamos: días, meses, años? ¿Qué significan estos términos? Por ejemplo, podemos coger un trozo de madera y medirlo en centímetros o metros. ¿Qué cogemos cuando medimos un día, un mes o un año? ¿Tiempo? ¿Pero qué es eso?

Cuando los niños dicen que tienen cuatro años, ¿qué quieren decir? Algunos querrán decir que han vivido en la Tierra cuatro años (o más probablemente, cuatro años y algo más). Otros podrán decir que han vivido mucho más tiempo, pero llegaron a la tierra hace cuatro años. Y aún otros podrán preguntar qué quieres decir con tiempo. ¿Es una cosa? ¿O un círculo? ¿Tiene que ir hacia adelante? ¿No podría ir también hacia atrás?

Plan de discusión: ¿Cuántos años tienes?

1. ¿Cuántos años tienes?
2. ¿Cómo has llegado a esa respuesta?
3. ¿Quiere eso decir que has vivido en la Tierra durante todos esos años?
4. ¿Qué es un año?
5. ¿Es un año algo que puedes ver?
6. ¿Tiene principio un año? ¿Y mitad? ¿Y final?
7. ¿Cuántos años tienes?

Actividad: Establecer la edad de alguien

Pensando sobre el tiempo, los niños pueden usar otros conceptos para establecer paralelismos creativos respecto a las ideas que tienen del tiempo.

Piensa en alguien que conozcas. Elige dos colores: verde y gris, o azul y amarillo, o morado y rosa, o rojo y negro, o algún otro par, y establece la edad de esa persona con los colores. Después pon el dibujo en la pared y comprueba si los demás niños pueden adivinar la edad de esa persona viendo el dibujo.

IDEA PRINCIPAL 6: ¿CUÁNTOS AÑOS TIENE TU MUÑECA?

La pregunta «¿cuántos años tiene tu muñeca?», puede provocar incluso más perplejidad que la pregunta «¿cuántos años tienes tú?». Si vamos a averiguar la edad que tiene nuestra muñeca, ¿empezaremos a contar los días desde la primera vez que vino a nuestra casa, o empezaremos a contar desde el día en que la hizo el fabricante? Y si el fabricante pensó en ella durante mucho tiempo, antes de que de verdad hiciera a la muñeca, ¿qué edad tiene entonces la muñeca?

Plan de discusión: ¿Cuántos años tiene tu muñeca?

1. Si tu muñeca llegó a tu casa hace una semana, ¿significa que tiene una semana?
2. Si tu madre te dio su muñeca ayer, ¿significa que tiene un día?
3. Si tu muñeca parece nueva, ¿significa que tiene menos de un año?
4. Si tu muñeca tiene el pelo sucio y la ropa vieja, ¿significa que tiene más de un año?
5. ¿Cómo averiguas cuántos años tiene tu muñeca?

IDEA PRINCIPAL 7: PONER NOMBRES

Muchas cosas en el mundo tienen nombres porque nosotros les hemos puesto nombres. Cosas como personas, muñecos, ríos, ciudades y monumentos tienen nombres. Sin embargo, los nombres son cosas muy misteriosas. Pertenecen al mundo del lenguaje, más que al mundo físico. Aún así tienen un importante papel que desempeñar para determinar la identidad de una persona o cosa. Por lo general los nombres son asignados por los adultos, pero no siempre. Cuando se le pone un nombre a un muñeco, es muy frecuente que los niños participen. Sería interesante hacer que los niños compartan los nombres que han dado a sus muñecos o a ellos mismos (sus apodos) y que digan por qué han elegido estos nombres, en lugar de otros. ¿Piensan que podrían poner a un muñeco cualquier nombre? ¿O hay alguna norma o criterio que se debería tener en cuenta antes de asignar un nombre?

Notar que Jess nos dice: «Mi nombre es Jess. Creo que mi nombre es perfecto para mí.» Jess, al menos en el contexto del inglés hablado, podría ser tanto un nombre masculino como femenino. Jess, la versión más corta de Jessica o Jessie, es un nombre femenino bastante común. Jessye es el nombre de una famosa cantante de ópera. Jesse es el nombre de un personaje masculino del *Antiguo Testamento*, y un bien conocido político Americano. Lo importante es que Jess piensa que el nombre le va «perfectamente», que es a su medida y apropiado. Ve una relación entre su nombre y su identidad.

Actividad: ¡Vamos a jugar a poner nombres!

Pide a los niños que pongan nombre a todo lo que ven a su alrededor. Cuando hayan puesto nombre a las cosas, pon los nombres en la pizarra. Después pide a los niños que creen una historia usando tantos nombres como les sea posible.

Plan de discusión: Poner nombres

1. ¿Tienes algún muñeco al que le hayas puesto un nombre?
2. ¿Tienes algún animal de peluche al que hayas puesto un nombre?
3. ¿Elegiste tú ese nombre?
4. Cuando hablas con tu muñeco o con tu peluche, ¿les llamas por su nombre?
5. ¿Piensas que tu muñeco o tu peluche se parecen a sus nombres?
6. ¿Crees que tu muñeco o tu peluche tienen el nombre apropiado?
7. Si tu muñeco o tu peluche tuvieran un nombre diferente, ¿serían cosas diferentes?
8. ¿Podrías poner a tu muñeco o a tu peluche un nuevo nombre? ¿Qué nuevo nombre elegirías?
9. Si tienes una muñeca, ¿podrías ponerle nombre de chico?
10. Si tienes un muñeco, ¿podrías ponerle nombre de chica?

IDEA PRINCIPAL 8: ¿DE DÓNDE VIENEN LAS COSAS?

Cuando los niños preguntan sobre el origen de las cosas, podemos pensar que están preguntando por una explicación científica o causal. Pero no tiene por qué ser así. En muchos casos «¿De dónde vienen las cosas?», es una pregunta filosófica. A menudo, cuando hablamos con los niños, descubrimos que han elaborado sus propias teorías sobre el origen de ellos mismos, sus muñecos y peluches, el agua, los animales, las otras personas, la Tierra y el universo. Jess parece preocuparse por el origen de Roller. La respuesta de la madre: «la compré en una tienda de juguetes», no le satisface. Incluso cuando la madre sugiere la «fábrica de juguetes», Jess no queda a gusto. Después cuando la madre sugiere «la mente del fabricante», Jess parece tranquilizarse durante un momento, pero conviene observar que no entiende suficientemente lo que su madre quiere decir con «la mente del fabricante».

Ejercicio: ¿De dónde vienen las cosas?

Pregunta a tus alumnos de dónde vienen las siguientes cosas. Cuando sea posible, presenta el objeto en cuestión, o un dibujo del mismo.

1. Un coche de juguete
2. La basura

3. Una mariposa
4. Una oruga
5. Un perrito caliente
6. Papa Noël
7. La Tierra
8. Las estrellas
9. La lluvia
10. El tiempo

IDEA PRINCIPAL 9: COLOR

La naturaleza del color ha dejado perpleja a la gente durante miles de años. Si todas las cosas tienen color, si el negro y el blanco son colores, dónde se localiza realmente el color de las cosas, son preguntas todas discutibles. Es típico que los niños aprendan primero los colores básicos —rojo, azul, verde y amarillo— y después los colores que son mezcla de dos o más colores. Por ejemplo, Jess nos dice que los ojos de Roller son avellana; este color es la combinación de verde y marrón. En algunas partes del mundo, muchas personas tienen los ojos de color avellana. En ciertos momentos del día, cuando la luz tiene una cualidad especial, sus ojos parecen verdes. En otros momentos, parecen marrones o grises.

Actividad: Historias de colores

Divide a los niños en círculos de cinco personas cada uno. Cada grupo elige un color. Después cada grupo prepara un baile o realiza un dibujo que nos cuente la historia del color que han elegido; o quizá puedan representar una impresión de la clase de color que es (oscuro o claro, áspero o suave, cálido o frío, alegre o triste, etc.).

Esta actividad debería generar alguna discusión interesante dado que los niños tienen que pensar analógicamente para representar un color como una clase diferente de cualidad sensorial o como una emoción.

Ejercicio: Color

Sentándose en un círculo, cada persona comparte con el grupo sus respuestas a algunas preguntas sobre el color.

1. ¿De qué color son tus ojos? ¿Cómo lo sabes? ¿Cambia alguna vez el color de tus ojos?
2. ¿De qué color son los ojos de la persona que tienes al lado? ¿Cómo lo sabes? ¿Cambia alguna vez el color de sus ojos?
3. ¿De qué color son los ojos de tu profesor/a? ¿Cómo lo sabes? ¿Cambian alguna vez de color?
4. ¿Cuántos colores tiene el arco iris? ¿Sabes cuántos son?
5. ¿De qué color es el cielo ahora?
6. ¿Cuántos colores diferentes puede tener el cielo: (1) en diferentes momentos y (2) ahora mismo?
7. ¿Cuando está realmente oscuro afuera, de qué color es el cielo?
8. ¿Cuándo está realmente oscuro afuera, de qué color es el césped?

IDEA PRINCIPAL 10: CAUSA Y CONSECUENCIA

Decimos que una cosa causa otra cuando la segunda sucede como consecuencia de la primera. A la cosa que sucede primero se le llama *causa* y al que sucede después se le llama *consecuencia*. La relación entre las dos cosas es una relación causal. Por ejemplo, si lanzo un balón a través de una ventana, el cristal se romperá. El balón golpeando la ventana causa que ésta se rompa. Cuando somos jóvenes es importante que nos ayudemos unos a otros a entender las relaciones causales. Si digo algo desagradable, puedo hacer que otra persona se sienta triste. Mis palabras causan —o ayudan a causar— la tristeza. Las acciones de las personas pueden tener muchas consecuencias diferentes, algunas buenas y otras no tan buenas. Pero algunas veces no entendemos la relación entre la acción precedente y la consecuencia.

Ejercicio: Causa y consecuencia

Pregunta a tus alumnos cuál es la causa y cuál la consecuencia en los siguientes casos:

Relaciona ambas columnas.

1. Le doy a mi muñeca agua	a. Mi muñeca está mojada
2. Mi muñeco se cae de la mesa	b. Me pongo triste
3. Me pongo triste	c. Las lágrimas ruedan por mis mejillas
4. Acaricio a mi perro	d. Me hace un gesto con el rabo
5. Tengo hambre	e. Me como un bocadillo
6. Oigo un trueno	f. Veo un rayo

Ejercicio: ¿Qué sucede después?

Pide a tus alumnos que construyan secuencias de hechos que estén relacionados causalmente. Probablemente necesitaras ayudarles a empezar. Por ejemplo, en la siguiente cadena de hechos, puedes parar la secuencia en cualquier momento y pedir a los niños que imaginen la que ocurrirá después.

«Hay un agujero en mi bolsillo... el dinero que me dio mi mamá para comprar un refresco se cae a través del agujero... pierdo el dinero... no puedo comprar el refresco... tengo mucha sed... empiezo a llorar... mis amigos comparten su bebida conmigo... me siento mejor.»

Ahora sugiere un solo hecho o situación (por ejemplo que suena la alarma para incendios), e invita a los niños a elaborar su propia secuencia de hechos.

IDEA PRINCIPAL 11: SIMILITUDES Y DIFERENCIAS

Dos pasos o estrategias cognitivas y filosóficas básicas son (1) ser capaces de identificar en qué se diferencian las cosas y (2) ser capaces de identificar en qué se parecen o asemejan. Cuando expresamos en qué difieren dos cosas, hacemos una *distinción*. Cuando decimos en qué son iguales, prestamos atención a las *similitudes*. Este paso fundamental de ver diferencias y similitudes capacita a los niños para distinguir entre ellos mismos y los demás, y entre ellos mismos y las cosas del mundo. También les allana el camino para poder hacer buenos juicios, morales y de otro tipo —en los que reconocer importantes diferencias y similitudes es un ingrediente vital.

Plan de discusión: Similitudes y diferencias

Haz que todo el mundo se siente en círculo. Cada persona dispondrá de un turno para contestar a una pregunta. Si alguien tiene problemas para contestar, otra persona del grupo puede ayudar. Cuando sea posible, muestra a tus alumnos los objetos con los que están trabajando para que puedan hacer su propio juicio de similitud o diferencia.

¿En qué se parecen o asemejan las siguientes cosas?

1. una bicicleta y un monopatín
2. un trozo de chocolate y una galleta de chocolate
3. un muñeco y un bebé
4. una bombilla y el sol
5. una profesora y una madre
6. una maqueta de un coche y un coche que un adulto pueda conducir
7. un lapicero y un bolígrafo
8. dos huevos duros
9. una zanahoria y un pepino
10. un amigo y un amigo imaginario

Ahora considera la misma lista, del 1 al 10, y pregunta en qué se distinguen o en qué son diferentes cada par de cosas.

Actividad: El juego de las diferencias y las similitudes

Pide a tus alumnos que den una vuelta por la clase y encuentren dos objetos que crean que son muy diferentes entre sí. Después pide al grupo que considere modos en que estas cosas tan diferentes puedan a pesar de todo ser similares.

Plan de discusión: Similar y diferente

1. ¿Pueden dos cosas ser tan similares o parecidas que no haya diferencias entre ellas?
2. ¿Pueden dos cosas ser tan diferentes que no haya similitudes entre ellas?

IDEA PRINCIPAL 12: ¿PUEDEN LOS MUÑECOS HABLAR A LAS PERSONAS?

Jess parece pensar que Roller puede hablarle. Muchos de tus alumnos pueden decirte que sus muñecos lo hacen, de hecho les hablan tanto en alto como en silencio. La *conversación silenciosa* o conversación interna es una clase de pensamiento. Naturalmente, pensar es un aspecto muy importante del aprendizaje, pero también lo es hablar. Sin esa función, los niños tendrían muchas más dificultades para saber lo que están pensando sus amigos.

Actividad: El juego del teléfono

Pide a tus alumnos que formen círculos de seis o siete niños cada uno. Elige un estudiante de cada círculo y pídeles que piensen en algo que hayan hecho el fin de semana o susúrrales algo que hayas hecho tú. Después pídeles que pasen el mensaje al oído a la persona que tengan más cerca, que a su vez lo pasará a la siguiente persona hasta completar el círculo. Después de que todos los niños hayan tenido su turno, pide al primero y al último de los niños que cuenten su mensaje en voz alta.

IDEA PRINCIPAL 13: ¿SON REALES LOS MUÑECOS?

Para poder contestar a la pregunta ¿Son reales los muñecos?, los niños de tu grupo van a tener que entender que significa la palabra *real*. A menudo, los niños muy pequeños confunden *real* con *vivo*, especialmente cuando se trata de cosas como muñecos. Pero las rocas no están vivas y el agua no está viva y los libros no están vivos, y aún así son en verdad muy reales, al menos en cierto sentido. Los pensamientos no están vivos y también son *reales*. Otros niños podrían decirte que para que algo sea real, tienes que poder tocarlo, probarlo, verlo, olerlo u oírlo. Pero esto también se puede cuestionar. No podemos ver u oír a los números y aún así algunos pueden decir que son reales. No podemos probar u oler los deseos, pero quizás también son reales. Podemos tener sueños reales y esperanzas reales y sentimientos reales aunque no podamos ni verlos ni tocarlos.

Podrías preguntar a los niños si piensan que los personajes de los cuentos que escuchan son reales. Por ejemplo, ¿Es Jess real? Pueden contestar que Jess es un personaje real del cuento, pero no es real en el sentido en que ellos mismos son reales. Podrías preguntarles cómo saben ellos que son reales. Pensar sobre la realidad de las cosas del mundo puede ser fascinante tanto para los niños como para los profesores.

No te preocupes demasiado tratando de establecer una definición clara de lo *real*. Es suficiente con que tus alumnos empiecen a ver la imprecisión y complejidad que rodea el uso cotidiano de esta palabra.

Ejercicio: ¿Son reales los muñecos?

	acuerdo	desacuerdo	¿...?
1. Si puedo ver mi muñeca, entonces tiene que ser real.			
2. Si puedo tocar a mi muñeco, entonces tiene que ser real.			
3. Si puedo bañar a mi muñeca, entonces tiene que ser real.			
4. Si puedo pensar en mi muñeco, entonces tiene que ser real.			
5. Si puedo elaborar un cuento sobre mi muñeco, entonces tiene que ser real.			
6. Si puedo hablar a mi muñeca, entonces tiene que ser real.			
7. Si puedo entender a mi muñeco, entonces tiene que ser real.			
8. Si puedo recordar a mi muñeca, entonces tiene que ser real.			

Actividad: El juego sobre la realidad

Reúne un número de objetos (sugerimos algunos más abajo) y ponlos dentro de una bolsa grande. En la clase saca uno a uno y pide a tus estudiantes que digan si son reales o no. Deben tratar de razonar cada caso.

Puedes acabar con tres grupos de objetos: (1) aquellos en los que todo el mundo está de acuerdo en que son reales; (2) aquellos en que todos están de acuerdo en que no son reales; y (3) aquellos en que no hay verdadero acuerdo sobre si son reales o no.

Algunos objetos que puedes recoger: un teléfono de juguete, dinero del Monopoly, un pato de goma, una flor artificial, un muñeco/a, un peluche, un coche de juguete, un libro de cuentos, una foto de alguien.

Plan de discusión: ¿Qué es real?

1. Si sueñas con algo, ¿es real?
2. Si te preguntas sobre algo, ¿es real?
3. Si tienes miedo de algo, ¿es real?
4. Si te imaginas que eres un doctor, un fontanero o un panadero, ¿eso hace que sea real?
5. Si estás cocinando un bizcocho imaginario en el horno, ¿eso hace que el bizcocho sea real?
6. Si inventas un cuento sobre un animal, ¿eso hace que el animal sea real?

IDEA PRINCIPAL 14: CONTRADECIR

Cuando Jess dice que las muñecas son reales, su hermana dice: «¿No sabes que las muñecas no son reales?» En este punto, Jess contradice a su hermana insistiendo en que las muñecas *son* reales. *Contradecimos* lo que dice alguien cuando lo invalidamos o negamos, esto es, cuando decimos que lo que se ha dicho *no* es verdad.

Aprender a contradecir es importante para saber como funciona el lenguaje.

Si digo: «está lloviendo», y alguien replica: «no está lloviendo», esa persona está contradiciéndome. Por lo general, cuando nos enfrentamos a una contradicción, alguien tiene que reconsiderar su posición. Podríamos decidir rechazar una de las dos afirmaciones involucradas, o podríamos rechazar aquello que llevo a que se planteara en primer lugar la contradicción.

