



# Filosofía Lúdica

FASE PENSAR  
(Aprendemos a través de la Filosofía Lúdica)



# Índice

1. Filosofía Lúdica, ¿qué es?	3
2. La perspectiva rizomática de la Filosofía Lúdica	5
3. ¿Qué aportes ofrece a la educación del siglo XXI?	10
4. ¿Cómo estimular a las infancias para que piensen mejor?	13
5. ¿El diálogo como metodología para aprender a pensar?	18
6. ¿Cómo empezamos? ¡manos a la obra!	20
7. Orientaciones para guiar el diálogo con las infancias	40
8. ¿Evaluamos figuroanalógicamente?	44
9. Para saber más	49
10. Material descargable	50



# Filosofía Lúdica, ¿qué es?

*“Filosofía del asombro, del placer, de la inquietud, de la expectativa del descubrimiento, de los inventos y de los intentos de no dobligar el propio pensamiento frente a los dogmatismos”*

**Angélica Sátiro**

La Filosofía Lúdica es un movimiento contemporáneo heredero de los fundamentos del Proyecto Internacional de Filosofía para Niños y Niñas (FpN), creado por Matthew Lipman y su colaboradora Ann Sharp en los años sesenta. Como se recoge en su manifiesto, promueve el “jugar a pensar y el pensar jugando”. Se trata del gusto por el cultivo del pensamiento y del placer de pensar desde el asombro y la maravilla producida por la vida. Es una praxis filosófica transformadora, que recupera el origen etimológico de la palabra filosofía: amor por la sabiduría, y a su vez promueve un modo de pensar vinculado a la dimensión emocional y social, que va más allá de relacionar informaciones; un modo de pensar crítico, creativo y ético. Es un movimiento libre que acoge a todas las personas que se sientan en resonancia con esta manera de habitar el mundo.

## **Jugar a pensar desde las infancias y a partir de su cosmovisión**

La Filosofía Lúdica pone el foco no solamente en qué puede hacer la filosofía por las infancias, sino también en qué aportan las infancias a la filosofía. De esta manera, se impregna del modo de ser y de estar en el mundo de las criaturas, inspirándose en su espontaneidad e ingenuidad para abrir el proceso de “jugar a pensar y pensar jugando”. La experiencia de la dimensión lúdica del pensamiento estimula las ganas de aprender y el disfrute del pensar.



Cuando observamos a las criaturas pequeñas, constatamos también el papel definitivo de sus cuerpos mientras se aprenden a sí mismos y al mundo que les rodea. Las niñas y los niños enseñan a la Filosofía Lúdica la importancia de pensar desde el cuerpo; un cuerpo que siente, percibe, se mueve e interactúa con el espacio y con los demás cuerpos. Así, pensar desde el cuerpo es hacerlo a partir de la experiencia vital de las criaturas, desde toda su corporeidad en movimiento e interacción continua. En este sentido, el cuerpo se coloca en uno de los puntos de partida para filosofar, es decir, para pensar, sentir, percibir, actuar e interactuar.

## ¿Por qué las infancias y no “la infancia”?

No es lo mismo nacer y crecer en ambientes de desnutrición (física, emocional, mental, social), que en condiciones más favorables; en una comunidad con los vínculos vitales que conlleva el desarrollo infantil, que en una comunidad sin ellos; en un entorno que valora la convivencia con la naturaleza, que en un entorno que no la valora; en un mundo en guerra, que hacerlo en mundos en los que los adultos buscan construir la paz en un entorno que valora la libertad y el desarrollo del pensamiento... O en un contexto que asume la infancia como un devenir transtemporal.

Si hablamos de filosofar solamente desde una infancia, estaremos hablando de un ideal que no encuentra cabida en las circunstancias del mundo. Por lo tanto, filosofar desde las infancias es hacer humana a la humanidad en su compleja y paradójica multiplicidad, desigualdad e injusticia.

---

***Filosofar desde las infancias es hacer humana a la humanidad en su compleja y paradójica multiplicidad, desigualdad e injusticia.***

---



# La perspectiva rizomática de la Filosofía Lúdica

*“Una de las características más importantes del rizoma quizá sea la de tener siempre múltiples entradas”*

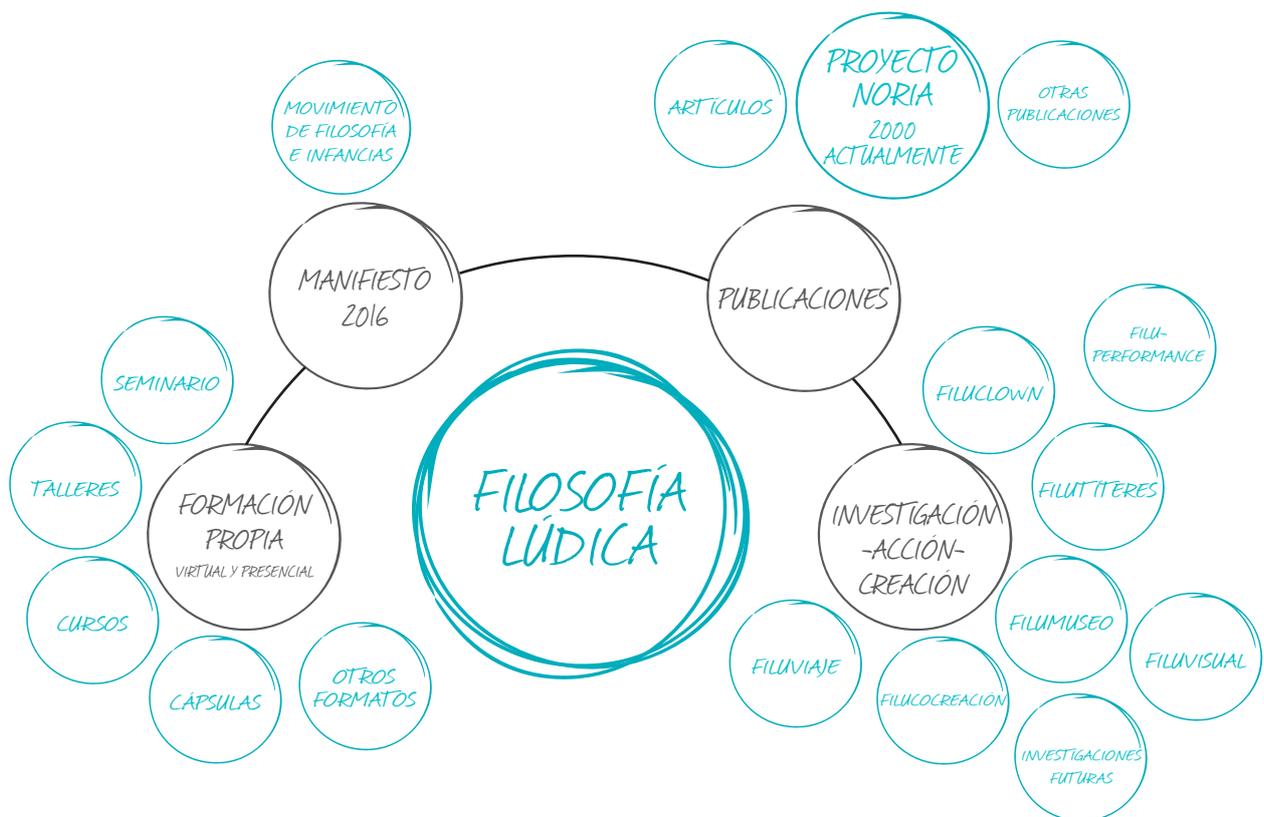
**Deleuze y Guattari**

Para entender mejor esta perspectiva hace falta compartir los sentidos que Deleuze y Guattari proponen en su libro Rizoma (1977) “Un rizoma como tallo subterráneo se distingue radicalmente de las raíces y de las raicillas. Los bulbos, los tubérculos, son rizomas. Pero hay plantas con raíz o raicilla que desde otros puntos de vista también pueden ser consideradas rizomorfas.” (p. 16) [...] “Un rizoma puede ser roto, interrumpido en cualquier parte, pero siempre recomienza según esta o aquella de sus líneas, y según otras.” (p. 22) [...] “No hay nada más bello, más amoroso, más político que los tallos subterráneos y las raíces aéreas, la adventicia y el rizoma.” (p. 35).

La mirada de la Filosofía Lúdica se basa en este modelo rizomático que cuenta con algunos principios que hacemos nuestros. No hay jerarquía entre las partes, hay pluralidad, multiplicidad, conectividad, posibilidades de direcciones nuevas, juego, cierta independencia y apertura para seguir cartografiando el camino investigativo y experimental que sigue abierto y en constante transformación.



Y así, desde este prisma, es como van surgiendo multiplicidad de caminos que dialogan entre sí de manera rizomática:



## Publicaciones

A partir del año 2000 surge la propuesta editorial del **Proyecto Noria** ([www.octaedro.com/noria](http://www.octaedro.com/noria)), como respuesta a las necesidades planteadas por los maestros y maestras a la hora de implementar en las aulas esta línea pedagógica. Como se trata de una bibliografía conectada a la realidad y a las necesidades de la experiencia educativa realizada en los diversos ámbitos de la educación formal y no formal, siguen saliendo publicaciones hasta la actualidad. En este proyecto podemos encontrar tres grandes apartados.



El primero de ellos es un **currículo dedicado a la educación de estudiantes de 2 a 11 años**. Sus programas educativos están ordenados en parejas de 14 libros, exceptuando los dos últimos programas, que no cuentan con material dedicado a las infancias.

Los libros dedicados a los niños y niñas ofrecen minicuentos, cuentos tradicionales, leyendas y mitos. En cada uno de los manuales de los maestros y las maestras se pueden encontrar más de 500 actividades distintas para promocionar el desarrollo del pensar, del sentir y del actuar a partir de los libros de los infantes. Además, se proponen actividades que utilizan el arte y los juegos como recursos para el desarrollo de las habilidades de pensamiento, así como de los valores y actitudes éticas.

Noria también ofrece una literatura filosófica para la infancia de 3 a 6 años, con 16 libros organizados en tres series de **cuentos para pensar**: Juanita y sus amigos, El Niño Sin Nombre, Hilomundos. En todas estas series los personajes descubren el mundo y a sí mismos y se plantean algunas cuestiones existenciales y filosóficas.

Al final de cada cuento se incluye un apartado dedicado a las personas adultas que acompañan la lectura con propuestas de actividades para reflexionar y dialogar con los niños y niñas. Por esta característica suelen ser utilizados por familias y espacios de educación no formal.