Ejercicio: Contradecir

Cuando contradecimos un enunciado, afirmamos lo contrario de lo que se ha dicho. Contradice lo siguiente:

1. Todas las familias son lo mismo
2. Los gatos son agradables
3. Los chicos son ruidosos
4. Todos los coches son grandes
5. Los coches de los bomberos siempre son rojos
6. Los helados siempre están buenos

7. Los triciclos son mejores que las bicicletas
8. Los muñecos son reales
9. Jess es real

IDEA PRINCIPAL 15: ¿CÓMO PODEMOS DECIR LO QUE ES VERDAD?

Es interesante preguntar qué queremos decir cuando decimos que algo es verdad o no lo es. El concepto de verdad es fundamental para la forma en que vivimos nuestras vidas y ha sido investigado por los filósofos durante siglos. El ejercicio siguiente puede ayudar a introducir a los niños en este familiar pero complejo concepto.

Ejercicio: ¿Qué es verdad?

Pide a tus alumnos que digan si las siguientes afirmaciones son verdaderas o no. Comprueba si pueden decirte cómo lo saben.

	Verdadero	Falso	¿...?
1. Los colegios son para los niños.			
2. Los jueves van siempre detrás de los miércoles.			
3. Todos los niños tienen un muñeco.			
4. El número tres es mayor que el número cinco.			
5. Perros y gatos son insectos.			
6. Un perro puede ser tu amigo.			
7. Un cuchillo se usa para cortar cosas.			
8. A todos los gatos les gusta la leche.			
9. El sol está brillando hoy.			
10. Los helados siempre saben bien.			

IDEA PRINCIPAL 16: PROBARLO

Cuando contradecimos lo que dice alguien, tenemos la responsabilidad de justificarnos a nosotros mismos, esto es, de dar razones de lo que estamos diciendo. Jess trata de hacer esto probando con razones por qué Roller es real. En otras palabras, Jess trata de probar que su afirmación, y no la de su hermana, es verdad.

Cuando alguien nos pide que probemos lo que decimos o creemos, a menudo nos están pidiendo que aportemos pruebas de nuestra opinión. Jess, apelando a su propia experiencia, trata de hacer esto. Pero ésta es sólo una forma de probar la veracidad de una afirmación. También podemos recurrir a la definición de las palabras implicadas, o a un buen razonamiento. Por ejemplo, si digo: «Todos las muñecas son cosas reales», de aquí no se sigue que cada cosa real que veas es una muñeca. Pero se sigue que todas y cada una de las muñecas de la tienda de juguetes son reales. En la práctica, lo normal es que cuando estamos tratando de convencer a otros de la veracidad de algo usemos una combinación de definición, razonamiento y pruebas (experiencia).

Debe observarse que excepto en los casos más triviales (por ejemplo, cuando decimos que un cuadrado tiene cuatro lados), nuestros intentos por probar algo pueden ser cuestionados por aquellos a quienes no les satisfacen las pruebas presentadas o no consideran convincente nuestro razonamiento. Los niños necesitan apreciar las dos caras de la moneda: dar buenas razones (o pruebas) de sus opiniones, pero también mostrar buena disposición a cambiar sus mentes y pensar de nuevo, (esto es, autocorregirse) si fuera necesario.

Actividad: El juego de «pruébalo»

Escribe las siguientes frases en letras grandes, en diferentes tarjetas y méte-las en una bolsa. Invita a cada uno de los niños a coger una de las tarjetas y seguir sus instrucciones. (Puede que tengas que leer las tarjetas a los niños)

- Prueba que puedes dibujar.
- Prueba que tu muñeca es real.
- Prueba que hay una ventana en la habitación.
- Prueba que te cae bien tu mejor amigo.
- Prueba que un euro son cien céntimos.
- Prueba que eres una persona real.
- Prueba que te duele el estómago.
- Prueba que existe el ratoncito Pérez.
- Prueba que el césped es verde.
- Prueba que un perro es feliz.

Hospital de muñecas

CAPÍTULO DOS

IDEAS PRINCIPALES

1. No saber qué hacer
2. ¿Cómo sabemos qué es bueno para nosotros?
3. Reglas
4. Ser demasiado joven
5. ¿Qué es una buena persona?
6. ¿Qué es un profesor?
7. ¿Qué son las palabras?
8. ¿Qué es un amigo?
9. ¿Qué es una buena razón?

IDEA PRINCIPAL 1: NO SABER QUÉ HACER

Al principio del capítulo dos, Jess nos dice que quiere que su madre vuelva a casa para poder recoger a Roller. Su madre responde: «Si vuelvo, llegaré tarde a trabajar». Entonces Jess dice que no quiere que su madre llegue tarde a trabajar. Aún así, por otro lado, Jess no quiere ir al colegio sin Roller. Jess concluye diciendo: «No sé qué hacer».

Muy a menudo no sabemos qué hacer cuando las consecuencias de nuestras acciones —tanto si hacemos algo como si no lo hacemos— provocan un resultado que no queremos. Jess parece decirnos que ambos caminos, volver o no volver, traerán como resultado algo que no desea. Si vuelven a casa para recoger a Roller y como consecuencia, la madre de Jess llega tarde a trabajar, se produce una situación indeseable. Y si no vuelven a buscar a Roller, el pensamiento de no tener a Roller en el colegio durante todo el día también es indeseable.

Puede que no siempre sea algo malo no saber qué hacer. Puede que sea mejor admitir la incertidumbre que pretender que siempre sabemos que hay qué hacer.

Ejercicio: No saber qué hacer

¿Son las siguientes situaciones, situaciones en las que sabes lo que hay que hacer, o en las que no sabes lo que hay que hacer? Razona tu respuesta.

1. Tu amigo pega a otro niño. ¿Debes decírselo al profesor?
2. Ves dinero en el suelo. ¿Debes recogerlo y llevártelo a casa?
3. Vas de camino al colegio y te das cuenta de que se te ha olvidado tu osito de peluche. ¿Debes pedir a tu padre que de la vuelta para recogerlo?
4. Contestas al teléfono y es para tu hermano. Es su novia. A ti no te gusta ella. ¿Debes decir que no está?
5. Tu madre y tu padre están hablando de algo serio. ¿Debes interrumpir?
6. El amigo de tu padre viene a buscarle. Tu padre ha dicho que jugaría contigo esa mañana. ¿Debes decirle al amigo que no está en casa?
7. Quieres ir a la fiesta de cumpleaños de tu amigo. Pero no tienes regalo. ¿Debes ir?
8. Guillermo y Margarita están jugando a las casitas. Quieres jugar con ellos, pero no te atreves a pedirselo. ¿Debes pedirselo?
9. Sofía tiene un aspecto muy triste. Acabas de ver a su madre salir del colegio también con aspecto triste. ¿Debes preguntarle qué pasa?
10. Sabes que tu amigo ha dicho una mentira. ¿Debes decirle que lo sabes?

IDEA PRINCIPAL 2: ¿CÓMO SABEMOS QUÉ ES BUENO PARA NOSOTROS?

En muchos países, la ley considera que los cinturones de seguridad son necesarios para proteger a los niños cuando van montados en un coche. ¿Por qué? Porque los cinturones de seguridad protegen a los niños en caso de accidente.

Cuando estamos tratando de averiguar si algo es bueno para nosotros, a menudo nos preguntamos a nosotros mismos: ¿Hasta qué punto es útil? ¿Cómo nos ayudará? En otras palabras, consideramos las consecuencias o efectos de tener o hacer algo frente a no tenerlo o no hacerlo. Un helado sabe delicioso pero puede quitarte el apetito para la cena. Tomar una medicina puede que no sea muy placentero, pero hará que te sientas mejor.

Por otra parte, puede haber cosas que simplemente sean buenas en sí mismas. Las flores silvestres serán buenas incluso aunque no nos ayuden de ninguna manera en particular. Robar algo será malo tanto si nos cogen como si no. Obviamente hay importantes asuntos morales involucrados aquí, la mayor parte de los cuales están más allá del ámbito de este programa. Pero es importante para los niños pequeños empezar a averiguar juntos lo que es y lo que no es bueno para ellos. Necesitan ver que hacer algo porque reporta un placer inmediato puede que no sea bueno para ellos a largo plazo.

Ejercicio: ¿Son ciertas cosas buenas para nosotros?

Di si las siguientes cosas son buenas para nosotros.

	Buenas	Malas	¿...?
1. Las sillitas para el coche			
2. Las sillas altas			
3. Los cinturones de seguridad			
4. La gasolina			
5. Los vasos de plástico			
6. Las bolsas de basura			
7. Los lavavajillas			
8. El humo de los cigarrillos			
9. Los libros de cuentos			
10. Los parques			
11. Los pañales			
12. Las serpientes			
13. Los mosquitos			
14. Los caracoles			
15. Las flores silvestres			

IDEA PRINCIPAL 3: REGLAS

Es una regla que los niños pequeños deben sentarse en asientos especiales cuando van montados en un coche. En algunos países es más que una regla; es una ley. Esto es, si los padres la desobedecen, serán castigados por la sociedad.

Las reglas son pautas que se sugieren —o imponen— para asegurar que las cosas marchan correctamente. Tenemos reglas de gramática, ortografía y razonamiento, que se diseñan para ayudar a que nos entendamos unos a otros; reglas de tráfico (también llamadas leyes) diseñadas para hacernos conducir tan seguro como sea posible; y todo tipo de reglas de conducta que funcionan en diferentes contextos. Muchas de estas se establecen como prohibiciones, por ejemplo: ¡No cortar las flores! o ¡No cruzar la calle solo!

Cuando la gente se reúne para trabajar o jugar, tiene que idear reglas o planes para poner en orden su día y hacer la vida más fácil para todos. Por ejemplo, en el colegio o en la escuela infantil habrá reglas que seguirán los niños y los profesores para permitir que las cosas marchen correctamente y para asegurar que los niños reciban la mejor atención posible.

Los juegos también tienen reglas. Cuando jugamos al baloncesto o al fútbol, seguimos reglas que han sido creadas especialmente para estos juegos. En cierto sentido, todos los aspectos de la vida social son una especie de juego y si queremos que el juego se desarrolle sin contratiempos, los jugadores tienen que acatar ciertas normas.

En una situación democrática, los jugadores están de acuerdo con las reglas que quieren seguir porque piensan que las reglas están por su propio interés. Una de las formas de enseñar a los niños pequeños el significado de democracia es permitirles que formulen reglas que les afecten. De esta manera, aprenderán a asimilar reglas que tengan sentido para ellos y que les ayudarán a llevar una vida más feliz. También se dan cuenta de que la mayor parte de las reglas tienen sus propios límites y excepciones y que a veces está bien saltárselos. Por ejemplo, no debes entrar en casa con los zapatos sucios, pero podrías hacerlo en caso de emergencia. Las reglas son importantes y útiles, pero no tienen que ser vistas como cargas. A este respecto, siempre debes estar preparado para responder constructivamente a los niños que preguntan: ¿Por qué tengo que hacer eso?

Plan de discusión: Reglas

- 1) a. Cuando montas en coche, ¿hay reglas?
b. ¿De dónde vienen estas reglas?
- 2) a. Cuando paseas por el parque, ¿hay reglas?
b. ¿De dónde vienen estas reglas?
- 3) a. Cuando vas a casa, ¿hay reglas?
b. ¿De dónde vienen estas reglas?

- 4) a. Cuando hablas, ¿hay reglas?
b. ¿De dónde vienen estas reglas?
 - 5) a. Cuando piensas, ¿hay reglas?
b. ¿De dónde vienen estas reglas?
 - 6) a. Cuando dibujas, ¿hay reglas?
b. ¿De dónde vienen estas reglas?
 - 7) a. Cuando nadas, ¿hay reglas?
b. ¿De dónde vienen estas reglas?
 - 8) a. Cuando vas a casa de tus amigos, ¿hay reglas?
b. ¿De dónde vienen estas reglas?
 - 9) a. Cuando estás cruzando la calle, ¿hay reglas?
b. ¿De dónde vienen estas reglas?
 - 10) a. Cuando estás tratando de decidir si hacer algo o no, ¿hay reglas en las que tengas que pensar?
b. ¿De dónde vienen estas reglas?
-

IDEA PRINCIPAL 4: SER DEMASIADO JOVEN

Los adultos no tienen que montarse en asientos especiales cuando van en coche. Pero tienen que obedecer la regla de ponerse el cinturón de seguridad. En este caso, nuestra edad y tamaño determinan qué regla seguiremos.

Hay muchas cosas que los adultos pueden hacer que los niños no pueden hacer. Cuando pide una razón a menudo se les dice «Eres demasiado joven». Por ejemplo, los adultos pueden trabajar durante muchas horas al día por un salario. Los niños no. Los adultos son responsables de garantizar que sus niños tienen suficiente comida. ¿Pero son responsables los niños de garantizar que sus hermanos y hermanas más pequeños tienen suficiente comida?

Los adultos son responsables de garantizar que sus niños reciben una educación. ¿Pero son los niños responsables, en algún sentido, de su propia educación?

Ejercicio: Demasiado joven

Di si eres demasiado joven para verte implicado en las siguientes situaciones.

	Demasiado joven	No demasiado joven	¿...?
1. Contar un cuento			
2. Tener un amigo			
3. Casarte			
4. Ir a clase de música			
5. Viajar solo en un avión			
6. Tomarte vacaciones			
7. Conducir un coche			
8. Fumar un cigarro			
9. Tener un bebé			
10. Tener una idea que no ha tenido nunca antes nadie.			

Ejercicio: Ser demasiado joven

Di si ser demasiado joven es una buena razón para que no se te permita hacer las siguientes cosas.

1. Ir al colegio
2. Montar en bicicleta
3. Leer un libro
4. Tomar un baño
5. Navegar en un bote
6. Contar una mentira
7. Limpiar tu habitación
8. Decidir qué hacer con tu tiempo
9. Entender las reglas de un juego
10. Entender a un gato
11. Entender a tu madre
12. Comer algo que está picante
13. Ver la TV
14. Tener un sueño

IDEA PRINCIPAL 5: ¿QUÉ ES UNA BUENA PERSONA?

Cuando Jess piensa: «Jess realmente tienes suerte de tener una madre tan buena», podríamos no estar muy seguros de lo que quiere decir. ¿Quizás quiere decir que su madre es justa, amable o sabia? ¿Quizás quiere decir que su madre lamenta lo que le ha ocurrido? Cuando tenemos en cuenta que la madre de Jess volvió con el coche a casa para recoger a Roller, una cosa está clara: la madre está poniendo la necesidad de Jess por encima de la suya. Ahora parece que Jess está diciendo algo sobre las acciones o el carácter de su madre.

Normalmente usamos la palabra *buena* cuando queremos decir que una persona o cosa cumple sus funciones bien. Un cuchillo romo no es bueno porque no corta bien; un médico incompetente no es bueno porque diagnostica mal los síntomas.

Sin embargo, la pregunta que nos queda es si se puede decir lo mismo con respecto a una cosa o una persona en su totalidad. ¿Podemos asumir, por ejemplo, que si una persona no hace ciertas cosas bien, no es una buena persona? Esto no se sigue en absoluto. La bondad, cuando se refiere a las personas, parece describir su carácter moral: las buenas personas viven sus vidas de un modo que describimos como *razonable*, *virtuoso*, *honorable* o *valioso*.

Ejercicio: ¿Qué hace buena a una persona?

	La hace buena	No la hace buena	¿...?
1. Sara tiene el pelo largo.			
2. Pablo tiene muchos juguetes.			
3. Gabriela llora cuando otra persona llora.			
4. Juana tiene una cara bonita.			
5. Carlos sabe escribir.			
6. Hugo tiene muchos amigos.			
7. José sonríe mucho.			
8. Enrique entiende a los demás.			
9. Ana entiende a las chicas, pero no a los chicos.			
10. Vera hace que otras personas se sientan bien.			

Ejercicio: ¿Qué significa la palabra *bueno*?

Pregunta a los niños que creen que significa lo siguiente:

1. Hector es un buen perro.
2. Arturo es un buen chico.
3. Mi madre hace comida buena.
4. Mis padres tienen un buen coche.
5. Tengo una muñeca buena.
6. La abuela es una muy buena persona.
7. Es bueno hacer preguntas.
8. Anoche tuve un buen sueño.
9. Ayer fue un buen día.
10. Hoy hace buen día.
11. El ajedrez es un buen juego.

Ejercicio: ¿Qué es una buena persona?

Pregunta a los niños si las siguientes personas podrían ser buenas.

1. Alguien que pega a su hermano cuando él le pega a ella.
2. Alguien que dice una mentira a su mejor amigo.
3. Alguien que coge una galleta del armario.
4. Alguien que hace daño a una hormiga.
5. Alguien que saca la lengua cuando la profesora no mira.
6. Alguien que hace garabatos en las paredes.
7. Alguien que tira basura en la acera.
8. Alguien que piensa en diferentes formas de hacer daño a un gato.
9. Alguien que dice una palabrota.
10. Alguien que sólo piensa en sí mismo.

IDEA PRINCIPAL 6: ¿QUÉ ES UN PROFESOR?

Los niños entienden que los adultos —profesoras, padres, bibliotecarios, niñeras, oficiales de policía— a menudo se hacen cargo de ellos. ¿Pero por qué esto es así? ¿Es sim-

plemente porque los adultos son más mayores o más poderosos, o es más bien a causa de ciertos supuestos aceptados en nuestra sociedad, como por ejemplo que los adultos saben más que los niños o que son mejores haciendo cierta clase de cosas? No es nuestro propósito animar a los niños a cuestionar la autoridad si no más bien permitirles entender por qué los adultos se responsabilizan de ellos en muchas ocasiones. Entender esto es un paso importante para empezar a responsabilizarse de ellos mismos y de su propia vida. Por ejemplo, cuando se invita a los niños a mantener una discusión con respecto al papel de los profesores y al objetivo de la educación, empiezan a darse cuenta de que pueden tener un papel activo asumiendo responsabilidades sobre su propia educación.

El señor Williams es el profesor de Jess y parece que a Jess le gusta. Pero otros niños del cuento piensan que es tontorrón y raro. Quizás podrías conseguir que los niños piensan en que distingue a un buen profesor de un mal profesor. ¿Qué se supone que deben lograr los profesores de los niños? ¿Por qué, en efecto, tenemos profesores y cómo serían los colegios y las escuelas de educación infantil sin ellos?

Ejercicio: ¿Qué te convierte en profesor?