**La Biblioteca Noria** propone libros que sirven tanto para la formación de profesorado como para el desarrollo personal. Trata temáticas variadas vinculadas al propósito general del Proyecto Noria desarrollar pensamiento creativo y acción ética. Toda la bibliografía de este proyecto incorpora en sus propuestas diferentes lenguajes de expresión para generar un diálogo desde ese “jugar a pensar y pensar jugando”.

Este material literario y pedagógico demuestra la aportación significativa del método dialógico como proceso de enseñanza-aprendizaje. Este se aplica y elabora desde una praxis sostenida en el tiempo y en diversos países: España, Brasil, Argentina, México, Colombia, Uruguay, Chile, Costa Rica, Perú, Ecuador, Italia y Portugal.



Hay diversos artículos teóricos y comunicaciones de prácticas que están publicados en diferentes revistas. Una de ellas es gratuita y virtual y puede ser descargada en el siguiente enlace:

**[www.creamundos.net](http://www.creamundos.net)**

Como la filosofía lúdica es un proyecto abierto, hay diversos tipos de publicaciones que están compartidas en redes sociales, universidades, centros de formación de profesorado, etc.

## Manifiesto

En el año 2016 se da a conocer el **manifiesto del movimiento de la Filosofía Lúdica**<sup>1</sup> con el propósito de inspirar, acompañar e invitar a todas las personas a vivir la filosofía desde el disfrute del pensamiento, con atrevimiento, generando nuevas ideas, lanzándose al futuro y a sus posibilidades. Esta publicación está destacada porque es un documento que propone las directrices para el Movimiento Filosofía Lúdica, con el objetivo de mantenerlo abierto e incluyente.

## Investigación- acción- creación

También queremos mencionar el espacio de investigación-acción-creación al que se siguen sumando cada vez más experiencias artísticas y culturales.

Queremos resaltar proyectos diferenciados que están en marcha en este momento, en el que el **arte visual (FiluVisual)**, los **títeres (FiluTíteres)**, el arte dramático (**Filuperformance**), los procesos de cocreación con artistas (**Filucocreación**), las actividades filosóficas realizadas en museos y demás espacios expositivos (**Filumuseo**), los viajes realizados en territorios creativos (**Filuviaje**), la pedagogía del clown (**FiluClown**), dialogan con la Filosofía Lúdica abriendo un proceso creativo para “jugar a pensar y pensar jugando”. Sigue abierta la investigación-acción-creación desde lenguajes de expresión, territorios y ambientes creativos.



## Formación

Para seguir ampliando y tejiendo esta red lúdica y filosófica, que nos muestra una manera de habitar el mundo, la **formación propia y permanente**<sup>2</sup> nos sirve de impulso para contagiar, inspirar y seguir extendiendo este rizoma que se alimenta del pensar, del sentir y del actuar. Hay diferentes formatos que van desde los más profundos y continuos (seminario) hasta los más cortos y monográficos (cápsulas).

<sup>1</sup> Publicado en el libro de la Biblioteca Noria: Filosofía Mínima.

<sup>2</sup> En el Facebook del movimiento suelen comunicar diferentes iniciativas formativas:  
<https://www.facebook.com/filosofialudica>



# ¿Qué aportes ofrece a la educación del siglo XXI?

---

*“Cuando decimos que amar educa, lo que decimos es que el amar como espacio que acogemos al otro, que lo dejamos aparecer, en el que escuchamos lo que dice sin negarlo desde un prejuicio, supuesto, o teoría, se va a transformar en la educación que nosotros queremos. Como una persona que reflexiona, pregunta, que es autónoma, que decide por sí misma”*

**Humberto Maturana**

---

La Filosofía Lúdica propone el diálogo como método para pensar, activando así el pensamiento multidimensional, es decir, estimulando de manera simultánea el pensamiento crítico, creativo y ético. Para esto nos fundamentamos en Lipman y en su propuesta de pensamiento multidimensional. En su libro El lugar del pensamiento en la educación afirma que: “Para Descartes la noción de pensamiento más importante es la del pensamiento matemático y lógico, la separación entre mente y cuerpo, y los atributos de este - la capacidad de percepción, las maneras de sentir, de valorar, de crear, de imaginar, de actuar, etc.-, es total y absoluta.



Sin embargo, el pensamiento multidimensional, tal como lo entendemos aquí, apunta a un equilibrio entre lo que es cognitivo y lo que es afectivo entre lo perceptivo y lo conceptual, entre lo que es gobernado por las reglas y lo que no.” (p. 18) De esta manera, los niños y las niñas aprenden a pensar mejor de forma autónoma y a la vez se va transformando el pensamiento colectivo en el contexto de un **aprendizaje crítico, creativo y ético.**

No podemos olvidarnos también que todo esto sucede desde el juego y el placer por pensar, provocando metodológicamente el desarrollo de la atención, de la concentración, del flujo, del interés y de la participación voluntaria, despertando ganas de aprender y haciendo que el **aprendizaje sea agradable.**

La Filosofía Lúdica trata de generar una forma de vida dialógica e inclusiva. Jugar a pensar con el otro y en compañía de los demás no es solamente una estrategia o una formalidad técnica, es una manera de entender la importancia de vivir construyendo comunidades de diálogo con los demás en todos los ámbitos.

Todo esto ocurre en un escenario de **aprendizaje rizomático** donde hay multiplicidad, pluralidad de puntos de partida, donde todas las personas aportan un fluir de ideas y desde cualquiera de ellas se va ramificando y diversificando el pensamiento, abriendo nuevos canales de comunicación a través del diálogo y de los procesos cocreativos.