Piensa si las siguientes personas o cosas son un profesor, o quizá podrían serlo.

	Sí es	No es	Podría ser	¿...?
1. Una persona que ayuda a otros a entender cosas				
2. Una televisión				
3. Un ordenador				
4. Una muñeca				
5. Una persona mayor				
6. Una persona joven				
7. Un bebé				
8. Una piedra				
9. Un gato				
10. Una persona que te da información				
11. Una persona que te ayuda a entender cosas				
12. Un hermano o hermana				
13. Un libro				
14. Un juego				

Actividad: Hacerse cargo

Realiza unas tarjetas con los nombres de una autoridad (profesor, padres, etc.) en cada una. Los nombres pueden ser generales (por ejemplo: «profesor») o específicos (por ejemplo: «El señor Williams»), o una combinación de ambos hasta completar totalmente todas las tarjetas. Al niño que elige una tarjeta en concreto se le da la oportunidad de actuar con relación al resto de la clase como si fuera esa persona. (En este juego el profesor puede asumir el papel de uno de los niños, sólo por diversión).

IDEA PRINCIPAL 7: ¿QUÉ SON LAS PALABRAS?

Las palabras expresan ideas. Alguien puede escribir una palabra en un trozo de papel y después destruir el papel o borrar la palabra. Pero eso no significa que haya destruido la palabra. Solo se ha destruido la versión impresa de la palabra, los pequeños símbolos negros que estaban en el trozo de papel.

Las palabras son las porciones significativas más pequeñas de lenguaje. Combinamos letras para formar palabras pero las letras no tienen, en sí mismas, significado (excepto aquellas letras como, por ejemplo, «y» y «o», que actúan como palabras). Cuando combinamos palabras formamos frases. Puesto que cada palabra tiene un significado, o un conjunto de significados, cuando formamos frases, seleccionamos las palabras que expresan el sentido que queremos expresar. Por lo general, nunca pensamos en este proceso. Nos limitamos a hablar o escribir frases, comunicando lo que queremos decir. Pero de vez en cuando decimos algo que no queremos decir, y esto nos da la oportunidad de volver atrás y repensar las palabras que hemos usado y cómo las hemos puesto juntas. A menudo nos damos cuenta de que hemos elegido la palabra equivocada o de que hemos unido las palabras de una forma que no comunica lo que pensamos. Cuando aprendemos a escribir, tenemos otra oportunidad más para transmitir lo que queremos decir y para expresarlo de una forma más clara.

Con frecuencia los niños se sienten fascinados por las palabras. También puede ser fascinante escuchar a una persona hablar en una lengua que no es la nuestra. Los niños que crecen en hogares o comunidades bilingües tienen la maravillosa oportunidad de aprender a expresarse en más de una lengua, mientras que al mismo tiempo desarrollan la habilidad de traducir de una lengua a otra. El hecho de que dos palabras que suenan diferentes puedan referirse al mismo concepto puede ser muy impresionante para un niño pequeño.

Las palabras no tienen por qué decirse en voz alta. Se pueden decir silenciosamente para nosotros mismos. Este es un tipo de pensamiento, aunque puede no ser el único. Algunos niños son grandes pensadores verbales, mientras que otros prefieren pensar a través de dibujos o imágenes. Una comunidad de investigación permite a los niños aprender los diferentes estilos de pensar prestando especial atención a las formas en que piensan sus amigos.

Actividad: El juego de las palabras

Aquí hay algunas palabras:

1. Jirafa
2. Casa
3. Niño pequeño
4. Luna
5. Abuela

Por turnos, cada niño puede contribuir a elaborar un cuento que contenga estas palabras. (Quizá necesiten que les ayudes a empezar.) El profesor debe ser el que tome nota, apuntando o recordando el cuento. Después, sería bueno que escribiera el cuento y diera una copia a cada niño.

Actividad: Dibujar palabras

Pide a los niños que se sienten en un círculo y piensen en su palabra favorita. Después, por turno, cada niño/a dice al grupo su palabra. El profesor escribe cada palabra en un gran tarjetón junto con el nombre del niño/a. Después estas tarjetas se pueden colocar en la pared.

Cuando todas las palabras estén a la vista, pide a cada niño/a que haga un dibujo de su palabra favorita. Coloca cada dibujo debajo de la palabra a la que hace referencia.

Ejercicio: Inventemos una lengua

Tus alumnos están visitando otro planeta cuyos habitantes tiene la extraña costumbre de inventar una lengua nueva todos los días. Para imaginar cómo es esto, escribe en la pizarra algunas de las palabras más importantes y comunes que los niños conozcan (no demasiadas). Elige palabras como *amigo*, *comer*, *jugar*, *casa*, *grande*, *cuento*, *dormir*, o *hermana*.

Ahora invita a los niños a hablar al resto de la clase sobre alguna de estas palabras, usando palabras inventadas en vez de las reales.

Por ejemplo: Tengo un pitifu (amigo) que se llama Roberto. Cuando voy a su blup (casa) siempre me invita a nirati (comer)...

El objetivo de este juego, aparte de simplemente divertirse con el lenguaje, es averiguar cuánto podemos entendernos entre nosotros cuando hablamos una lengua que hemos inventado.

IDEA PRINCIPAL 8: ¿QUÉ ES UN AMIGO?

Jess parece tener muy claro que James y Harold no son sus amigos. Por consiguiente, podemos asumir que Jess tiene cierto conocimiento de lo que constituye un amigo. Jess pregunta a Ramona por qué no les gusta a James y Harold. Quizás Jess piense que un amigo es alguien al que le gustas o le caes bien.

La amistad es un concepto muy rico al que debes dedicar un tiempo para explorarlo con tus alumnos. Es una relación que es muy importante para su desarrollo social y para su autoestima. Encontrarán valioso discutir qué se encuentra dentro del concepto (es decir, qué es un amigo) y qué se encuentra fuera del concepto (es decir, qué no es un amigo).

Algunos filósofos han sostenido que en la medida que dos personas son amigos, son iguales. Otros han defendido que la amistad es una relación recíproca, es decir, que no puedes ser amigo de alguien que no es amigo tuyo. Aún otros tratan a un amigo como a alguien cuya felicidad significa tanto para ellos como la suya propia.

El colegio y la escuela infantil ofrecen a los niños muchas oportunidades de hacer amigos y así crecer en el conocimiento de ellos mismos y de los demás. Las amistades son importantes para desarrollar un sentido de la propia valía y de la identidad. También son importantes cuando ayudan a desarrollar la habilidad de razonar con eficacia en situaciones sociales.

Ejercicio: ¿Qué es un amigo?

¿Describen las siguientes situaciones lo que significa ser un/a amigo/a?

	Si	No	¿...?
1. Juego mucho con ella.			
2. Hablo mucho con él.			
3. Compartimos pensamientos.			
4. Confiamos uno en el otro.			
5. Compartimos los juguetes.			
6. Me ayuda cuando lo necesito.			
7. Siempre es amable conmigo.			
8. Me gusta.			
9. Quiero estar cerca de él.			
10. Pienso mucho en ella.			

Ejercicio: Gustar y no gustar

¿Crees que las siguientes situaciones son buenas razones para gustar a alguien, no gustar a alguien, o ninguna de las dos cosas?

	Buenas razones para que me guste alguien	Buenas razones para que no me guste alguien	¿...?
1. Esa persona tan rara en la parada del autobús no para de mirarme.			
2. Esa señora mayor tiene unos dientes muy graciosos.			
3. Ese chico tiene aspecto de chica.			
4. Ese perro me ladra cada vez que me acerco.			
5. El médico no contesta a mis preguntas.			
6. Tania es más lista que yo.			
7. Luis es muy lento.			
8. Nuestra profesora no nos deja ver la TV en el colegio.			
9. La piel de Fidel es más oscura que la mía.			
10. Mis padres me hacen comer espina-cas, pero eso me pone enferma.			

IDEA PRINCIPAL 9: ¿QUÉ ES UNA BUENA RAZÓN?

Parece que a Jess le preocupa mucho no gustarle a Harold y a James. Jess incluso pregunta a Ramona si sabe por qué. Ramona da una razón, pero Jess piensa que no es una buena razón para que los niños la traten mal.

¿Qué es lo que hace que una razón sea buena o mala? Realmente hay dos preguntas implicadas aquí: (1) ¿Qué es una razón? y (2) ¿Qué es lo que hace que una razón sea buena o mala?

Una razón es una declaración pública que ofrecemos para respaldar o explicar nuestros puntos de vista o acciones. Normalmente va a continuación de la palabra *porque*. Por ejem-

plo: «Vine a tu casa porque necesitaba decirte algo». Decimos que la razón ofrecida es buena cuando realmente sirve para explicar el punto de vista o la acción en cuestión (por tanto, una razón es mala cuando no lo explica). Para satisfacer esta necesidad, las razones que ofrecemos deberían cumplir ciertas condiciones. Deben estar relacionadas y ser pertinentes para el asunto en cuestión, deben ser convincentes y creíbles para el que escucha, y deben tener el peso suficiente para servir como explicación adecuada desde la perspectiva del que escucha (es decir, una buena razón ayudará al que escucha a entender el punto de vista o la acción en cuestión).

Cuando hablamos de una buena razón para decir o hacer algo, a menudo nos referimos a una razón que no sólo explica si no que ayuda a *justificar* la acción o declaración. Esto puede ser ambiguo. El malvado sobrino que quiere heredar la fortuna de su tío tiene una razón para matarlo, pero ¿diríamos que su razón es una buena razón o que su acción estaría así justificada?

Es importante ser capaz de dar buenas razones de nuestras opiniones y de nuestras acciones, especialmente si queremos persuadir a otros para que estén de acuerdo con nosotros, o para entender mejor por qué pensamos y hacemos las cosas. Si nunca ofrecemos una buena razón podemos empezar a sentirnos muy inseguros sobre lo que creemos.

No todas las situaciones requieren razones. Algunas veces, es suficiente decir: «Lo hice porque me apetecía», aunque la cuestión de cuándo un sentimiento puede servir como una razón también es digna de discusión (ver capítulo 5, idea principal 12).

Puede ser bastante difícil para tus alumnos hablar sobre algunos de los conceptos que hemos revisado aquí (pertinencia, verosimilitud, justificación). Los ejercicios que vienen a continuación están planeados para animar a los estudiantes a empezar a pensar y a hablar sobre lo que constituye una buena razón.

Ejercicio: Buenas razones

Todo el mundo se sienta en un círculo. Pon un sombrero grande en medio del círculo. En el sombrero coloca trozos de papel, cada uno de los cuales contiene una de las siguientes frases incompletas. Cada niño extrae un trozo. Después, con la ayuda de la profesora, el niño trata de completar la frase dando una razón.

1. Me tomé un helado porque.....
2. Me levante de la cama porque.....
3. Me bebí el zumo porque.....
4. Escondí el abrigo debajo de la mesa porque.....
5. Encerré al gato en el cuarto de atrás porque.....
6. Cogí dinero del monedero de mi padre porque.....
7. Escondí a mi hermano porque.....

8. Pisé a las hormigas porque.....
9. Me subí al árbol porque.....
10. Me escondí en el lavadero porque.....

Ejercicio: ¿Qué es una buena razón?

Ayuda a tus alumnos a identificar en cada una de las siguientes afirmaciones, qué parte es la razón y después invítales a decir si piensan que la razón es buena o mala.

	Buena razón	Mala razón	¿Por qué?
1. Di una patada a una chica porque me estaba mirando. 2. Monté en bici porque me apetecía. 3. Cogí flores del jardín de mis vecinos para dárselas a mi profesor. 4. Rehusé ir a la fiesta porque no me gustan las fiestas de niños. 5. Le quité la cabeza a mi muñeca porque quería saber qué hay dentro. 6. Lloro porque no me gusta el regalo de mi abuela. 7. Dibujé en la pared de mi dormitorio porque quiero decorar mi cuarto. 8. Salgo sin impermeable bajo la lluvia porque quiero mojarme. 9. Piso una hormiga en el camino al colegio porque quiero. 10. Tiro el envoltorio del helado en la calle porque no veo una papelera.			

Hospital de muñecas

CAPÍTULO TRES

IDEAS PRINCIPALES

1. Verdad
2. Tratarlos unos a otros como personas
3. Vamos a jugar a un juego
4. Ser egoísta
5. Lo uno y lo múltiple
6. ¿Es una buena razón?
7. ¿Qué es un cuento?
8. Romper una regla
9. Felicidad
10. Mentir
11. Admitir las propias acciones: ser responsable
12. Pasar un buen día

IDEA PRINCIPAL 1: VERDAD

Jess empieza el capítulo diciéndonos lo estricto que es el señor Williams cuando se trata de decir la verdad: es una de las dos reglas sobre las que insiste. Cuando Ramona le pregunta al señor Williams qué significa *decir la verdad*, él dice: «Por ahora sólo piensa en ello. Otro día lo hablamos».

Podemos distinguir entre la pregunta «¿qué es la verdad?» y la idea de *decir* la verdad, es decir, no mentir (ver idea principal 10 en este capítulo). Cuando decimos la verdad relacionamos lo que pensamos que es cierto; no tenemos ninguna intención de engañar a nadie ni de mentir.

¿Pero cómo decidir qué es verdad? Una forma es por la *definición*. Por ejemplo, podemos decir que afirmaciones como: «Un euro vale cien céntimos», o «un círculo es redondo» o «una vaca es un animal» son verdaderas por definición. Los términos incluidos en estas afirmaciones son definidos de tal forma que las afirmaciones tienen que ser verdaderas.

Una segunda forma de decidir qué es verdadero es a través de la *experiencia*. Por ejemplo, si decimos: «a mi gato le gusta la leche», «el fuego normalmente quema el papel» o «la mayor parte de los niños son curiosos», sabemos que estas afirmaciones son ciertas por nuestra experiencia. Las personas han descubierto la verdad de estas afirmaciones no por meditar en el significado de las palabras, sino por observación y experimentación. Una llamada de atención: la mayor parte de las afirmaciones que se basan en la experiencia más que en la definición necesitan reunir una serie de requisitos antes de que podamos decir que son verdaderas. Por ejemplo, decir: «todos los niños son curiosos» sería cuestionable. Sólo necesitas encontrar a un niño que no sea curioso para probar que esa afirmación es falsa, es decir, que no es verdadera.

Algunas veces nuestras afirmaciones toman la forma de predicciones que solo pueden ser verificadas en el futuro, una vez que la experiencia en particular ha ocurrido. En el capítulo cinco, cuando Jess le pregunta al doctor en el hospital si está diciendo la verdad sobre el arreglo que va a hacer a Roller, el doctor le dice que espere unos días y «lo verás por ti misma». Podríamos incluso decir que las afirmaciones de los doctores sólo se convierten en verdaderas cuando (¡y si!) esos hechos futuros ocurren.

Ejercicio: ¿Cómo sabes cuando algo es verdad?

Aquí tienes otra oportunidad de invitar a tus alumnos a pensar sobre qué hace que algo sea verdad. Como siempre, debes animarles para que razonen sus respuestas. De esta forma, pueden empezar a ver que la manera en que determinamos la veracidad de una afirmación no es siempre la misma.

	Verdadero	Falso	¿Por qué?
1. Todos los gatos tienen cuatro patas. 2. La luna es un círculo blanco. 3. El césped es rojo por la noche. 4. Una planta es un ser vivo. 5. La gente podría vivir sin comida. 6. Dormir es aburrido. 7. Un euro vale cien céntimos. 8. Todos los círculos son redondos. 9. Las cebras son caballos con rayas. 10. Un ordenador puede pensar.			

IDEA PRINCIPAL 2: TRATARNOS UNOS A OTROS COMO PERSONAS

La otra regla sobre la que insiste el señor Williams es que siempre tenemos que tratar a los unos a los otros como personas. Cuando Stefan le pregunta qué significa, el señor Williams dice: «Que nos debemos tratar con respeto». Una forma de interpretar este imperativo es: «Nunca debes tratar a una persona como a una cosa», o como algunos filósofos han dicho: «Siempre debes tratar a una persona como un fin y no como un medio para conseguir otro fin», las personas no son objetos para ser usados.

¿Pero qué ocurre con lo contrario? ¿Qué debemos decir de aquellos que tratan a las cosas (coches, dinero, piedras, televisión, barcos) como personas? Hablan con estas cosas, confían en ellas e incluso las aman como fines en sí mismos. ¿Es esto apropiado? Esta pregunta llega a ser bastante complicada cuando pensamos en fenómenos naturales que no son humanos: bosques, montañas, lagos, océanos. ¿Se deben tratar estas cosas como fines en sí mismos más que como instrumentos al servicio de las necesidades del ser humano? Tanto si queremos decir que tales cosas podrían ser personas o no, ciertamente podríamos sostener que deben ser tratadas con respeto.

Hay otra categoría que se encuentra en algún lugar entre las personas y las cosas: hay cosas que comunican los pensamientos y las ideas de las personas, tales como libros, poemas y pinturas. ¿También deben ser respetados, cuidados y protegidos como fines en sí mismos?

¿Y qué pasa con los animales? Son como las personas en cuanto que pueden experimentar dolor y placer, y quizás tristeza y felicidad. ¿Debemos entonces respetar a los animales como fines en sí mismos? Si no a todos los animales, entonces ¿qué ocurre con aquellos que parecen más cercanos a los seres humanos, quienes, después de todo, también

son animales? Podrías preguntar a tus alumnos cómo es posible mostrar respeto a un animal si lo matamos y después nos lo comemos.

Tus alumnos podrían preguntarse sobre la diferencia entre una persona y una cosa, aludiendo de forma particular a por qué a algunas personas se les da una categoría especial. ¿Qué es lo que hace que una persona sea una persona? Puesto que los niños pequeños están en el proceso de verse a sí mismos como personas, es apropiado que tengan la oportunidad de reflexionar sobre lo que significa ser una persona en el mundo.

Algunos de tus alumnos dirán que una persona es una criatura que puede pensar y sentir, otros pueden decir que una persona es una criatura que ríe y llora, y también habrá otros que ofrezcan un punto de vista en el que el lenguaje sea la característica distintiva de las personas. Después existe la idea de que una persona es una criatura dispuesta a aceptar la responsabilidad de lo que hace, y la idea de que una persona es una criatura que no sólo es consciente sino autorreflexiva: es decir, que se da perfecta cuenta de que es consciente. O considerar la idea de que una persona es una criatura capaz de reflexionar sobre su vida y cuestionarse a sí misma. Todas estas posibles caracterizaciones plantean la pregunta de si algo que no es humano —digamos un animal, un ordenador o quizás un visitante de otro planeta— podría ser una persona. Recuerda que en el capítulo uno, Jess se pregunta si a una muñeca se la puede clasificar como persona.

No hay un procedimiento específico para decidir, de una vez por todas, cuál de estos puntos de vista es correcto. Pero cuando estamos intentando aislar las condiciones necesarias y suficientes de algo —una definición—, tratamos de encontrar las condiciones que no están sujetas a contraejemplos o excepciones. Anima a tus alumnos a dar razones de su opinión sobre lo que hace que una persona sea una persona. Los ejercicios que siguen están diseñados para estimular más reflexiones y discusiones sobre esta cuestión.

Ejercicio: Tratar a una persona como a una cosa

Pregunta si cada una de las siguientes acciones supone tratar a las personas como personas o como cosas.

	Tratar a una persona como una persona	Tratar a una persona como a una cosa	¿...?
1. Hablas a un amigo al oído sobre alguien que también está en la habitación.			
2. El médico te pone una inyección.			
3. Una chica comparte sus ideas contigo.			
4. Un chico pega a una chica.			

5. El dentista te saca el diente que se movía.			
6. Tu profesor te regaña.			
7. Te quedas mirando fijamente a una señora muy mayor.			
8. Haces que tu amigo se ponga triste.			
9. Mientes a tu madre.			
10. Ayudas a tu padre a bañar a tu hermano pequeño.			

Ejercicio: Tratar a una cosa como a una persona

Pregunta a tus alumnos qué piensan de lo siguiente:

1. Pones un abrigo a tu perro.
2. Amas a tu triciclo.
3. Hablas con tu muñeca.
4. Lloras cuando cae al suelo tu osito de peluche.
5. No puedes dormirte a menos que sientas tu manta favorita.
6. Haces un dibujo de un hombre que vive cerca de ti.
7. Representas el papel de silla en una obra de teatro.
8. No puedes estar sin tu mascota virtual.
9. Quieres irte de una fiesta porque no hay tarta.
10. Le dices a una amiga que se vaya porque no te ha traído un regalo.

Ejercicio: Si fueras...

Puede que te guste organizar este ejercicio como un juego en el que los niños se turnen para representar cada papel.

1. Si fueras un gran camión, ¿cómo sonarías?
2. Si fueras un puente de cien años, ¿cómo te sentirías?
3. Si fueras un pez del mar, ¿qué estarías haciendo?
4. Si fueras una hormiga, ¿cómo verías el mundo?
5. Si fueras un ordenador, ¿en qué estarías pensando?

6. Si fueras un árbol del bosque, ¿qué verías?
7. Si fueras una muñeca, ¿qué te gustaría tener?
8. Si fueras un espejo, ¿qué reflejarías?

Actividad: Dramatización

Haz que dos niños interpreten de forma improvisada lo siguiente. Después pídeles que hablen sobre si están tratando a todas estas cosas como a personas.

1. Dos árboles que se aman entre ellos.
2. Dos sillas que quieren ser amigas.
3. Un bebé que ofrece su biberón a su dedo del pie.
4. Un sauce llorón.

IDEA PRINCIPAL 3: VAMOS A JUGAR A UN JUEGO

La idea del juego es una idea con la que los niños están muy familiarizados (y por la que se sienten atraídos) desde una edad muy temprana. Los juegos son agradables, son divertidos, pero también tienen reglas, y muchos juegos tienen ganadores y perdedores. Aquí tienes otra oportunidad para ayudar a tus alumnos a familiarizarse con el pensamiento sobre razones y criterios, explorando aspectos de su propia experiencia. Incluso podemos hacer un juego de pensar sobre juegos.

Es interesante reflejar que a menudo los niños pequeños, en particular, son bastante buenos inventando juegos, incluso cuando están solos.

Ejercicio: ¿Qué se considera un juego?

Pide a tus alumnos que digan si piensan que las siguientes situaciones se consideran juegos. Mira si pueden pensar en formas de convertir en juegos aquellos que no lo sean.

1. Lanzar un balón al aire.
2. Burlarte de alguien que no te gusta.
3. Ir al colegio.

4. Visitar el supermercado con tu padre o tu madre.
5. Hacer un dibujo.
6. Echarte la siesta después de comer.
7. Aprender a andar la primera vez.
8. Que se burle de ti alguien que no te gusta.

Actividad: Inventando un juego

Divide a los niños en grupos de cinco o seis. Da a cada grupo un objeto: una pelota, un zapato viejo, lápices de colores, etc. Pídeles que inventen un nuevo tipo de juego. Tendrán que considerar el objetivo básico del juego, junto con las reglas que se puedan necesitar. Invita a uno o más grupos a que muestren sus nuevos juegos al resto de la clase.

IDEA PRINCIPAL 4: SER EGOÍSTA

Katrina le dice a Jess que no quiere que nadie más juegue con su muñeca. Jess piensa que esto es una señal de que Katrina es una persona egoísta. Por lo general, ser egoísta tiene una connotación negativa. Estás tan preocupado por ti mismo que no estás dispuesto a dar, o eres incapaz de dar, algo de ti mismo o de tus posesiones a los demás. No puedes o no quieres compartir tus cosas: tus juguetes, tus pensamientos y sentimientos.

Por otra parte, pensar en uno mismo también tiene un sentido positivo. Puede significar que te cuidas y te preocupas por ti mismo y por tu crecimiento; quieres cuidar de ti mismo y hacer lo que tengas que hacer para asegurarte de que creces de un modo cualitativamente rico. En este contexto, podemos decir que tienes una saludable autoestima o auto-concepto. Te tomas a ti mismo seriamente y quieres influir de verdad en el mundo.

Los niños muy pequeños tienen que aprender a distinguir entre estos dos sentidos de interesarse por uno mismo. Por un lado, tendrán oportunidades de compartir sus pensamientos, sus juguetes y sus dibujos, y de experimentar el placer que supone compartirlos. Por otro lado, necesitan la oportunidad de reflexionar sobre que les hace únicos y sobre cómo cuidarse ellos mismos lo mejor posible. Necesitan empezar a pensar en ellos mismos como en algo importante.

Aquí quedan algunas preguntas: por ejemplo, «¿Debemos compartir lo que tenemos con cualquiera que nos lo pida?» y «¿Cómo ayudamos a los niños a equilibrar una autoestima saludable con un sentido del cuidado y la preocupación por los demás?».

Ejercicio: Ser egoísta

Di si las siguientes situaciones son ejemplos de ser egoísta o no.

	Ser egoísta	No ser egoísta	¿...?
1. No quieres compartir tus juguetes con tu amigo.			
2. No quieres sentarte en la sillita del coche.			
3. No dejas que tu hermana tome un poco de tu bocadillo.			
4. No le cuentas a tu madre lo que has pensado cuando estabas en la cama.			
5. No quieres que nadie entre en tu cuarto.			
6. Quieres contarle a todo el mundo todo lo que sabes.			
7. No quieres dejar que nadie entre en tu casa sin el permiso de tus padres.			
8. Te niegas a contarle a tu mejor amigo tus secretos.			
9. No quieres tomarte el desayuno.			
10. No le das veinte céntimos a una persona en la calle cuando te los pide.			

Actividad: Jugar a ser egoísta

Haz que dos niños improvisen la siguiente actuación. Después, pide a los otros niños que digan si uno de ellos está siendo egoísta con el otro.

1. Un gato que no quiere compartir su leche con otro gato.
2. Una persona que se niega a escuchar a otra.

3. Una persona que está una hora en el cuarto de baño cuando otras dos están esperando para usarlo.
4. Una persona que siempre habla más alto que tú.

IDEA PRINCIPAL 5: LO UNO Y LO MÚLTIPLE

Katrina le dice a Jess que sólo hay unas cuantas muñecas como la suya en el mundo. Jess podría pensar para ella misma: «Aquí sólo hay una y quiero jugar con ella». Éste es un eco distante de las preguntas filosóficas presocráticas: *¿Son las cosas una o muchas?; ¿Es lo que existe una unidad o una multiplicidad?*

Quizás Jess piensa que la muñeca de Katrina es inusual, incluso única. Ninguna otra muñeca podría ser la misma, no importa cuánto se pareciera. O Jess puede estar haciéndose eco de Platón: que sólo hay una idea o forma de la muñeca Hopi, y cada muñeca individual es sólo una manifestación de esa idea.

Pensar sobre Uno y Mucho puede servir para introducir a los niños en la idea de número y también en conceptos de similitud y diferencia.

Notar que hay una diferencia entre decir que la muñeca de Katrina es numéricamente distinta de cualquier otra muñeca y decir que la muñeca de Katrina es diferente de cualquier otra muñeca. Ésta es otra ambigüedad que exploraremos en el capítulo cinco.

Ejercicio: ¿Es uno o son muchos?

Di si piensas que lo que sigue es posible o no.

1. Muchas lunas.
2. Más de un cielo.
3. Sólo una estrella.
4. Un gato en todo el mundo.
5. Una persona en todo el mundo.
6. Una flor.
7. Dos personas que tienen exactamente la misma idea.
8. Dos granos de arena exactamente iguales.

IDEA PRINCIPAL 6: ¿ES UNA BUENA RAZÓN?

Jess siente que Katrina no le ha dado una buena razón para negarle el derecho a jugar con su muñeca. En el capítulo siguiente, Gabriela y Jess juzgan que las razones de Stefan

para que no le guste la muñeca de Francis no son buenas razones; son *malas* razones. En el capítulo dos (idea principal 9) hemos considerado qué hace a una razón buena o mala. Los niños no tienen demasiada práctica (1) dando buenas razones y (2) evaluándolas como buenas o malas, mejores o peores.

Actividad: El juego de dar razones

Haz que los niños se sienten en un círculo. Proporcionales una pelota que resulte suave al lanzarla, con la regla de que sólo se permite hablar a la persona que tenga la pelota. Como profesora, debes empezar el juego sujetando la pelota y diciendo: «Pienso que..... por- que.....». Los niños que no estén de acuerdo con que has dado una buena razón pueden levantar la mano, y tú elegirás uno lanzándole la pelota. Cuando el niño o la niña hayan explicado por qué tu razón no es lo bastante buena, será su turno para decir: «Pienso que porque.....». Y entonces otra persona del grupo podrá evaluar esa razón.

IDEA PRINCIPAL 7: ¿QUÉ ES UN CUENTO?

Normalmente pensamos que un cuento es una narración que tiene un principio, un medio y un final. Algunas veces cuando pensamos en nuestras vidas cotidianas, es difícil ver algún patrón o significado. Sin embargo, una vez que ponemos un aspecto de nuestra experiencia en un cuento, un patrón empieza a emerger. Nuestra experiencia comienza a tomar forma y con la forma llega el significado. Desde un punto de vista pedagógico, comprender lo que un cuento requiere para tener éxito es valioso para los niños pequeños. Producir una narración consistente y coherente requiere destrezas de organización más complejas y diversas que cualquier otro ejercicio de la clase. También es una oportunidad para que los niños crezcan en su capacidad de imaginar, describir, usar metáforas y símiles, y para que entiendan cosas que pueden resultar confusas para ellos.

En todo este manual hay un número de actividades en las que se pide a los niños que creen cuentos sobre ciertos temas, asuntos y conceptos. Como profesor suyo, debes estar alerta a los temas, conceptos o asuntos en los que estén particularmente interesados y animarles a contar cuentos sobre ellos. A lo largo del día, los niños expresan muchas ideas sobre la naturaleza de sus relaciones con el mundo. Si el profesor las capta, estas ideas pueden desarrollarse a través de la conversación; pueden llegar a ser el núcleo central de un cuento maravilloso. Puesto que la mayor parte de los niños de educación infantil y de los primeros días de Primaria no saben escribir, deberás ser tú el/ la que escriba, poniendo sus cuentos en la pizarra o en papel. Los cuentos pueden ser individuales o colectivos. De vez

en cuando, sería bueno escribir estos cuentos e imprimirlos. Cuando los niños comiencen a pensar en ellos mismos como cuentacuentos, su habilidad para trabajar juntos y para contar mejores cuentos crecerá. Además, habrán tenido la experiencia de haberse convertido ellos mismos en una fuente de cuentos fascinantes, en vez de depender de otros para esta fuente de placer.

Plan de discusión: ¿Qué convierte a un cuento en un cuento?

Dependiendo de las respuestas que tus alumnos den a estas preguntas, puede que necesites ayudarles a dar razones o ejemplos. Por ejemplo, si alguien dice *sí* a la primera pregunta, deberá dar una razón; si alguien dice *no*, deberá pensar en un ejemplo o crear un cuento que no tenga un principio.

1. ¿Tiene un cuento que tener un principio?
2. ¿Es necesario que un cuento tenga un final?
3. ¿Tiene un cuento que ser verdadero?
4. ¿Puede un cuento ser sobre animales?
5. ¿Es posible que un cuento trate de cosas que no están vivas?
6. ¿Puede haber un cuento en el que no pase nada?
7. ¿Puede haber un cuento sin palabras?
8. ¿Puede haber un cuento sin pensamientos?
9. ¿Puede haber un cuento en que nada esté conectado a ninguna otra cosa?
10. ¿Qué convierte a un cuento en un cuento?

Actividad: Inventar un cuento

Pide a tus alumnos que traigan a clase algún tipo de objeto. Puede ser una flor, un dibujo, una moneda, o cualquier otra cosa. Después, sentados en un círculo, ayúdales a inventar cuentos sobre los objetos que han elegido, que se basen en los lugares de los que proceden o en cómo fueron hechos. Anima a los niños a ponerse en el punto de vista de los objetos de tal forma que cuenten sus cuentos en primera persona.

IDEA PRINCIPAL 8: ROMPER UNA REGLA

Jess piensa que Ramona y Jaime no la están tratando como a una persona porque siempre insisten en que Jess debe ser el bebé cuando juegan a las casitas. Jess también piensa que Katrina no la o le está tratando como a una persona porque no quiere compartir su muñeca. Por lo que a Jess respecta, «todo el mundo está rompiendo su regla». (Notar que Jess ha pasado de «tres personas» a «todo el mundo». Debes preguntar a los niños si ésta es una buena idea.)

¿Qué ocurre cuando rompemos una regla? Esta regla en particular —tratar a una persona como persona— es una regla de los profesores. ¿Qué ocurre cuando rompemos las reglas impuestas por los profesores o por otras personas con autoridad? Éste es un asunto importante para discutir con los niños. Algunos pensarán que se meterán en problemas. Otros pueden pensar que pasarán toda clase de cosas horribles: puede caerse el cielo. Y otros pensarán que no sucederá nada, si no te cogen.

Esta es una oportunidad para que tú y tus alumnos os escuchéis unos a otros. Los niños tienen diversas teorías sobre las consecuencias de romper las reglas. Quizás durante la discusión sean capaces de distinguir diferentes clases de reglas: reglas establecidas para proteger, para practicar juegos, para el funcionamiento social y para el comportamiento ético. Quizás piensen que las consecuencias de romper tales reglas dependen de la clase de regla que se haya establecido en el primer lugar, además de por qué se estableció y quién lo hizo.

Plan de discusión: Si rompieras una regla, ¿que sucedería?

1. ¿Qué sucedería si nunca te pusieras el cinturón de seguridad cuando vas en coche?
2. ¿Qué sucedería si montaras en triciclo por el césped de tu vecino?
3. ¿Qué sucedería si cruzaras la calle cuando la luz estuviera roja?
4. ¿Qué sucedería si fueras a nadar después de tomar una gran comida?
5. ¿Qué sucedería si cogieras la muñeca de tu amigo sin permiso?
6. ¿Qué sucedería si cogieras dinero que no fuera tuyo?
7. ¿Qué sucedería si no te pusieras el impermeable cuando llueve?
8. ¿Qué sucedería si no escucharas a nadie en el colegio?
9. ¿Qué sucedería si no esperaras tu turno cuando juegas con tus amigos?
10. ¿Qué sucedería si practicaras un juego sin reglas?

IDEA PRINCIPAL 9: FELICIDAD

Jess decide poner a la muñeca Hopi en el dormitorio de la parte posterior. ¿Por qué? Porque, cuando la ponga, «Estará mas contenta allí». Jess está usando la felicidad de la muñeca Hopi como criterio de su propia decisión, pero ¿sabemos, realmente sabemos, qué es la felicidad (no sólo como encontrarla en la vida)? Algunos filósofos han pensado que la felicidad es el mejor bien que existe. Otros argumentan que ser bueno es el mejor bien; aún otros han pensado que ser bueno es el camino para asegurar la felicidad. Algunos filósofos han dicho que la felicidad no es un sentimiento si no una forma de vivir, mientras que otros han dicho que es una consecuencia de una cierta forma de vivir y no se puede buscar directamente. Aquí podría ser útil distinguir diferentes tipos de felicidad, por ejemplo, la felicidad que viene del placer inmediato, en contraste con aquella que nos hace felices a largo plazo. En muchas situaciones, estas dos formas de felicidad tienen que ser contrapuestas entre sí.

Elegir lo que a uno le hará feliz a la larga implica emitir un juicio: un juicio sobre intereses a largo plazo, deseos de mejorar de vida, etc. El propósito final es lograr una armonía racional de intereses y deseos.

Puesto que los juicios sobre lo que nos hará felices suponen tener en cuenta las consecuencias de satisfacer los deseos particulares, los niños pequeños necesitan practicar. Tener en cuenta cómo nos afectan las consecuencias a largo plazo no es algo fácil de comprender para los niños (ni siquiera para muchos adultos). Y sin embargo pueden entender la diferencia entre el placer inmediato y la felicidad a más largo plazo. Satisfacer un impulso puede darnos placer. Por ejemplo, si me gusta el helado y encuentro un poco en el frigorífico, satisfaré mi placer comiéndomelo. Sin embargo, si me tomo cuatro litros, me pondré enfermo. El valor de satisfacer el impulso de tomar helado es pequeño comparado con el perjuicio que se crea por obstaculizar el deseo de gozar de buena salud.

Plan de discusión: ¿Qué nos hace felices?

1. Si fueras al circo, ¿eso te haría feliz?
2. ¿Estarías aún feliz si el circo cerrara?
3. Si fueras a jugar con un amigo, ¿eso te haría feliz?
4. ¿Estarías aún feliz si tu amigo se tuviera que ir a casa?
5. Si te lo estás pasando bien, ¿significa eso que eres feliz?
6. ¿Puedes ser feliz incluso si no te lo estás pasando bien?
7. ¿Puedes ser feliz por ti mismo?
8. ¿Puedes pensar en algo que te haría feliz durante mucho, mucho tiempo?
9. ¿Es esto diferente de ir al circo?
10. ¿Podrías ser feliz si todo el mundo a tu alrededor estuviera triste?