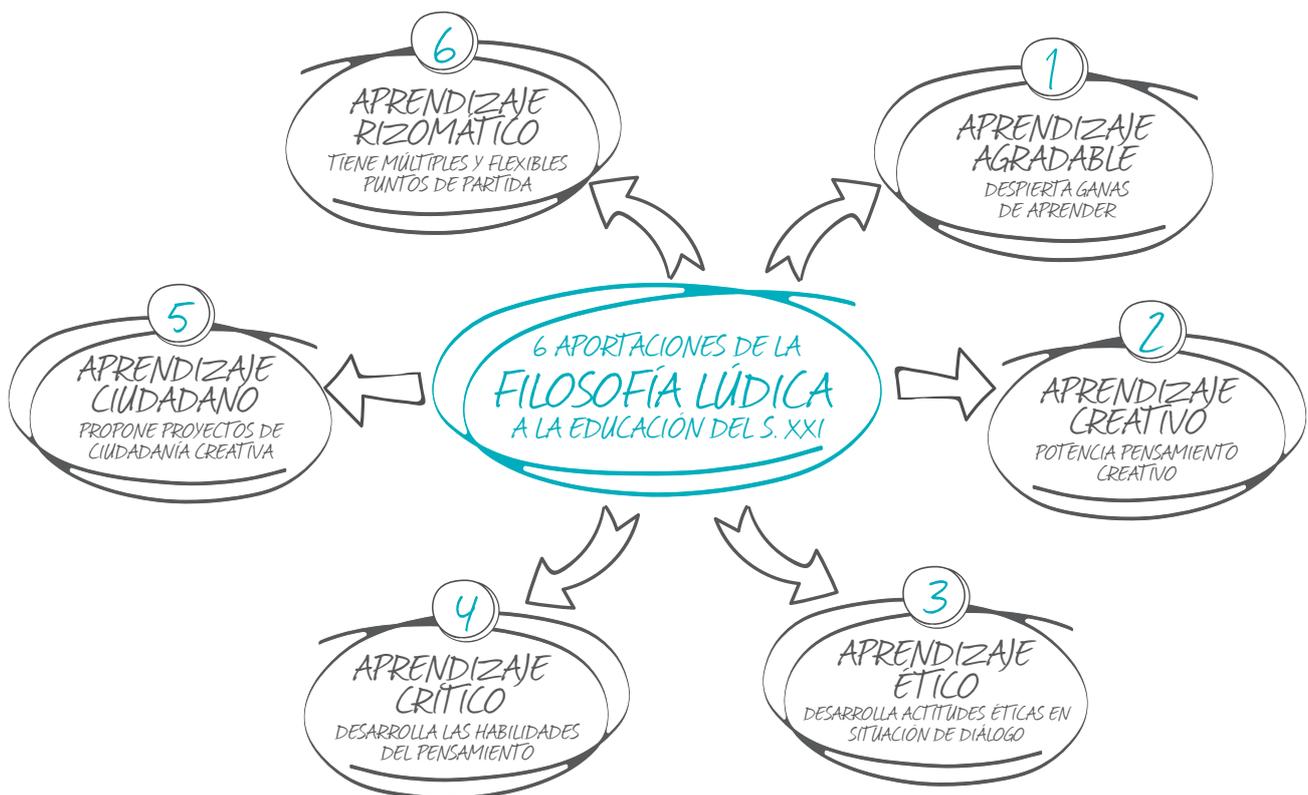
---

*Jugar a pensar con el otro y en compañía de los demás no es solamente una estrategia o una formalidad técnica, es una manera de entender la importancia de vivir construyendo comunidades de diálogo con los demás en todos los ámbitos.*

---



En este sentido, la Filosofía Lúdica propone también proyectos de ciudadanía creativa, desde las infancias, entrenándolas para un modo de vivir proactivo, dándoles voz para que puedan imaginar futuros posibles. Los niños y las niñas son capaces y merecen el derecho a participar de las decisiones y asuntos que les afectan, asumiendo así un **aprendizaje ciudadano en el aquí y en el ahora.**





# ¿Cómo estimular a las infancias para que piensen mejor?

---

*“Un niño que mejora su capacidad de pensar no solo es un niño que ha crecido, sino que es un niño que ha aumentado su capacidad de crecer”*