IDEA PRINCIPAL 10: MENTIR

Mentir es diferente a no decir la verdad: mentir implica la intención de engañar. El señor Williams pregunta a Jess por qué mintió. Pero todo lo que Jess hace es llorar, negar que mintiera, y culpar a Roller.

Podrías discutir con tus alumnos por qué los padres y los profesores tienen unas reglas tan firmes sobre decir la verdad, es decir, sobre no mentir. ¿Es porque mentir siempre conduce a cosas malas (daño) o es porque si la gente mintiera todo el tiempo, nunca sabríamos a quién creer o en quién confiar? Al final del capítulo, Jess (con la ayuda de Roller) se da cuenta de que «si no le decimos la verdad a la gente, nunca nos creerán». Podríamos añadir que un mundo en el que la gente mintiera la mayor parte del tiempo también sería extremadamente confuso e impredecible: probablemente no podríamos pasar un solo día si no pudiéramos contar con que todo el mundo nos está diciendo la verdad.

Incluso si tus alumnos están de acuerdo con que es importante decir la verdad, se podrían preguntar si una mentira está justificada alguna vez. Si decir la verdad produjera más daño que decir una mentira, en ese caso se podría argumentar que la mentira está justificada. Sin embargo hay otros que piensan que mentir está siempre mal, incluso cuando la mentira es lo que llamamos una *mentira piadosa* o una *mentirijilla*. Como siempre, tu objetivo debe ser ayudar a los niños a entender y a pensar sobre algunas de las implicaciones involucradas en este complejo tema: al tratarlo no tienes que ser demasiado moralista.

Ejercicio: ¿Por qué decimos la verdad?

¿Son las siguientes razones buenas razones para decir la verdad? ¡No olvides razonar tu respuesta!

1. Decimos la verdad para hacer amigos.
2. Decimos la verdad para que las cosas tengan sentido.
3. Decimos la verdad para entender las cosas.
4. Decimos la verdad para divertirnos.
5. Decimos la verdad para no tener problemas.
6. Decimos la verdad para hacer felices a nuestros padres.
7. Decimos la verdad porque odiamos la mentira.
8. Decimos la verdad para estar felices con nosotros mismos.
9. Decimos la verdad para ser justos.
10. Decimos la verdad porque es un hábito.

Actividad: Un dibujo de una gran mentira

Distribuye cuatro lápices de diferentes colores a cada niño. Después, usando hojas de papel grandes, pídeles que hagan un dibujo de la mentira más grande en la que puedan pensar. Más tarde intercambia los dibujos y comprueba si los niños pueden adivinar la mentira que representa cada dibujo. Anima a los niños a hablar sobre cómo saben que el dibujo represente una mentira.

Plan de discusión: ¿Está bien mentir alguna vez?

Pregunta a tus alumnos si está bien mentir en las siguientes situaciones. Por supuesto, no tienen por qué estar de acuerdo en que se trate de una mentira.

1. Dices a tus amigos que tu familia es muy rica cuando no lo es.
2. Dices a tus padres que te duele algo cuando no te duele nada.
3. Dices a tu amiga que tiene una araña en el pelo y no tiene nada.
4. Dices a tu profesor que te has tomado toda la comida y no lo has hecho.
5. Dices a tu abuela que tiene un aspecto estupendo y no lo tiene.
6. Dices a tu tía que la quieres y no la quieres.
7. Dices a tu padre que te gusta su regalo de cumpleaños cuando lo odias.
8. Dices a tu madre que tu hermana está en casa cuando sabes que no está.
9. Dices a la persona que ha llamado por teléfono que tu madre no está en casa cuando sabes que sí está.
10. Dices a tu amiga que su muñeca es fea, cuando realmente no piensas que lo sea.

IDEA PRINCIPAL 11: ADMITIR LAS PROPIAS ACCIONES: SER RESPONSABLE

Cuando el señor Williams le pregunta a Jess: «¿Por qué lo hiciste y por qué mentiste?», Jess responde: «No fue culpa mía, señor Williams, Roller me obligo a hacerlo. Quería jugar

con la muñeca de Katrina tanto como yo». Jess no quiere aceptar la responsabilidad de su propia acción y por eso intenta culpar a Roller. Ésta es una respuesta muy humana cuando te cogen diciendo una mentira o haciendo algo malo. Los niños dirán que el gato mojó la cama, o que el osito de peluche tiró la leche o que su muñeca dijo una mentira. Admitir las propias acciones —todas las acciones de uno— no es fácil, y sin embargo es un paso importante para llegar a ser una persona. Darse cuenta de que puedes elegir hacer ciertas cosas y estar preparado para aceptar las consecuencias de estas elecciones es esencial para desarrollar un sentido de la propia responsabilidad.

Ésto puede ser lo que la madre de Jess quiere que Jess entienda un poco más tarde (al principio del capítulo cuatro) cuando le dice que acordarse de llevar la muñeca al colegio es su responsabilidad.

¿Pero que significa *responsabilidad* aquí? Responsabilidad es el estado de ser responsable, o de rendir cuentas, de algo. Implica que uno acepta una obligación por algo. El problema es que tenemos que averiguar por nosotros mismos de qué somos responsables y de qué no somos responsables. La mayor parte de los filósofos estarían de acuerdo en que somos responsables de nuestras propias acciones porque, como personas, somos agentes morales libres. Pero surge la pregunta: ¿De todas nuestras acciones, o sólo de algunas? ¿Y cómo distinguimos unas de otras?

Hay que destacar la ambigüedad del concepto de responsabilidad. Queremos enseñar a los niños a ser responsables de sus acciones, pero también echamos la culpa a aquellos a los que acusamos de ser responsables de haber hecho algo malo.

Podríamos añadir que no son sólo los niños los que encuentran difícil aceptar la responsabilidad de sus acciones. Los adultos tienden a culpar a otros cuando están involucrados en comportamientos que ellos mismos saben que están mal o son destructivos. Dominar esta inclinación a culpar no es algo que podamos conseguir de una vez por todas. Es algo en lo que todos nosotros tenemos que trabajar todos los días de nuestras vidas, y cuanto antes empecemos, mejor será.

Plan de discusión: Admitir las propias acciones

1. Si derramas la leche sobre la mesa, ¿has hecho algo malo? ¿Eres responsable de derramar la leche?
2. Si te despiertas en medio de la noche, ¿has hecho algo malo? ¿Eres responsable de despertarte?
3. Si tienes hambre, ¿has hecho algo malo? ¿Eres responsable de tener hambre?
4. Si dices una mentira, ¿has hecho algo malo? ¿Eres responsable de decir mentiras?
5. Si te duermes en el colegio, ¿has hecho algo malo? ¿Eres responsable de dormirte?

6. Si coges el juguete de alguien sin preguntarle, ¿has hecho algo malo? ¿Eres responsable de coger el juguete?
7. Si haces daño a tu gato, ¿has hecho algo malo? ¿Eres responsable de hacer daño al gato?
8. Si tiras un papel al suelo, ¿has hecho algo malo? ¿Eres responsable de ensuciar?
9. Si te enfadas con otra persona, ¿has hecho algo malo? ¿Eres responsable del enfado?
10. Si tienes celos de tu amigo, ¿has hecho algo malo? ¿Eres responsable de estar celoso?

Ejercicio: Responsabilidad

¿Tienes la responsabilidad de hacer las siguientes cosas?

	Sí	No	¿...?
1. Recordar tu nombre			
2. Tomar el desayuno			
3. Limpiar tu habitación			
4. Ir al colegio			
5. Ayudar a tus amigos			
6. Sonreír			
7. Acordarte de llevar tu juguete preferido al colegio			
8. Ir a la cama a la hora que te dicen tus padres			
9. Cuidar tus juguetes			
10. Apagar las luces			

IDEA PRINCIPAL 12. PASAR UN BUEN DÍA

A menudo los padres les preguntan a los niños: «¿Pasaste un buen día?», asumiendo que los niños entienden lo que esto significa. Quizás los padres quieren saber si el niño se ha divertido, o si ha aprendido algo interesante, o si el día entero estuvo lleno de buenas expe-

riencias. Quizás un buen día es aquel en el que nos sentimos felices con respecto a lo que pensamos, dijimos e hicimos durante el mismo, un día lleno con la satisfacción de haber logrado algo.

Cuando Jess se acuesta en la cama con Roller, le pregunta si piensa que ese ha sido un buen día. Roller no titubea en decir *no*. A pesar de que hayan sucedido algunas cosas buenas, no ha sido un buen día porque ha sido el día en que Jess no ha dicho la verdad; ha sido el día en que Jess ha roto una, si no las dos, reglas del señor Williams. Ha sido un día en que Jess ha culpado a Roller de sus propias acciones. Estos hechos no propician un buen día.

Una forma de entender que hace a un día bueno es entender que hace que no sea bueno. Ésta es, al menos, la forma en que Jess procede.

Ejercicio: Un buen día

Pregunta a los alumnos si ellos tendrían un buen día si sucediera lo siguiente:

	Puede ser un buen día	No puede ser un buen día	¿...?
1. Te caes en el patio y te rompes un brazo. 2. Te enfadas con tu mejor amigo. 3. Dices una mentira. 4. Haces una promesa a tu madre. 5. Derramas la leche. 6. No te tomas la cena. 7. Te llevas dinero de la mesa. 8. Ves una película divertida en la TV. 9. Te duermes en clase. 10. Te ríes tan fuerte que mojas tus pantalones.			

Actividad: Pasar un buen día

1. Haz un dibujo de ti mismo/a pasando un buen día en el colegio.
2. Haz un dibujo de ti mismo/a pasando un mal día en el colegio.

Hospital de muñecas

CAPÍTULO CUATRO

IDEAS PRINCIPALES

1. Soñar despierto
2. Pensar con *si* (contrafácticos)
3. Percibir diferencias
4. El color de la piel
5. Turnarse
6. Ayudar a otros
7. Partes y todo
8. ¿Qué es una pregunta?
9. Bonita, preciosa, bella
10. Interior y exterior
11. Ser estúpido

IDEA PRINCIPAL 1: SOÑAR DESPIERTO

Jess piensa que Stefan está soñando despierto porque está sentado en el suelo, sin hacer nada excepto chuparse el dedo. Pregunta a tus alumnos: «¿Tiene Jess pruebas suficientes para hacer esta afirmación?». Algo más significativo: soñar despierto es un concepto maravilloso para explorar con los niños pequeños, porque (1) es algo con lo que todos pueden estar relacionados muy de cerca; (2) es un concepto familiar que, sin embargo, plantea un número de preguntas interesantes; y (3) centra la atención en la naturaleza del pensamiento y en la mente, áreas de gran importancia en filosofía y en el aprendizaje sobre nosotros mismos.

Se nos enseña desde muy temprana edad que soñar despiertos, particularmente en clase, es malo porque es una señal de que la persona no está prestando atención. Indudablemente hay algo de verdad en esto, pero es importante resaltar que los niños sueñan despiertos por una variedad de razones y con consecuencias muy variadas. Pueden estar cansados o aburridos, lo cual posiblemente no sea culpa suya, o puede que se hayan sorprendido tanto con una imagen que se les haya presentado que necesiten *tomarse un tiempo* para recrearse en ella un poco más y disfrutarla. Quizá la mayor parte de los sueños que tenemos despiertos no lleven a ningún sitio, pero no es difícil ver cómo un sueño despierto, al igual que un sueño normal, puede llevarnos a la creación de un nuevo pensamiento o una nueva idea. En cualquier caso, recomendamos permitir a los niños algún tiempo para explorar este intrigante concepto.

Plan de discusión: Soñar despierto

1. Cuando sueñas despierto, ¿tienes los ojos abiertos o cerrados?
2. ¿Qué aspecto crees que tienes cuando sueñas despierto?
3. ¿Qué diferencia hay entre soñar de forma normal y soñar despierto?
4. ¿Podrías soñar despierto si estuviera oscuro en el exterior?
5. ¿En qué estás pensando cuando sueñas despierto?
6. ¿Podrías cantar una canción cuando sueñas despierto?
7. ¿Puedes hablar con tus amigos cuando están soñando despiertos?
8. ¿Pueden oírte?
9. ¿Crees que es un error soñar despierto?

IDEA PRINCIPAL 2: PENSAR CON SI (CONTRAFÁCTICOS)

Jaime no tiene un muñeco ni un animal de peluche, pero el señor Williams le pide que piense cómo sería si tuviera uno. Preguntarse cuáles serían las consecuencias si las cosas

fueran diferentes a como son en realidad es considerar lo que en lógica se llama una condición contrafáctica. Las afirmaciones contrafácticas son útiles cuando se trata de animar a los niños a imaginar cómo sería el mundo si las cosas fueran diferentes.

Pensar de forma contrafáctica surge de manera bastante natural en los niños pequeños, aunque probablemente no usarán el término *contrafáctico*. Disfrutarán preguntándose cómo sería el mundo si todas las personas fueran niños pequeños, o si todos los animales fueran jirafas, o si el tiempo fuera hacia atrás y no hacia adelante. Este tipo de actividad es una forma de construir un punto de vista alternativo de cosas en las que, aunque contrarias a la realidad, puede ser muy agradable pensar, solo o con los amigos.

Plan de discusión: Pensar con si

1. Si tuvieras una jirafa, ¿cómo sería un día para ti?
2. Si tuvieras un color de piel diferente, ¿cómo sería un día para ti?
3. Si hubieras nacido en un país diferente, ¿en qué serías diferente?
4. Si vivieras en un zoo, ¿en qué sería diferente un día para ti?
5. Si vivieras en un planeta diferente, ¿en qué sería diferente un día para ti?
6. Si pudieras viajar hacia atrás y hacia adelante a una estrella muy lejana, ¿qué sería diferente?
7. Si pudieras volverte invisible, ¿qué sería diferente?
8. Si todo en el mundo fuera al revés, ¿qué sería diferente?
9. Si el tiempo fuera hacia atrás, ¿qué sería diferente?

IDEA PRINCIPAL 3: PERCIBIR DIFERENCIAS

Anteriormente hemos mencionado (capítulo uno, idea principal 11) que la habilidad de detectar similitudes y diferencias está entre las disposiciones intelectuales más importantes. Cuando el señor Williams pregunta a los niños si todos sus muñecos tienen el mismo aspecto, ellos no tienen ningún problema en contestar que *no*. Pueden percibir las diferencias. Sin embargo le han dicho al señor Williams que sus muñecos son parecidos porque todos son bonitos. Cuando el señor Williams les pregunta: «¿Cómo pueden todos vuestros muñecos ser preciosos y aún así ser diferentes?», los niños comienzan a hablar sobre las diferencias entre los muñecos y también sobre lo que les hace ser bonitos, a pesar de las diferencias.

A menudo pensamos que estamos observando cuidadosamente las cosas cuando en realidad no es así. No siempre estamos atentos a los detalles y, sin embargo, son justo estos detalles los que distinguen un muñeco de otro, una habitación de otra, un objeto de otro. Aprender a hacer observaciones con cuidado es un aspecto esencial de la educación. Cuanta

más practica reciban los niños en aprender a verbalizar lo que perciben, a ver similitudes, a marcar las diferencias, a oler y a escuchar con precisión, y a probar con discreción, mejor preparados estarán para dedicarse a todo tipo de investigaciones.

Actividad: ¿Cuál es la diferencia?

Divide a los niños en parejas o en grupos de tres. Da a cada grupo dos objetos que sean bastante similares entre sí, pero no iguales (dos pelotas, calcetines, zapatos, monedas, huevos, etcétera, que sean parecidos). El grupo ganador será el que pueda encontrar una diferencia después de que los otros grupos hayan abandonado.

IDEA PRINCIPAL 4: EL COLOR DE LA PIEL

Discutiendo con el señor Williams qué es lo que hace que las muñecas sean diferentes unas de otras, Vanesa trata de ampliar lo que Katrina ha dicho sugiriendo que las muñecas bonitas pueden tener diferentes colores de piel y aún así seguir siendo bonitas. Por lo general las muñecas de diferentes partes del mundo tienen diferentes colores de piel. Los niños nunca son demasiado jóvenes para llegar a darse cuenta de que las personas —como los muñecos— tienen diferentes colores. Katrina y Vanesa parecen estar sugiriendo que el color de la piel no es un factor particularmente importante para considerar si una persona o una muñeca son bonitas o guapas.

Los niños pequeños empiezan a darse cuenta de que el mundo está formado por personas que tienen un aspecto físico y un modo de hablar distintos al suyo, lo más fácil sería ampliar conceptos tales como *bonito* y *bello* e incluir aquellos como diferente color, textura de la piel, textura del pelo y forma. Comprender esto puede ser una forma de empezar a combatir el racismo y los prejuicios de todas clases.

Actividad: Diferencias

Enseña a los niños una serie de diapositivas en color de gente de diferentes partes del mundo. (Asegúrate de que incluyes gente que tenga un aspecto bastante diferente al de los niños.) Invítales a hablar sobre las diferencias en apariencia. Ahora, invita a los niños a realizar un dibujo de su diapositiva favorita, usando pinturas o tizas. Después de que hayan terminado, comprueba si pueden decirles a los demás por qué eligieron esa diapositiva.

IDEA PRINCIPAL 5: TURNARSE

El señor Williams dice a los niños: «No puedo escuchar lo que estáis diciendo. Recordad, dijimos que cuando formáramos los grupos de trabajo, hablaríamos sólo de uno en uno. De otra manera, ¿cómo podemos compartir lo que pensamos?»

No podemos investigar juntos a menos que aprendamos a respetar los turnos al hablar. Los niños se dan cuenta muy pronto de que si hablan todos a la vez, no se pueden escuchar unos a otros, y no pueden añadir nada a las ideas de los demás. Insiste en que los niños traten de escucharse unos a otros cuando no estén hablando. Algunos profesores tienen la regla de que los niños levanten la mano cuando quieren hablar. Esa clase de reglas pueden ser necesarias, especialmente si tienes un gran número de niños que están aprendiendo a pensar y a hablar juntos por primera vez. Después de un tiempo, los niños aprenderán a turnarse y a escucharse atentamente unos a otros, al igual que hacen con los miembros de sus familias durante la cena. Cualesquiera que sean las reglas por las que te decidas —preferiblemente con la ayuda de los niños— lo más importante es que los niños adquieran práctica en las diferentes formas de hablar y de escuchar, lo que les servirá para interiorizar (es decir, para que forme parte de su práctica cotidiana) el proceso de investigación. Ésto significa interiorizar ejercicios tales como hacer preguntas, dar y pedir razones, hacer conexiones, identificar suposiciones dudosas, dar ejemplos y contraejemplos, ver las cosas desde más de una perspectiva, clarificar el significado de ciertos conceptos, y corregir su pensamiento. La práctica reflexiva diaria de estos procedimientos de investigación es la mejor forma de prepararse para usarlos bien, independientemente de si los usan con otros (en una comunidad de investigación) o solos (cuando piensan por sí mismos).

Aprender los procedimientos de la comunidad de investigación lleva su tiempo. Es un proceso de crecimiento, más que un asunto de todo o nada. Por tanto, el profesorado necesitará tener paciencia. El progreso puede ser muy lento al principio, pero con tiempo los procedimientos llegan a ser parte de la práctica diaria. Pequeños recordatorios como: «No puedo escuchar nada si hablamos todos a la vez» pueden ser necesarios durante bastante tiempo.

Ejercicio: Hablar juntos

Pregunta a los niños si piensan que es bueno hacer las siguientes cosas cuando se está hablando y pensando juntos.

	Es bueno hacerlo	No es bueno hacerlo	¿...?
1. Tratar de hablar todos a la vez. 2. Hacer muchas preguntas. 3. Decirle a alguien que es estúpido/a. 4. Ayudarse unos a otros dando razones. 5. Hablar entre ellos y no sólo con la profesora. 6. Mirar a la persona con la que estás hablando. 7. Hablar casi gritando para que puedan entenderte. 8. Hablar tan bajo que todo el mundo tenga que escuchar si quiere oírte. 9. Contar largas historias sobre ti mismo. 10. Hablar cuando está hablando otra persona.			

Actividad: Turnarse

Sentaos todos en un círculo. Como animador, empieza dando palmas. Ir en el sentido de las agujas del reloj en el círculo; cada niño debe imitarte cuando sea su turno (pero deben esperar hasta que sea su turno). Cuando todos los niños estén dando palmas, cambia la acción (da golpecitos con el pie, da palmaditas sobre tu cabeza, sobre tu estómago, corre en el sitio...) y repite el procedimiento a lo largo del círculo. Esta actividad anima a los niños a ser observadores y también a esperar su turno.

IDEA PRINCIPAL 6: AYUDAR A OTROS

Jess se queda sorprendida cuando Harold viene en su ayuda sugiriendo que todos los muñecos pueden ser bonitos a su manera. Los niños del cuento están modelando los principios de una comunidad de investigación filosófica; es decir, un grupo que delibera sobre algo que juzga que es importante. Los miembros de una comunidad de investigación tratan de darse unos a otros buenas razones, están siempre preparados para cambiar sus ideas o

repensar sus puntos de vista, y están dispuestos a construir sobre las ideas de otros. La comunidad de investigación es colaboradora más que competitiva. Harold está construyendo sobre lo que dice Jess y haciendo esto no sólo está ayudando a Jess (para asombro de Jess) sino que está tratando de seguir la investigación por donde parece ir.

Podríamos preguntarnos: ¿Por qué debemos ayudarnos unos a otros? ¿Es porque aquellos que son fuertes están obligados a ayudar a aquellos que son menos fuertes? ¿O quizás es porque nos sentimos bien cuando sabemos que estamos siendo útiles? Quizás es por una especie de razón que nos interesa más personalmente: ayudamos a otros porque nunca sabemos cuando podemos necesitar su ayuda en el futuro.

Ejercicio: ¿Cómo podemos ayudar?

Habla con tus alumnos sobre cómo podemos ayudar en las siguientes situaciones:

1. Alguien se ha caído en la calle.
2. Vas en el autobús con un amigo y necesita ir al baño.
3. Alguien de tu clase quiere decir algo pero no habla el idioma.
4. Alguien de tu clase tiene que ir en una silla de ruedas durante todo el día.
5. Uno de tus amigos no sabe cómo hacer preguntas.
6. Un pajarito tiene el ala rota.
7. Una compañera de clase no puede pensar en una buena razón para apoyar lo que cree.
8. Todo el mundo está hablando mientras tu amiga trata de explicar su idea.

IDEA PRINCIPAL 7: PARTES Y TODO

Harold sugiere que los diferentes tipos de muñecos pueden ser bonitos «a su manera», porque «quizá cada cara sea sólo apropiada para ese muñeco». Podría ser que lo que Harold está adelantando es la idea de que los juicios de naturaleza estética deberían tener en cuenta la forma en que las diferentes partes de un objeto encajan para formar el todo. Podemos pensar que una sola línea de un verso, o que un solo acorde tocado en el piano, o incluso la oreja o la nariz de alguien, suena o tiene un aspecto extraño o desagradable, hasta que percibimos esa cosa en relación con el poema, la pieza de música o la persona de la que no es sino una parte. Lo que le da a esa parte su cualidad estética es la forma en que se relaciona con las otras partes para formar el todo.

Las relaciones parte-todo son también muy importantes cuando se trata de entender y valorar la conducta humana. Las acciones de una persona pueden parecer extrañas o incluso erróneas hasta que las percibimos en el contexto de un escenario más amplio que también se fija en los motivos, las intenciones y las consecuencias.

Algunos han dicho que los niños tienden a pensar fragmentariamente o de forma poco sistemática, y que tienen dificultades comprendiendo la generalidad, mientras que otros han dicho que los niños tienden a pensar y dibujar de forma más holística que los adultos. Tanto si cualquiera de estas afirmaciones es verosímil como si no, es importante empezar a pensar sobre las relaciones parte-todo desde muy temprana edad. Como ocurre con las relaciones en general, son un ingrediente esencial cuando se trata de entender mejor el mundo que nos rodea.

Actividad: Relacionar partes con todos

Divide a los niños en cuatro o más grupos pequeños, y da a cada grupo una gran hoja de papel para dibujar, y algunas pinturas. Cada grupo es responsable de dibujar una parte diferente de una gran casa (un dormitorio, el techo, la puerta, etcétera). Cuando hayan acabado los dibujos, forma un círculo con las hojas de papel en el medio, después haz que la clase te ayude a colocar las hojas juntas para formar una casa entera. Pregunta a los niños si piensan que ésta es una buena forma de dibujar algo.

IDEA PRINCIPAL 8: ¿QUÉ ES UNA PREGUNTA?

Conviene prestar atención a que cuando los niños actúan bien en la comunidad de investigación el señor Williams les elogia. Cuando Ramona pregunta: «Cuando piensas en una persona que te gusta mucho, ¿no crees que es encantadora?», el señor Williams responde: «Ésa es una buena pregunta». Sin embargo, Stefan se da cuenta de que Ramona ha cambiado el comentario de *bonita* a *encantadora* y entonces hace otra pregunta cuando dice: «¿Qué diferencia hay entre linda, bonita y encantadora?».

Una pregunta es un cierto tipo de petición. A diferencia de una afirmación declarativa, no es ni verdadera ni falsa. Podemos distinguir cierto tipo de preguntas:

1. Preguntas que solicitan información que el que pregunta no tiene pero la persona a la que se pregunta sí (por ejemplo, muchas preguntas de los niños a los adultos son de este tipo).
2. Preguntas en las que el que pregunta ya tiene la respuesta, pero busca determinar si aquellos a los que pregunta la saben (por ejemplo, las preguntas de los profesores a los niños son de este tipo).
3. Preguntas de las que nadie puede afirmar que tenga una respuesta completa, y que reflejan nuestro deseo de cuestionarnos, de reflexionar y de investigar.

Somos conscientes de que los niños pequeños no siempre saben lo que es una pregunta. Pueden ser capaces de formular una pregunta, pero es un paso más apreciar el papel y el poder de una pregunta en sí misma. Necesitamos ayudar a los niños a transformar sus expresiones de asombro, curiosidad e interés en buenas preguntas, preferiblemente en preguntas que inviten a continuar la discusión y no se limiten a conseguir una respuesta rápida del profesor. Uno de los objetivos de este programa es animar tanto a los profesores como a los niños a formular más preguntas de *investigación*, es decir, del tercer tipo que hemos descrito en la página precedente.

Si prestas atención a las contribuciones del señor Williams al cuento, notarás que sus contribuciones tienen forma de preguntas de investigación la mayor parte de las veces. Además, a menudo son lo que llamamos preguntas de «seguimiento»: preguntas que siguen a la respuesta inicial de los alumnos y buscan «excavar un poco más profundo» para pedir más clarificación, y considerar las consecuencias, los puntos de vista alternativos, las suposiciones ocultas, etc. El modelo de preguntas de investigación es esencial si los niños tienen que interiorizar el proceso de investigación por sí mismos y tienen que ser capaces de practicarlo cuando el profesor no esté presente. Recordar que los niños pueden reconocer la diferencia entre preguntas para conseguir información y preguntas para investigar y son capaces de formular ambas, pero se limitan a la primera clase porque piensan que sólo al profesor se le permite formular las de la segunda clase.

Ejercicio: Preguntas tontas

Pregunta a tus alumnos que es lo que está mal en las siguientes preguntas:

1. ¿Cuántos peces hay en la carnicería?
2. ¿De qué color es el caballo blanco de Santiago?
3. (el nombre de un miembro de la clase), ¿cómo se llama el monstruo que tienes por mascota?
4. ¿Qué edad tiene alguien que tiene cinco años?
5. ¿Por qué es quién, qué, cuándo?
6. (el nombre de un miembro de la clase), ¿por qué tienes 16 brazos?
7. ¿Cuánto mide una persona?
8. ¿Cuál es la diferencia entre un pato?
9. ¿Cuántos metros te has estado chupando el pie?
10. ¿Cuándo llueve más, los martes o en marzo?
11. ¿Dónde te duele más, en el codo o en el colegio?

Actividad: Hacer preguntas

Enseña a los niños una gran fotografía o un dibujo, preferiblemente uno que de alguna manera sea enigmático o que no entiendan. Invítales a que hagan tantas preguntas como puedan sobre él. Puede que tengas que ayudarles a formular una pregunta una vez que hayan encontrado algo que no entiendan o que les interese.

IDEA PRINCIPAL 9: BONITA, PRECIOSA Y BELLA

Parece que se le pide a Stefan que haga una distinción entre *bonita*, *preciosa* y *bella*. Jess piensa que *bonita* tiene que ver más con el aspecto exterior, mientras que *bella* se refiere al interior. Ésto, a su vez, nos trae a la mente la discusión anterior sobre qué es lo que hace que la madre de Jess sea una buena persona (capítulo dos, idea principal 5). La belleza, entendida en el sentido de hacer buenas acciones, es un concepto ético. Una bella persona es alguien que ha armonizado sus deseos en un todo unificado. Decimos de esas personas que lo *tienen todo a la vez*.

Por otra parte, la belleza también es un concepto central, pero más en estética que en ética. Decir de un poema que es una obra de arte, o de la cara de una persona, que es bella significa que todas sus partes están relacionadas y organizadas de tal forma que el conjunto tiene una cierta unidad, incluso perfección.

En resumen, la distinción entre *bonita*, *preciosa* y *bella*, contiene una ambigüedad: en el sentido estético, se refiere a la distinción entre algo que es superficialmente placentero (agradable de observar), y aquello que se caracteriza por una armonía, sublimidad y complejidad. En el sentido ético, *belleza* se refiere a alguien con una cierta clase de integridad o carácter moral.

Ejercicio: Bonita/o, preciosa/o, bella/o

Pide a tus alumnos que digan si los siguientes casos son ejemplos de ser bonita/o, preciosa/o o bella/o (o ninguno lo es):

1. El comedor de tu familia, o la mesa de la cocina, después de prepararlos para la cena.
2. Un dibujo que te ha dado tu hermana.
3. Una casa que pertenece a gente muy rica.
4. Los juguetes de tu caja de juguetes.

5. Un bebé recién nacido.
 6. Las manos y la cara de tu abuela o abuelo.
 7. Un ramo de flores.
 8. Tu disco compacto favorito.
 9. La cara que ves cuando te miras en el espejo.
 10. Tu amigo/a cuando se pone ropa que conjunta bien.
-

IDEA PRINCIPAL 10: INTERIOR Y EXTERIOR

Interior y *exterior* son conceptos importantes para todos nosotros. En el proceso de llegar a conocernos a nosotros mismos y al mundo que nos rodea (incluidas otras personas), es importante para nosotros ser capaces de ver bajo la superficie. Las cosas no son siempre lo que parecen a primera vista.

Los niños pequeños entienden la diferencia entre lo que es interior y lo que es exterior. Saben, por ejemplo, que las televisiones, los ordenadores, los sillones, y las camas pertenecen al interior de la casa, mientras que los coches, los caballos, las palas y los castillos de arena pertenecen al exterior de la casa. Algunas veces esta distinción no está muy clara: los muebles del jardín pertenecen al exterior —al menos eso dicen su madre y su padre— lo mismo que los cubos de basura y otros artículos que los niños preferirían que estuvieran dentro.

En filosofía, esta distinción es especialmente interesante cuando consideras que cada persona también tiene un interior y un exterior. Es tentador decir que aunque una persona pueda conocerse a sí misma desde el interior («conozco mi propia mente»), nosotros sólo vemos a los demás desde el exterior (es decir, a través de su comportamiento y su apariencia). Si ésto es verdad (y como posición filosófica tiene su parte problemática), la única forma en que podemos entender a otras personas —sus pensamientos, sentimientos, humor, esperanzas y miedos— es siguiendo este tipo de razonamiento: (1) observamos la forma en que se comportan los demás, es decir, sus características externas; (2) hacemos una conexión entre lo que se aprecia del exterior y lo que se aprecia del interior basada en lo que sabemos sobre nosotros mismos. Por ejemplo: (1) tiene la cara roja, está brincando y chillando; (2) cuando yo me comporto así normalmente es porque estoy enfadado. Por lo tanto, puedo inferir que probablemente este enfadado.

Este tipo de razonamiento (que se llama razonamiento analógico) está lejos de ser infalible. Como Vanesa ilustra hacia el final del capítulo, las apariencias pueden ser bastante engañosas. Por fuera una persona puede parecer simpática, incluso una bella persona, pero por dentro puede cambiar y ser bastante diferente.

En el siguiente capítulo, Jess cruza el límite entre el exterior y el interior, después del accidente de Roller en el que su cabeza se resquebraja totalmente: «Miro en el interior. ¡Es horrible!» Cuando los niños lleguen a esa parte del cuento, puedes preguntarles qué creen que ve Jess que es tan horrible.

Ejercicio: ¿Interior o exterior?

Pregunta a los niños si pueden decirte si las siguientes cosas están en el interior o en el exterior.

1. El olor de una rosa.
 2. El sentimiento de tristeza.
 3. El sabor de la crema de cacahuete.
 4. La nariz.
 5. Lo que sientes cuando te pisan los dedos del pie.
 6. Las uñas de los dedos.
 7. Un sueño que puedes recordar.
 8. La persona del espejo.
 9. El amor que sientes por tus padres.
 10. Los dientes.
-

Actividad: Hacer teatro improvisado

Aquí te proponemos posibles situaciones (puedes crear tu propia lista si lo prefieres). Invita a los niños a que se pongan en la situación de la persona que se describe, y traten de actuar en consecuencia. No olvides decirles que la expresión facial también es importante. Comprueba si el resto de la clase adivina a quien están representando.

1. Un niño perdido en el bosque.
2. Una niña visitando el zoo por primera vez.
3. Una niña montando en la montaña rusa.
4. Un perro que se alegra de ver a su dueño.
5. Un ratón escapando de un gato.
6. Un padre enfadado con su hijo.
7. Un profesor que está contento con sus alumnos.
8. Un niño que llega tarde al colegio.
9. Una niña que vuelve a casa bajo la lluvia.
10. Un perro que corre tras un palo.

IDEA PRINCIPAL 11: SER ESTÚPIDO

Cuando el señor Williams les dice a las niñas que han dicho algo muy interesante, Jess nos dice que se siente bien por dentro. Entonces Jess dice: «Quizás no soy tan estúpida después de todo».

Muchos niños temen parecer estúpidos delante de los otros. Hay muchas cosas que no saben y de las que no tienen experiencia porque son jóvenes. Algunos piensan que esto les coloca en desventaja, especialmente cuando hay gente más mayor cerca. A menudo confundimos ser estúpidos con no saber cierta información, con ser ignorantes sobre ciertas cosas, o con no haber tenido ciertas experiencias a causa de nuestra edad o situación. Algunas veces los niños también se acusan unos a otros de ser *estúpidos* o tontos cuando dicen o hacen algo inesperado o extraño.

Algunas veces hacemos cosas que son realmente estúpidas. Podemos ser estúpidos con nuestros actos cuando tratamos de hacernos daño unos a otros, o cuando no tenemos buenas razones para hacer lo que hacemos. Podemos ser estúpidos con nuestras palabras cuando hablamos sin pensar, o cuando usamos las palabras para reírnos de otros o para mentir. En estas situaciones, lo que parece que es estúpido son las consecuencias de nuestras palabras o de nuestras acciones, o la forma en que hemos razonado, no sólo la falta de conocimiento.

Plan de discusión: Ser estúpido

1. ¿Has hecho alguna vez algo estúpido? ¿Puedes poner un ejemplo?
2. ¿Es estúpido decir a tu amiga que su muñeca es fea?
3. ¿Es estúpida una persona si está quieta o no dice nada?
4. ¿Es alguien estúpido si dice: «Australia es mejor que Nueva Zelanda», pero no puede decirte por qué piensa eso?
5. ¿Es Susana estúpida cuando coge a su gato por la cola?
6. ¿Está alguien siendo estúpido cuando no sabe la respuesta a una pregunta que hace un profesor?
7. ¿Está bien decir que otro es estúpido?