**M. Lipman**

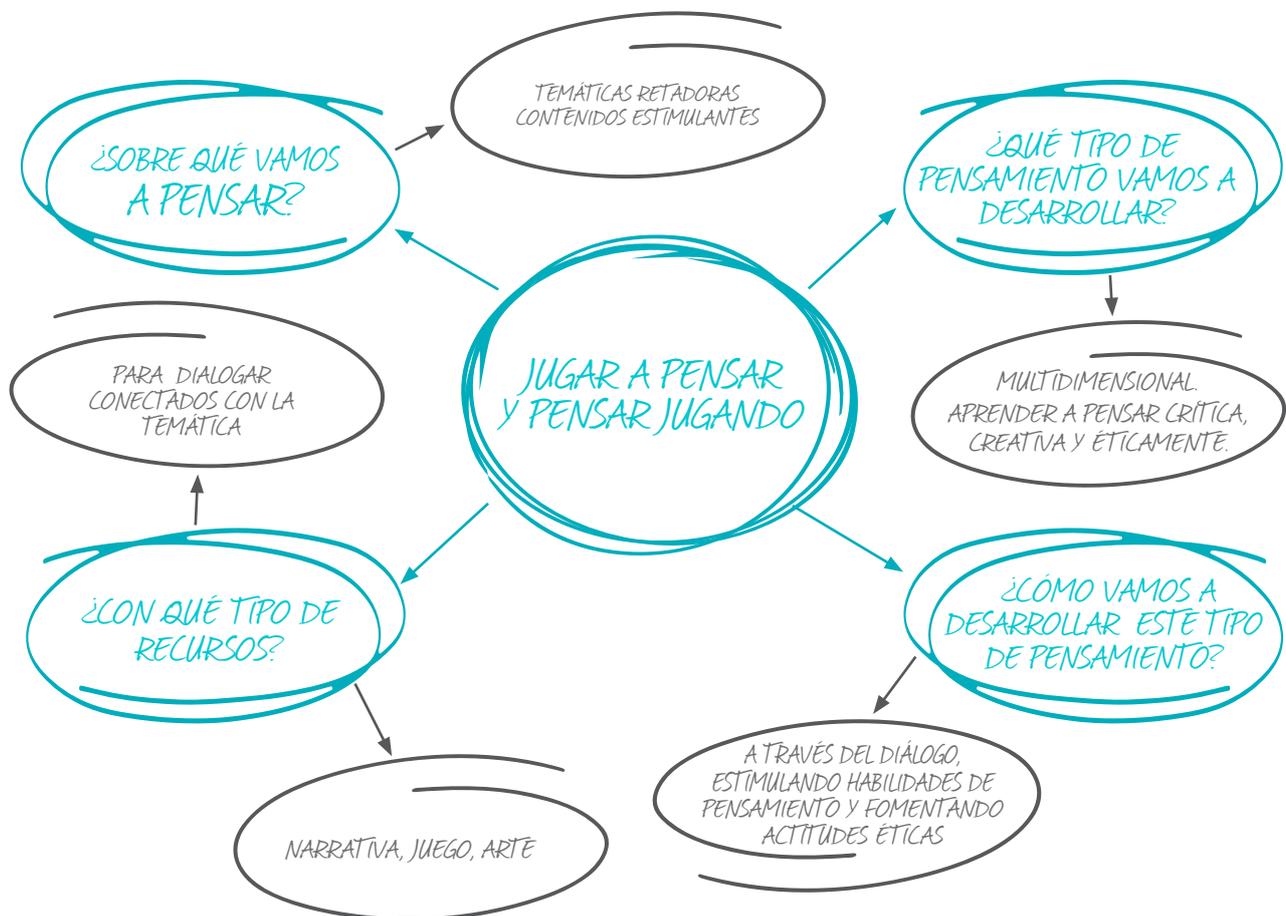
---

Para dar respuesta a esta pregunta, lo hacemos desde la óptica de los **programas curriculares del Proyecto Noria**, con su enfoque conceptual y metodológico para poder poner en marcha, de manera simultánea, los procesos de pensar, actuar y sentir.

Es necesario pensar a partir de algo; en este sentido, se podrán utilizar gran variedad de recursos artísticos (pinturas, esculturas, música, danza, teatro, performance, títeres, clown...), narrativos (cuentos, leyendas, mitos, novelas...) y lúdicos (juegos y actividades lúdicas), con el propósito de estimular las habilidades de pensamiento necesarias para que los niños y las niñas aprendan a pensar de forma autónoma, desarrollando una serie de valores y actitudes éticas.



De este modo fomentamos desde edades tempranas el pensamiento crítico, creativo y ético (pensamiento multidimensional) a partir del método dialógico (comunidades de diálogo) para desarrollar ese pensamiento autónomo, a la vez que la inteligencia colectiva o el cerebro social.





## ¿Cuáles son las habilidades de pensamiento que se pretende estimular?

Las habilidades de pensamiento son actos mentales que, estimulados, ayudan a pensar mejor. Ellas existen mientras se mueven en el acto mismo de pensar y, aunque no las veamos, están dispuestas en la mente en funcionamiento. Por esto, es importante identificarlas en la expresión (oral, escrita, gráfica, corporal, musical, etc.), dado que, para estimularlas, es necesario darles visibilidad.

Sin pretender hacer una categorización que promueva una visión reduccionista del pensamiento, según la clasificación realizada por M. Lipman (1995), podemos encontrar cuatro grupos de **habilidades**: de **investigación**, de **razonamiento**, de **conceptualización** y de **traducción**. Posteriormente, a partir de las investigaciones sobre creatividad y sobre cómo piensan las criaturas pequeñas, se suman las habilidades **perceptivas**, comprendiendo que son especialmente relevantes para el desarrollo del pensamiento general y, en especial, para pensar desde el cuerpo en movimiento.





## ¿Cuáles son las actitudes éticas necesarias que se pretende fomentar?

Las actitudes, desde esta óptica, se entienden como hábitos que se han de fomentar y que pueden cambiar el comportamiento y las acciones. Para llegar a esto, ciertos actos tienen que ser interiorizados, convertirse en habituales y transformarse en un modo de responder o de ser.

A continuación, te presentamos una serie de actitudes éticas para estimular a los niños y a las niñas en esta tarea de aprender a actuar coherentemente en todos los niveles: nivel intrapersonal, interpersonal, ciudadano, intercultural y ecológico.