Hospital de muñecas

CAPÍTULO CINCO

IDEAS PRINCIPALES

1. Cumpleaños
2. Familiares
3. Hacer algo bonito
4. «Si no hubiera»
5. Inferencias perceptuales
6. Mostrar más que decir
7. ¿Cómo deben funcionar los hospitales?
8. ¿Qué significa *encargar una cabeza nueva*?
9. Identidad
10. ¿Cuál es la diferencia?
11. ¡Sé razonable!
12. ¿Puede un «no me apetece» servir como una buena razón?
13. Ponerte en el lugar de otro
14. Promesas
15. Herirse y romperse

IDEA PRINCIPAL 1: CUMPLEAÑOS

El capítulo cinco empieza con Jess diciéndonos que hoy es un día especial. Es el cumpleaños de su padre. Un cumpleaños es el día del año en que podemos decir: «Éste es mi día». En muchas culturas, a la persona que cumple años se le hace una fiesta y regalos. Los cumpleaños son días en que celebramos ser nosotros mismos, celebramos el día en que llegamos al mundo. Nuestros amigos y familiares pueden compartir esta celebración. Ésto significa que los cumpleaños de las otras personas son días en los que podemos compartir su celebración. Los cumpleaños son oportunidades de recordarnos a nosotros mismos y a los demás la regla del señor Williams: «Tratarnos siempre unos a otros como personas». Tenemos la costumbre de recordar los cumpleaños de aquellos que están más cerca de nosotros, aunque a los niños pequeños puede llevarles un tiempo adquirir este hábito.

Plan de discusión: Cumpleaños

1. ¿Sabes la fecha de cumpleaños de algunas personas famosas? ¿De quiénes?
2. ¿Cuántas velas hay en una tarta de cumpleaños?
3. ¿Qué significan las velas de cumpleaños?
4. ¿Qué es un deseo de cumpleaños? ¿Para quién pides un deseo y a quién se lo cuentas?
5. ¿Podría alguien celebrar un cumpleaños si no recibiera ningún regalo?
6. ¿Estaría bien recibir regalos por tu cumpleaños si nunca haces ninguno a tus amigos en los suyos?
7. ¿Qué piensas de la idea de hacer un regalo a tu mejor amigo cuando es *tu* cumpleaños?
8. ¿Te gustaría si todos los días fuera tu cumpleaños?
9. ¿Tienen los animales de compañía cumpleaños como las personas?
10. ¿Tienen todas las cosas cumpleaños?

Actividad: Dibujos de cumpleaños

Deja que cada niño realice un dibujo de una fiesta de cumpleaños. Cuelga todos los dibujos en la pared y después, cuando sea el cumpleaños de cada niño, pon su dibujo en un lugar especial.

IDEA PRINCIPAL 2: FAMILIARES

Muchos de los familiares de Jess van a venir para la fiesta de su papá. Jess pregunta cómo podemos saber quién es un familiar y quién no. Su madre le contesta que los familiares son miembros de nuestra familia. Sin embargo, inmediatamente surgen otras preguntas: ¿Qué entendemos por familia?, ¿cómo determinamos quién está dentro de la familia y quién no?, ¿estamos todos emparentados entre nosotros puesto que somos miembros de la familia humana?, ¿estamos emparentados con los animales? y así sucesivamente.

Este asunto proporciona a los niños la oportunidad de plantear preguntas sobre familias y relaciones, empezando por la suya propia y extendiéndose a otro tipo de familias. Recuerda que las relaciones son un ingrediente muy importante en la elaboración de significados, pero también pueden ser un poco abstractas para los niños. Las relaciones familiares son relativamente concretas y son más fáciles de captar porque implican a gente real que los niños conocen.

Puede que tus niños no tengan ningún problema poniendo madres y padres y hermanas y hermanos dentro de su propia familia, ¿pero qué ocurre con otros familiares? ¿Qué pasa con las sobrinas y sobrinos, los cuñados, los primos primeros y segundos? Algunos de estos conceptos pueden ser difíciles de entender para los niños.

A menudo un dibujo puede ayudar. Podrías dibujar en la pizarra un círculo que contenga a los miembros de una familia nuclear y después comprobar si los niños pueden empezar a extender su concepto de familia considerando qué pasaría si alguno de los miembros de la familia se casara o empezara a vivir con personas de fuera de la familia. Cuando estos hermanos o hermanas (o padres) empiecen a tener niños por su cuenta, será necesario dibujar nuevos círculos. Puedes discutir con los niños si estos nuevos círculos están conectados, de alguna forma, con el círculo original.

Para algunos niños el concepto de *familia* puede ser muy elástico. La vecina que les visita todos los domingos podría ser parte de la familia; así como el amigo de un hermano o hermana mayor que está siempre entrando y saliendo de casa. Por otra parte, para algunos niños, un padre o una madre que se ha separado, y ahora tiene su propia familia, podría no ser parte de la familia original. Y así sucesivamente. Y también los animales parecen vivir en familias, como los niños bien pueden observar.

Plan de discusión: Familiares

1. ¿Es tu hermano de tu familia? ¿Por qué?
2. ¿Forma parte de tu familia tu abuelo? ¿Por qué?
3. ¿Es tu perro de tu familia? ¿Por qué?
4. ¿Es el pollo que cenaste anoche un miembro de tu familia? ¿Por qué?
5. ¿Pertenece tu cama a tu familia? ¿Por qué?

6. ¿Qué hace que alguien sea de tu familia?
7. ¿Puede que alguien que no es tu familiar llegue a serlo en el futuro? ¿cómo?
8. ¿Podría tu familia ser más grande?
9. ¿Podría tu familia ser más pequeña?
10. ¿Qué es una familia?

Actividad: No tener familiares

Ayuda a los niños a crear una historia sobre un niño que piensa que no tiene familiares y después poco a poco descubre que tiene muchos.

Actividad: ¿Qué hay en tu casa que no es de tu familia?

Haz un dibujo con todas las cosas vivas de tu casa que no son tus familiares.

IDEA PRINCIPAL 3: HACER ALGO BONITO

Parece que Jess piensa que la mesa que su padre ha preparado para su cumpleaños es bonita, aunque no sea bella. Esta distinción, que se ha discutido en el capítulo anterior, sigue dejando abierta la idea de que hay un criterio para lo que se considera como bonito, en el sentido de ser atractivo o placentero para los ojos.

De acuerdo con este punto de vista, estos criterios tienen que ver con:

1. *convencionalismos* (por ejemplo, la colocación de los utensilios en ciertas partes de la mesa)
2. *forma* (por ejemplo, la colocación de los platos, cuencos, servilletas, velas, etc., relacionando unas cosas con otras)
3. *color* (la elección de ciertas flores, servilletas y otros accesorios para complementar la vajilla)

Prestar atención a tales criterios marca la diferencia entre hacer algo, como poner la mesa, sin ganas y sin cuidado, y hacerlo con un sentido de orgullo y propósito estético.

Hacer las cosas bonitas por prestar atención a estos aspectos (incluso si no pueden expresar que es lo que están haciendo) es importante para muchos niños. Les gusta hacer cosas como poner la mesa o colocar la estantería de los juguetes, para que queden bonitas. Hacer estas cosas se convierte en una especie de ritual que les hace sentirse más cómodos con su entorno.

Los niños que sean capaces de expresar en palabras sus pensamientos sobre qué hace que algo sea más bonito y lo que piensan acerca de lo que hace que algo no sea bonito, ganarán práctica razonando sus preferencias estéticas, en tanto que descubrirán al mismo tiempo lo increíble y hermoso de las relaciones estéticas.

Actividad: Poner una mesa bonita

Coger una mesa y ponerla en el centro de la clase. Invitar a los niños a pensar en cómo poner la mesa bonita usando los objetos que hay a su alrededor, en la clase. (También pueden traer un objeto de casa que se podrá incluir). A cada niño se le dará al menos la oportunidad de hacer una contribución, y de explicar por qué su elección hará que la mesa esté más bonita. Cuando se haya completado el trabajo, toma una foto de la mesa y exponla en la clase.

IDEA PRINCIPAL 4: «SI NO HUBIERA»

En el capítulo anterior hemos hablado del pensamiento o razonamiento contrafáctico: es decir, considerar cómo sería el mundo si ciertas cosas hubieran o no hubieran ocurrido. Cuando Jess dice: «Si no hubiera llevado a Roller a dar un paseo, ahora estaría bien», está razonando contrafácticamente. Lo que en realidad ha sucedido es que llevó a Roller a dar un paseo y Roller se lastimó.

A menudo reconocer este tipo de razonamiento nos ayuda a ver las consecuencias de nuestras acciones. Ahora Jess ve una conexión entre llevar a Roller a dar un paseo y que haya resultado seriamente dañada. Aunque Jess no pueda volver atrás en el tiempo y cambiar la acción, puede aprender a prever las consecuencias de las acciones en el futuro. Inevitablemente las acciones dan lugar a las consecuencias, pero algunas veces, especialmente cuando somos muy jóvenes, es duro darse cuenta de esto. Cuando nos hacemos más mayores, por lo general nos damos cuenta, pero con frecuencia no queremos pensar en las consecuencias de nuestras acciones.

Por tanto, razonar contrafácticamente es una forma de pronosticar las consecuencias éticas de acciones imaginarias o futuras.

Ejercicio: Si no hubiera

Pide a tus alumnos que piensen en un hecho de sus propias vidas —puede ser bueno o malo— y en qué *podría* haber ocurrido. Si tienen problemas para pensar en uno, ofréceles algunos ejemplos como los siguientes:

1. Si no hubiera comido esa pizza,...
2. Si me hubiera levantado cuando mi madre me llamo,...
3. Si no hubiera dicho esa mentira,...
4. Si no hubiera ido al patio aquel día,...
5. Si hubiera ido en aquel viaje de autobús,...
6. Si hubiera estado escuchando,...

IDEA PRINCIPAL 5: INFERENCIAS PERCEPTUALES

Jess nos dice que cuando su madre ve a Roller se *figura enseguida lo que ha sucedido*. Cuando mira a Roller, inmediatamente deduce que Roller ha sufrido un daño muy serio. Tal *conocimiento inmediato* es una consecuencia de nuestra experiencia previa. La madre de Jess ha tenido suficiente experiencia para hacer una conexión entre el estado de Roller y la causa probable de ese estado.

Aquí hay algunos ejemplos más de lo que podríamos llamar deducciones de percepción. Si estoy en la cocina y oigo un portazo, deduzco que alguien ha entrado en la casa o ha salido de la casa. Al escuchar cierto sonido, deduzco que ha ocurrido cierta acción.

Si miro fuera y veo que está lloviendo, deduzco que debo llevar el paraguas cuando salga. Ésto es lo que queremos decir con una inferencia perceptual: percibir algo y después deducir algo más basado en esa percepción. Naturalmente, esas deducciones no funcionan siempre: el portazo lo podría haber causado el viento y la lluvia podría parar, en cuyo caso al final no necesitaría el paraguas.

Hacemos inferencias perceptuales basándonos en nuestra experiencia del mundo. Puesto que las experiencias de los niños pequeños están aumentando a una velocidad muy rápida, necesitan mucha práctica para captar la naturaleza de este tipo de razonamiento.

Plan de discusión: Deducciones de percepción

1. Si oyeras que la puerta de la cocina da un portazo, ¿qué pensarías?
2. Si miraras hacia arriba y vieras muchas nubes oscuras en el cielo, ¿qué pensarías?
3. Si vieras a una niña lanzar una pelota contra una ventana, ¿qué pensarías?
4. Si tu gato se frotara contra tu pierna cuando llegas a casa, ¿qué pensarías?
5. Si entraras en una habitación y todo el mundo se callara, ¿qué pensarías?
6. Si oyeras a tu perro ladrar en medio de la noche, ¿qué pensarías?

7. Si oyeras pasos en la entrada, ¿qué pensarías?
8. Si olieras algo malísimo en la parte trasera del coche, ¿qué pensarías?
9. Si la leche supiera realmente ácida, ¿qué pensarías?
10. Si sintieras un picor en el brazo, ¿qué pensarías?

Actividad: El juego de la percepción

Trae a la clase una colección de objetos que tengan distinto gusto, tacto y olor (por ejemplo, una naranja, un muñeco de peluche, un trozo de chocolate, un pañuelo de papel, etcétera). Pasa estas cosas por toda la clase en una caja cerrada y comprueba si los niños pueden descubrir lo que son sin mirar los objetos.

IDEA PRINCIPAL 6: MOSTRAR MÁS QUE DECIR

Otra forma de mirar el incidente con la madre de Jess y con Roller es decir que éste es un caso donde todo lo que habría que hacer sería mostrar la situación y la explicación sería obvia.

Con los niños pequeños, mostrar es a menudo más efectivo que decir. Es por esta razón que el proceso de educación se basa mucho en los modelos. Por ejemplo, si quieres ayudar a los niños a interiorizar los procedimientos de la comunidad de investigación, es más efectivo mostrar estos procedimientos en tu comportamiento —en el sentido de mostrar que tú también estás desconcertado por las ideas, en el sentido de que cuestionas las suposiciones y pides aclaraciones de términos, en el sentido de que ofreces contraejemplos o puntos de vista alternativos, en el sentido de que te tomas a los niños en serio escuchando lo que están diciendo e incorporando sus ideas, y en el sentido de que tratas de razonar tus propios puntos de vista— que decir a los niños cómo deben comportarse.

Actividad: Mostrar más que decir

Invita a los niños a mostrar lo siguiente sin usar palabras:

1. Un payaso triste.
2. Una flor feliz.
3. Una pelota que no bota.

4. Un gato enfadado.
5. Lo que sientes cuando has comido mucho.

IDEA PRINCIPAL 7: ¿CÓMO DEBEN FUNCIONAR LOS HOSPITALES?

Parece que Jess piensa que los hospitales son lugares donde la gente va a morir. ¿De dónde podría haber sacado esa idea?

Por otra parte, la madre de Jess piensa en los hospitales como lugares donde la gente va para ponerse mejor. Entonces Jess empieza a preocuparse por cómo cuidarán a Roller. Es importante que cuando los niños piensen en las preocupaciones de Jess, vayan más allá de la pregunta básica de si las personas del hospital harán que Roller mejore. Podrían preguntar, por ejemplo:

- ¿Cómo la bañara el personal del hospital?
- ¿Le darán la medicina apropiada a la hora exacta?
- ¿Habrá otras muñecas alrededor de Roller con las que pueda hablar y jugar?
- ¿Hablarán los doctores a Roller con una voz agradable?
- ¿El personal del hospital le hará daño?
- ¿Harán realmente que se sienta mejor?

Estas preguntas son algunas de las que se hace la gente cuando llevan a sus familiares y amigos al hospital. Jess parece estar sugiriendo que los hospitales deberían hacer estas cosas pero no tiene la seguridad de que todos los hospitales lo hagan. Estas preguntas pertenecen al campo de la ética médica, están muy cerca de todos nosotros.

Una cosa más: el mismo hecho de que Jess sea capaz de enumerar estos criterios para tener un buen hospital sugiere que también ha comenzado a entender con un poco más de claridad lo que significa tratar a una persona como persona.

Ejercicio: ¿Cómo deben funcionar los hospitales?

Pregunta a tus alumnos si creen que las siguientes cosas deben o no deben pasar en los hospitales.

1. Los pacientes están en la cama todo el tiempo.
2. A los pacientes se les ponen sábanas limpias todos los días.
3. Los pacientes se bañan todos los días.
4. A los pacientes se les da comida y bebida todos los días.
5. Los pacientes pueden jugar y ver la televisión.

6. A los pacientes se les suministran las medicinas que necesitan.
7. A los pacientes se les da lo que necesitan para paliar el dolor.
8. Los pacientes escuchan muchos ruidos.
9. Los pacientes practican ejercicios y están al aire libre todos los días.
10. Los pacientes hablan con otros pacientes.
11. A los pacientes se les dice lo que les pasa.
12. Los pacientes pueden hablar con los médicos todos los días.
13. Los pacientes son tratados como personas y no como objetos.

Actividad: Actuar como muñecos enfermos

Invita a tres niños a que actúen como tres muñecos enfermos sentados en la estantería del hospital de muñecos esperando para que les vea el doctor. ¿De qué hablan o qué cantan? ¿Están asustados? ¿Piensan que el doctor les hará daño? ¿Echan de menos a la gente de casa? ¿Piensan que volverán a casa después de que les vea el doctor?

IDEA PRINCIPAL 8: ¿QUÉ SIGNIFICA ENCARGAR UNA CABEZA NUEVA?

Jess se horroriza cuando el hombre del hospital de muñecas dice que va a encargarse de una cabeza nueva para Roller, ¿Por qué? Quizá Jess tiene ciertas opiniones sobre lo que significa *ponerte una cabeza nueva*. ¿Qué pasaría si te pusieran una cabeza nueva (o un cerebro nuevo)? ¿Tendrías diferentes pensamientos? ¿Diferentes sentimientos? ¿Tendrías una personalidad diferente? ¿Tendrías un aspecto diferente? ¿Tendrías una mente diferente? ¿Tendrías diferentes recuerdos? ¿Serías una persona diferente? Estas preguntas no parecen tan absurdas en una época en que la ciencia y la tecnología están rescribiendo las reglas de lo que antes se pensaba que era imposible.

Si tus alumnos piensan que la respuesta a cualquiera de las preguntas anteriores es *sí*, entonces quizás entenderán por qué Jess se queda tan horrorizada cuando el hombre le dice que va a encargarse de una cabeza nueva para Roller.

Ejercicio: Si te fueran a poner una cabeza nueva

Pregunta a tus alumnos: Si te fueran a poner una cabeza nueva, serían diferentes las siguientes cosas?

	Diferente	Igual	¿...?
1. Tus sentimientos.			
2. Tus ojos.			
3. Tu sonrisa.			
4. Tus pensamientos.			
5. Tus dibujos.			
6. Tus cuentos.			
7. Tus sueños.			
8. Tu cuerpo.			
9. Tus amigos.			
10. Tus esperanzas.			

IDEA PRINCIPAL 9: IDENTIDAD

Un famoso principio de identidad establece que *una cosa es lo que es y no otra cosa*. Tú eres tú mismo y nadie más. Tu muñeca es tu muñeca y no tu triciclo. Una cosa no puede ser otra cosa. Por ahora parece correcto, aunque es bastante trivial. ¿Qué significa cuando nos preguntamos cómo usar palabras como *idéntico*, *igual* y *lo mismo*?

La madre de Jess le dice a Jess que el hombre va a encontrar una *cabeza idéntica* para Roller. Jess está confusa y le pregunta a su madre: ¿Qué es una *cabeza idéntica*? La madre responde *lo mismo*. Un problema con su respuesta es que es ambigua. *Lo mismo* puede significar *uno y lo mismo* en un sentido numérico o puede significar *exactamente igual* en un sentido cualitativo. Consideremos por ejemplo cómo contamos las cosas: dos ejemplares de un mismo libro pueden contarse como un libro para el autor pero sin duda serán dos libros para alguien que tenga que llevar los libros de un lado a otro de la habitación.