**Proyectar un yo ideal.** Estimular a las criaturas a descubrir quiénes son, mientras aprenden a preguntarse quiénes quieren ser. No se trata de forzar nada, la idea es matizar, con esta actitud de imaginación, la percepción que tienen de ellas mismas.

**Empatizar.** Crear entornos sociales para que los niños y las niñas puedan ejercitar esa capacidad de ponerse en el lugar del otro y de aceptarlo. Cada día, poquito a poco, pero señalizando claramente que esto es algo importante que hay que ir desarrollando.

**Respetar y crear reglas.** La participación de los niños y niñas en la creación de las reglas o acuerdos de convivencia es clave para que aprendan a respetarlas. En ese proceso también será necesario guiarlos para que aprendan a criticarlas y a valorar hasta qué punto son adecuadas o no.

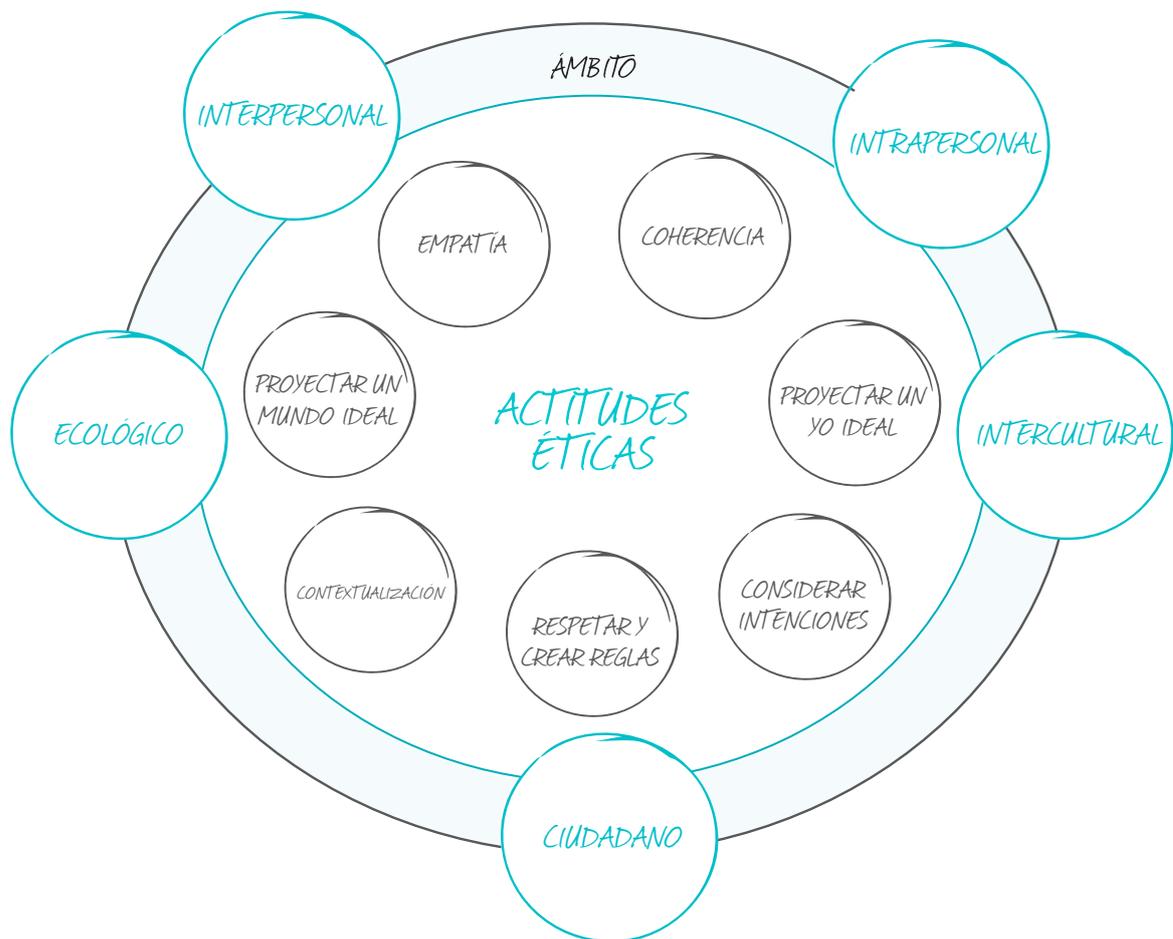
**Proyectar un mundo ideal.** Es una actitud de imaginación cuidadosa que nos permite plantearnos cuestiones importantes como: ¿En qué mundo queremos vivir? ¿El mundo real está muy distante del mundo ideal? ¿Por qué? ¿Cómo podemos reducir esa distancia? ¿Es posible un mundo mejor que este en el que vivimos? ¿Cuál es mi contribución a la construcción de este mundo mejor?

**Contextualizar.** Cuando emitimos un juicio ético basándonos en esta actitud buscamos considerar todos los hechos, analizando la situación como un todo. Es una actitud ética importante porque permite una aproximación entre la realidad concreta y la reflexión sobre ella.



**Considerar intenciones.** Las intenciones definen la cualidad de las acciones. Una acción fruto de una buena intención es diferente de una acción hecha con una mala intención. Ahora bien, esto no significa que buenas intenciones siempre generen buenas acciones. Para que una acción sea considerada buena hacen falta otros ingredientes, como por ejemplo la adecuación de la acción a la realidad en la que se da.

**Coherencia.** Ser coherente significa actuar, hablar, sentir y pensar de manera armoniosa y consecuente. La coherencia puede ser aprendida siempre que las personas pretendan mantener una actitud constante de búsqueda en esta dirección. Esta actitud implica estar continuamente atenta o atento al modo de ser, de hacer, de pensar y sentir buscando manejar todas estas dimensiones.





# ¿El diálogo como metodología para aprender a pensar?

---

*“No existe diálogo si no hay humildad, tampoco si no existe una fuerte e inquebrantable fe en los seres humanos”*

**Paulo Freire**

---

El diálogo es un valor democrático porque posibilita la interacción social entre los que son diferentes, haciendo visible la convivencia pacífica en una sociedad pluralista y garantizando la expresión de diversas ideas, sean las dominantes o no. También permite un tratamiento importante de los conflictos entre las personas, además de ser una excelente herramienta metodológica para aprender a pensar.

Para que los niños y las niñas aprendan a pensar por sí mismos se les propone que piensen colectivamente, y para ello necesitan aprender a dialogar. Ese diálogo se va creando con el acompañamiento de un facilitador o facilitadora, que va estimulando las habilidades de pensamiento de los niños y las niñas e incorporando a su vez los valores y actitudes éticas, para construir así una red de significados de aquello que piensan, hablan, sienten y perciben.



Dialogar desde la perspectiva de la Filosofía Lúdica tiene el propósito de presentar y elaborar ideas con base en argumentos y puesta de razones, partiendo del respeto, del conocimiento y de la comprensión mutua. Para llegar a esta razonabilidad (término acuñado por Matthew Lipman), razón que es al mismo tiempo crítica, creativa y ética, y para promover la reflexión en las infancias será necesario:

---

*Ese diálogo se va creando con el acompañamiento de un facilitador o facilitadora, que va estimulando las habilidades de pensamiento de los niños y las niñas e incorporando a su vez los valores y actitudes éticas,*

---

**Explorar temas del interés** de los niños y las niñas.

**Identificar y focalizar** esos temas **a partir de preguntas** que los propios niños y niñas formulen, buscando abarcarlas con rigor, precisión y profundidad.

**Explorar** los temas escogidos **a través del diálogo**, poniendo el énfasis en la formación ética.

**Crear comunidades de diálogo**, espacios de convivencia en los que todos y todas tengan derecho a expresar sus ideas, sepan escuchar y considerar las ideas de los demás, de donde resulta la construcción de un pensamiento colectivo, articulado, rico y consistente.



# ¿Cómo empezamos? ¡manos a la obra!

---

*“La primera tarea de la educación es agitar la vida,  
pero dejarla libre para que se desarrolle”*

**María Montessori**

---

## Creando clima

Como punto de partida será necesario crear un **clima de confianza** en el que todos los niños y las niñas sean capaces de colaborar en una tarea común con garantía de respeto mutuo para todos los puntos de vista y opiniones.

Un **ambiente cálido y de serenidad** ayudará a conseguir la relajación necesaria para jugar a pensar. Se trata de crear un espacio de cierto “recogimiento” a partir, por ejemplo, de una música suave que anuncie la actividad, de una luz más tenue, de algún aroma que resulte agradable para todas las personas, etc. La escenografía también es un elemento importante para captar la atención y para centrar los intereses.