¿Cómo podría una cabeza nueva ser la misma cabeza? ¿Quizás una cabeza nueva podría ser similar en muchos aspectos pero podría ser idéntica? Jess lo duda mucho. Dice: «Tendrá una cabeza diferente. Y con una cabeza diferente, Roller nunca será la misma Roller». Usando los términos anteriores, quizás Jess está diciendo que no importa lo cualitativamente similar que sea la cabeza, numéricamente nunca será la misma cabeza. Y por tanto no será la misma Roller. Jess podría haber preferido que el doctor arreglara la vieja cabeza, incluso aunque hubiera tenido un aspecto un poco diferente.

Los niños pequeños que están muy unidos a muñecos y peluches, que están literalmente rotos, puede que hayan entendido la distinción que estamos usando aquí. Por una parte, *dos cosas similares aún son dos cosas*. Por otra parte, un solo objeto que cambia a lo largo del tiempo aún es (posiblemente) *una cosa*.

Llegar a entender ese doble sentido de *idéntico* y *mismo* es necesario si vamos a hacer juicios de identidad. Puedo juzgar que dos cosas son similares ateniéndome a sus características, pero cuando hago juicios de identidad numérica, uso criterios bastante diferentes.

Piensa en cómo nos identificamos a nosotros mismos cuando nos vemos en viejas fotos del colegio. Puedo decir: «soy yo», incluso aunque haya muy poco parecido.

Ejercicio: Convertirse en una persona diferente

Pregunta a tus alumnos si en las siguientes situaciones una persona se convertiría en alguien diferente y cómo ocurriría.

1. Alguien consigue un arma nueva.
2. Alguien lleva peluca.
3. A un niño le sale un diente.
4. Alguien lleva dentadura postiza.
5. Alguien tiene que hacer nuevos amigos después de mudarse de casa.
6. Alguien tiene un nuevo hermano/a.
7. Alguien tiene un corazón nuevo.
8. Alguien tiene un cerebro nuevo.

Actividad: Identidad

1. Nombra tres alumnos como observadores. Haz que los demás niños formen un círculo y realicen algún baile que todos se sepan. Pide a los niños que vuelvan a repetir el baile. Entonces pide a los observadores que señalen todas las diferencias entre el primer y el segundo baile.
2. Pide a los niños que observen tres huevos del mismo cartón. Ahora pídeles que encuentren todos los aspectos en los que sean iguales entre sí, así como también todos en los que sean diferentes.

IDEA PRINCIPAL 10: ¿CUÁL ES LA DIFERENCIA?

Parece que el padre de Jess está cambiando de marcha cuando dice: «Espera hasta que la veas. Probablemente no seas capaz de notar ninguna diferencia». Su padre está sugiriendo que si no puedes notar ninguna diferencia, entonces no hay diferencia, y aún más, que si no puedes notar una diferencia, es que la diferencia no importa.

Pero Jess no acepta el razonamiento de su padre. Jess niega que no vaya a ser capaz de notar la diferencia. Es como si Jess estuviera diciendo: «No importa lo parecidas que sean

las cabezas, sé que no son idénticas. Y ésto establece una diferencia real». Muchos filósofos han argumentado en el mismo sentido cuando han pensado que una falsificación en arte es inmoral incluso si nadie puede ver la diferencia entre la obra de arte original y la falsificación. El hecho de que la falsificación pudiera ser incluso —cualitativamente— una obra de arte mejor no cambia la situación. El original era —numéricamente— único; existió en un tiempo y en un lugar y tuvo una historia especial que nunca se podrá repetir.

¿Ocurre lo mismo con Roller? Roller no es sólo una amalgama de partes. Es Roller y ha compartido muchos momentos íntimos con Jess durante un periodo muy largo. Roller y Jess han tenido una historia que nunca se podrá repetir.

Notar que Jess está argumentando por *analogía*. Está razonando de esta forma: Si yo fuera al hospital y me pusieran una cabeza nueva, seguro que veríais la diferencia. Roller está en el hospital para que le pongan una cabeza nueva. Por tanto seguro que también podéis ver la diferencia con ella.

Parece que su padre piensa que ésta es una falsa analogía. Dice que ésta es una situación completamente diferente. Señala que Jess es una persona y Roller una muñeca. Para él ésto destruye la fuerza de la analogía. Pero Jess no piensa que es una falsa analogía. «Nunca lo entenderá». Quizás si Jess pudiera verbalizar el principio de identidad, junto con lo que significa la historia de Roller en su vida, su padre escucharía.

Por último, algunas veces decimos: ¿cuál es la diferencia?, no porque no pensemos que hay diferencias, si no porque no consideramos que las diferencias sean importantes. Poner la leche antes del té *es* diferente a poner el té antes de la leche, pero ¿importa la diferencia?

Ejercicio: ¿Cuál es la diferencia?

Pregunta a tus alumnos si hay diferencia en las siguientes cosas.

	Hay diferencia	No hay diferencia	¿...?
1. Poner primero el pie izquierdo.			
2. Llegar 15 minutos tarde al colegio.			
3. Soñar con gato en vez de con un ratón.			
4. Jugar con un amigo en vez de hacerlo con un muñeco.			
5. Estornudar dos veces en vez de una.			
6. Elegir como mejor amigo a un chico en vez de a una chica.			
7. Caminar por la calzada en vez de hacerlo por la acera.			
8. Beber un vaso de zumo de naranja en vez de uno de coca cola.			

IDEA PRINCIPAL 11: ¡SÉ RAZONABLE!

Jess se queda muy triste cuando su padre le dice: «Probablemente no notes ninguna diferencia». Responde gritando: «¡Oh, si la notaré! Si fuera al hospital y volviera a casa con una cabeza nueva, apuesto a que también notaríais la diferencia».

Entonces el padre de Jess dice: «No puedes compararte con tu muñeca. No eres una muñeca, Jess. Eres una persona. ¡Sé razonable!»

Pregunta a tus alumnos que creen que quiere decir el padre de Jess cuando pronuncia estas palabras. ¿Podría ser que el padre de Jess tuviera un punto de vista diferente de Jess respecto a lo que es una muñeca? ¿Podría ser que la madre de Jess no dijera las mismas palabras que ha dicho su padre? ¿Tenemos alguna prueba de esto?

Cuando decimos que alguien es razonable, por lo general queremos decir que es racional y que su racionalidad es templada por su buen juicio. En otras palabras, la persona razona bien y además, dada la situación puede hacer buenos juicios. ¿Podría ser que el padre esté tratando de que Jess vea que las situaciones en el caso del cambio de cabezas son diferentes? En una situación, estás considerando a una persona y en la otra situación estás considerando a una muñeca. Por otra parte, ¿Podría ser que el padre simplemente esté tratando de conseguir que Jess esté de acuerdo con el?

Ejercicio: Ser razonable

Di si las siguientes situaciones son razonables o no.

	Razonable	No razonable
1. Irse a la cama con el impermeable puesto.		
2. Bañarse con la ropa puesta.		
3. Hablar con tu muñeca.		
4. Chuparse un dedo en el cine.		
5. Negarse a comer hasta acabar de hacer un dibujo.		
6. No acabar la cena y querer el postre.		
7. No ir a la cama si la luz está apagada.		
8. Hablar con tu madre cuando no está en la habitación.		
9. Echarse la siesta en el colegio.		
10. Colorear el cielo de morado.		

IDEA PRINCIPAL 12: ¿PUEDE UN «NO ME APETECE» SERVIR COMO UNA BUENA RAZÓN?

A lo largo de *Hospital de muñecas*, nos hemos preocupado de dar razones, y especialmente de dar *buenas* razones. Hemos tratado de animar a los niños a distinguir entre buenas razones y malas razones. Ahora nos encontramos a Jess citando un sentimiento (no me apetece ir a una fiesta hoy) como una razón para no acudir a la fiesta de su padre. ¿Pero es ésa una buena razón?

Una cosa que debemos comprender es que el contexto puede ser importante para saber si un sentimiento es una buena razón o no. Si me pidieras que fuera a bailar, y te dijera: «No, gracias» podrías preguntarme por la razón. Si yo dijera: «No me apetece» en este contexto podrías estar predispuesto de nuevo a aceptar este sentimiento como una buena razón.

Si le preguntaras a tu madre que por qué se casó con tu padre, y dijera: «Porque le quería», de nuevo estarías predispuesto a aceptar este sentimiento como una buena razón.

Por tanto ¿cuándo «no me apetece» no sirve como una buena razón? Una respuesta sería cuando no es relevante. Si dijeras que 3 más 2 son 6 y la razón que das es que «me apetece que sea así», alguien podría decir que tu sentimiento no es relevante. Tus sentimientos no van a determinar la suma correcta.

Otra situación en la que «no me apetece» no serviría como una razón lo bastante buena es cuando otros factores tienen más peso que tus sentimientos. Se podría dar el caso de que a Jess realmente no le apeteciera ir a la fiesta de su padre porque Roller está en el hospital. Por lo general, esta razón sería bastante aceptable. Pero si la persona que da la fiesta es tu padre, y que tú estés allí es extremadamente importante para su felicidad, entonces este sería un caso donde, en ese momento, otros factores son más importantes que tus sentimientos. En esa situación, los sentimientos de Jess pueden no ser lo suficientemente fuertes como para tener más peso que su obligación para con su padre.

Ejercicio: ¿Cuándo es «no me apetece» una buena razón?

Pregunta a tus alumnos si en los siguientes casos, «no me apetece» es una buena razón.

	Es una buena razón	No es una buena razón	¿...?
1. Alguien te pide que juegues a las casitas. Dices: «No me apetece».			
2. Te han invitado a una fiesta de cumpleaños. Dices: «No me apetece».			
3. Alguien te pide que dejes de dar patadas al gato. Dices: «No me apetece».			
4. Alguien te pide que bajes la TV. Dices: «No me apetece».			

5. Alguien te pide que dejes de hacer rabiar a tu hermano. Dices: «No me apetece».			
6. Tu mejor amigo te pide que guardes un secreto. Dices: «No me apetece».			
7. Tu padre te pide que recojas los juguetes. Dices: «No me apetece».			
8. Tu madre te pide que le des un beso a tu padre. Dices: «No me apetece».			

IDEA PRINCIPAL 13: PONERTE EN EL LUGAR DE OTRO

Cuando Jess dice que no le apetece ir a la fiesta de cumpleaños de su padre, su madre dice: «Piensa como se sentirá». Cuando entonces Jess dice: «No me importa como se sienta», la madre responde: «¿Cómo te sentirías tú si papa no fuera a tu fiesta de cumpleaños?»

Cuando se trata de hacer un juicio ético o de tomar una decisión sobre lo que es correcto hacer, a menudo es adecuado tratar de ponerse uno mismo en el lugar de la otra persona. A esto se le llama *empatía*, y es uno de los instrumentos más fundamentales de la investigación ética. Preguntar a alguien: «¿Cómo te sentirías si te hicieran a ti lo mismo?» puede mover a una persona a pensar sobre los efectos de sus acciones o de su comportamiento, es decir, en las consecuencias que se producirán si él o ella actúan de determinada manera.

Los niños muy pequeños se hacen unos a otros esta pregunta, cuando dicen: «¿Cómo te sentirías?». La expresión reconoce en si misma tanto su propia condición de persona como la condición de persona del otro.

Plan de discusión: Ponerte en el lugar de otra persona

1. ¿Cómo te sentirías si fueras un niño sin juguetes?
2. ¿Cómo te sentirías si no hablaras nada de español?
3. ¿Cómo te sentirías si fueras el primer ministro de Australia?
4. ¿Cómo te sentirías si fueras la persona que vive en la puerta de al lado?
5. ¿Cómo te sentirías si fueras tu padre?
6. ¿Cómo te sentirías si fueras el padre de siete niños?
7. ¿Cómo te sentirías si fueras un niño que viene de otro país?
8. ¿Cómo te sentirías si fueras un niño viviendo ahora mismo en otro país?
9. ¿Cómo te sentirías si fueras un niño viviendo en otro país donde no hay lo suficiente para comer?
10. ¿Cómo te sentirías si fueras la persona que escribió este cuento?

Actividad: ¿Cómo se siente Jess?

Tus alumnos deben sentir que conocen a Jess muy bien. Pídeles que se pongan a sí mismos en la posición de Jess cuando va al hospital a recoger a Roller.

IDEA PRINCIPAL 14: PROMESAS

Jess prometió a Roller que iría a por ella al hospital cuando estuviera mejor. Ahora, después de cinco días, Jess le dice a su madre que no está muy segura de querer ir a por Roller. ¿Cómo puede ser eso? Si Jess prometió a Roller que la recogería, no debería mantener su promesa?

Una promesa es una garantía o compromiso de hacer algo. Una promesa puede ser hacia nosotros mismos (podemos llamar a esto resolución) o hacia otra persona. En cualquier caso, tenemos la obligación de hacer lo que hemos prometido que haríamos, al menos que tengamos una muy buena razón para hacer otra cosa. Romper una promesa parece ser una clase de debilidad moral o incoherencia, un poco como mentir.

En efecto, cuando prometemos algo estamos diciendo que ese algo sucederá como consecuencia de nuestros esfuerzos. Por ejemplo, no debemos prometer cosas que están fuera de nuestro control. Si te prometiera que va a llover mañana, sería una promesa vacía asumiendo que no podemos controlar el tiempo.

Las promesas son importantes, incluso sagradas, para los niños. Si les prometemos algo, esperan que no rompamos nuestra palabra. Es así como los niños empiezan a confiar en otros. Tal confianza —o fe— es importante si los niños van a desarrollar un sentido de su lugar en el mundo, con la seguridad y autonomía que esto supone. En consecuencia, cualquier cosa que menoscaba esta confianza —por ejemplo, romper una promesa— se debe evitar siempre y cuando sea posible.

Ejercicio: Contar un cuento sobre promesas

Había una vez una niña pequeña llamada Rosi que vivía en una pequeña ciudad. Tenía seis años. La primera vez que fue al colegio hizo cinco promesas.

- Una a su madre.
- Una a su padre.
- Una a su profesor.
- Una a su muñeca.
- Una a su perro.

¿Puedes pensar sobre que podrían ser estas promesas?

Después ¿puedes pensar en una buena razón por la que Rosi pudiera tener que romper cada una de sus promesas durante su primer año de colegio?

Plan de discusión: ¿Qué pasa si nadie mantiene sus promesas?

Si vivieras en una comunidad en la que nadie mantuviera sus promesas, ¿qué clase de mundo sería? Por ejemplo, ¿qué pasaría:

1. en el colegio?
 2. en el patio?
 3. tomando la cena en casa?
 4. jugando con un amigo?
 5. montando en triciclo?
 6. cruzando la calle?
 7. yendo al supermercado?
 8. durmiendo en la cama?
-

IDEA PRINCIPAL 15: HERIRSE Y ROMPERSE

Jess nos dice al final del cuento que ahora sabe que las muñecas son *cosas no personas*. ¿O está recordando lo que le dijo su padre? Para aclarar esta opinión, va más allá al decir que una muñeca *no se hiere; se rompe*. Parece por tanto que las personas se hieren pero las cosas se rompen. ¿Pero está esto tan claro como Jess parece estar suponiendo? Consideremos las diferentes formas en que usamos las palabras *herido* y *roto*. Cuando decimos que alguien está herido, normalmente queremos decir que se ha hecho daño. Pero las relaciones también pueden resultar heridas, es decir, dañadas o debilitadas. Cuando decimos que algo se ha roto, podemos querer decir que se ha hecho añicos violentamente o que se ha aplastado o debilitado o rajado. Podemos romper juguetes y platos. Pero también podemos romper promesas y amistades, además de piernas y brazos —y éstas dan la impresión que son cosas de clases diferentes.

Ejercicio: Herirse o romperse

Di qué palabra se ajusta mejor a cada una de las siguientes situaciones: *roto* o *herido*.

1. La taza se cayó al suelo por error y se (rompió o hirió).
2. Mi hermano fue a esquiar y se (rompió o hirió) la pierna.
3. Cuando tiré a mi muñeca contra el suelo de hormigón, su cabeza se (rompió o hirió).
4. Le dije a mi padre que se me había (roto o herido) la bicicleta.
5. Me golpee la cabeza con la acera y tuve que ir al hospital. Estaba (rota o herida).
6. (Rompiste o heriste) tu promesa conmigo.
7. Tengo un coche (roto o herido).
8. Mi muñeca está (rota o herida).
9. Ella hirió mis sentimientos tan gravemente que me (rompió o hirió) el corazón.
10. Solía ser amigo de Mara pero ya no. La amistad se ha (roto o herido).

EPISODIO FINAL

Pide a tus alumnos que digan lo que piensan que ha ocurrido durante los cinco días que Roller ha estado en el hospital. ¿Qué ha hecho Jess sola que antes sólo hacía con Roller? ¿Podría haber influido en la forma de pensar de Jess?

Cuando Jess llega al hospital para llevar a Roller a casa, le pregunta al hombre: «¿Le has puesto una cabeza nueva?» «Si, por supuesto» responde él.

Desde el principio del cuento, han cambiado muchas cosas. Jess ha cambiado. Roller ha cambiado. ¿Y qué ha pasado con tus alumnos? ¿A medida que han ido hablando sobre Roller y Jess, han cambiado? ¿En qué han cambiado respecto a como eran cuando discutieron el primer capítulo de *Hospital de muñecas*? Quizás podrías preguntarles.

Jess parece aceptar los cambios que han ocurrido. Nos dice que quiso hablar con Roller cuando volvió a casa desde el hospital, pero no pudo. Jess la examina con cuidado y la abraza fuerte. Después piensa en lo que dijo su padre. ¿Qué fue? Pregunta a tus alumnos si lo recuerdan.

Anima a tus alumnos a que discutan la decisión de Jess de no volver a bajar la muñeca de lo alto de la estantería. ¿Pueden entender por qué podría haber tomado Jess tal decisión? ¿Están de acuerdo con ella? ¿Es razonable? Si no lo es, ¿Cómo les gustaría que acabara el cuento? ¿Podrían volver a con-

tar el último episodio de otra forma? Si es así, podrías tomar nota de las diferentes versiones del final del cuento.

¿Y tú? ¿Has cambiado en el proceso de discusión del cuento con tus alumnos? ¿Piensas que los cambios son buenos? ¿Te ayudaran a ser una/un mejor profesora/or ?