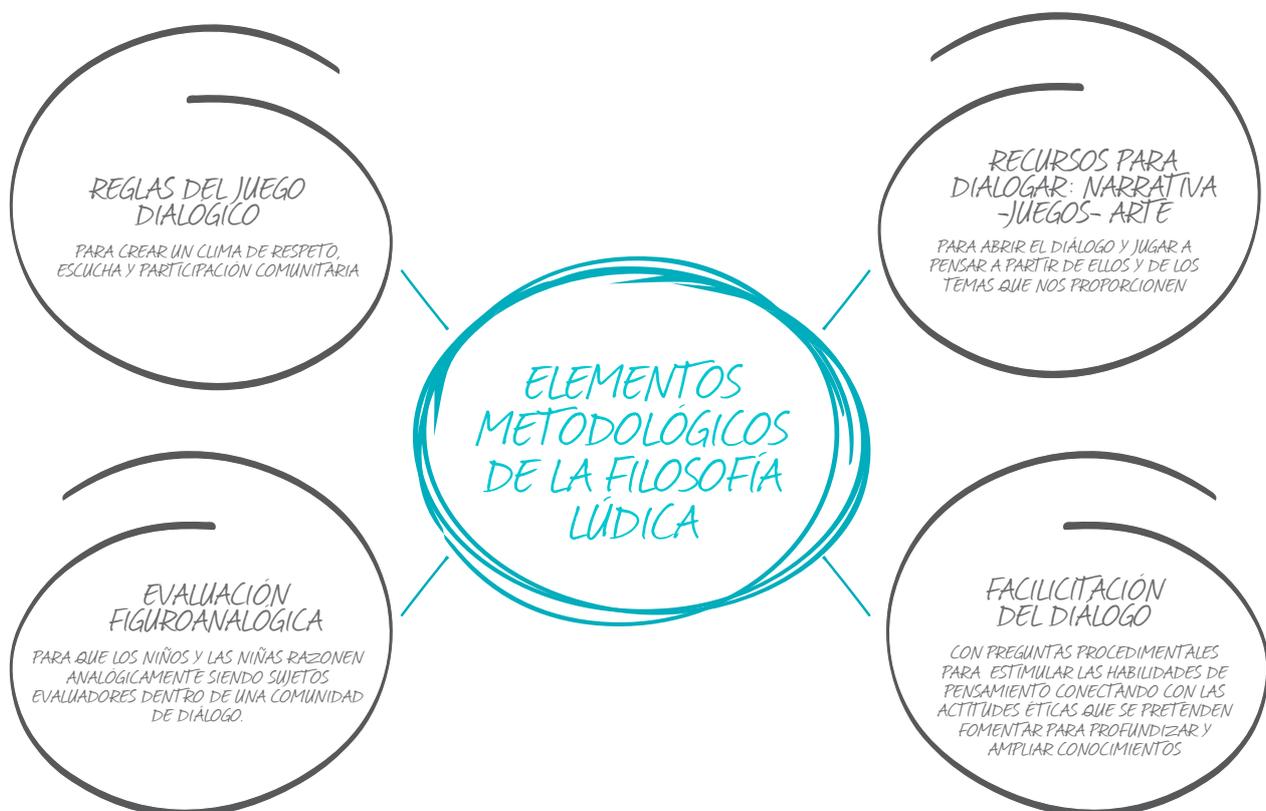


## ¿Cómo nos colocamos en el espacio?

Todos los participantes han de **verse las caras cuando hablan**, por lo que sugerimos la distribución en círculo. Se pueden sentar en el suelo, si se dispone de una alfombra o de un rincón cómodo, o en sillas. El facilitador o facilitadora tiene que formar parte de este círculo para conducir el diálogo entre los niños y las niñas.

## ¡Que empiece el juego dialógico!

A continuación, te presentamos en este esquema los elementos metodológicos de la Filosofía Lúdica que te pueden ayudar a la hora de poner en marcha una comunidad de diálogo.





## ¿Cuáles son las reglas del juego dialógico?

El diálogo no es un tipo cualquiera de comunicación y en este caso es, además de un importante **valor ético**, una potente herramienta metodológica para aprender a pensar y a desarrollar las habilidades de pensamiento. Cuando el diálogo adquiere esas características y tiene un **tono reflexivo**, decimos que se llama diálogo filosófico. Y como estamos tratando esta perspectiva educativa de manera lúdica —“jugar a pensar y pensar jugando”— preferimos pensar en ese diálogo filosófico como en un juego con reglas que han de ser aprendidas y practicadas.

Por lo tanto, para empezar a dialogar será necesario establecer unas normas de convivencia que sienten las bases para proporcionar un clima de respeto y de participación comunitaria.

Si bien estas reglas podrían ser impuestas, nos parece importante romper con ese esquema, cambiándolo por una dinámica de corresponsabilidad donde cada niño y cada niña se convierta en un partícipe de la comunidad de diálogo. Desde esta posición, los niños y las niñas pueden aprender a interiorizar de manera profunda esas reglas básicas de convivencia, creando un sistema autorregulador y autocorrectivo, factor fundamental para la construcción de su autonomía, moral e intelectual.

## ¿A partir de qué recursos jugamos a pensar?

Los recursos pueden ser variados y nos ayudan a abrir el diálogo para pensar a partir de ellos.

### > El Arte

Este es un campo en el que el ser humano se expresa y se comunica de una manera muy especial. En él se mezclan sensaciones, emociones, pensamientos, valores, ideas, principios, etc. Es un recurso pedagógico interesante porque ante él no es posible quedarse impasible como si nada hubiese ocurrido. El arte es potente, impactante y, como mínimo, nos da la oportunidad de disfrutar o no de él. Como recurso pedagógico nos permite dirigirnos a distintos ámbitos abarcando la diversidad de lenguajes de expresión.



Veamos algunas **relaciones importantes**:

### **El arte es placer**

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

### **El arte es sensibilidad**

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

### **El arte es creatividad**

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

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

## > **La Narrativa**

Todas las culturas se caracterizan por utilizar historias para educar. Los cuentos, los mitos y las leyendas forman parte del acervo cultural de todos los pueblos del planeta. Las civilizaciones con lenguaje escrito, además de contar y oír historias, han enfatizado su escritura y lectura. Y las culturas sin escritura han enfatizado la presencia de las historias en el ámbito de la oralidad.



Así, leer, contar y oír historias son acciones comunes en los diferentes ambientes educativos. El valor educativo de las historias es indiscutible y está ya reconocido de manera universal. Desde la República de Platón, son muchas las alusiones a narraciones míticas como elementos pedagógicos fundamentales para la formación ética de las nuevas generaciones. Todos los pueblos utilizan y utilizarán las historias como medios para enseñar su cultura y la propia historia.

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

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

### > **El Juego**

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

#### **Una forma de adaptarse al mundo**

Es la forma en que los niños y las niñas incorporan la realidad en la que viven. Ayudan a regular su acción a medida que la realidad se manifiesta compleja o distinta de lo que se esperaba.



### **Un instrumento de aprendizaje**

Los juegos sirven para conocer y medir las propias aptitudes y capacidades, y también para inspeccionar el entorno. Sirven para situarse en el grupo y para saber qué rol ocupamos. Son grandes auxiliares para la adquisición de pautas de conducta.

### **Una herramienta para desarrollar las capacidades físicas y psíquicas al compartir juegos**

Las ganas de superación y la relación con los otros son elementos que estimulan ciertas capacidades como: agilidad, fuerza, resistencia (físicas); atención, percepción, memoria, imaginación (psicológicas).

## **Facilitación del diálogo**

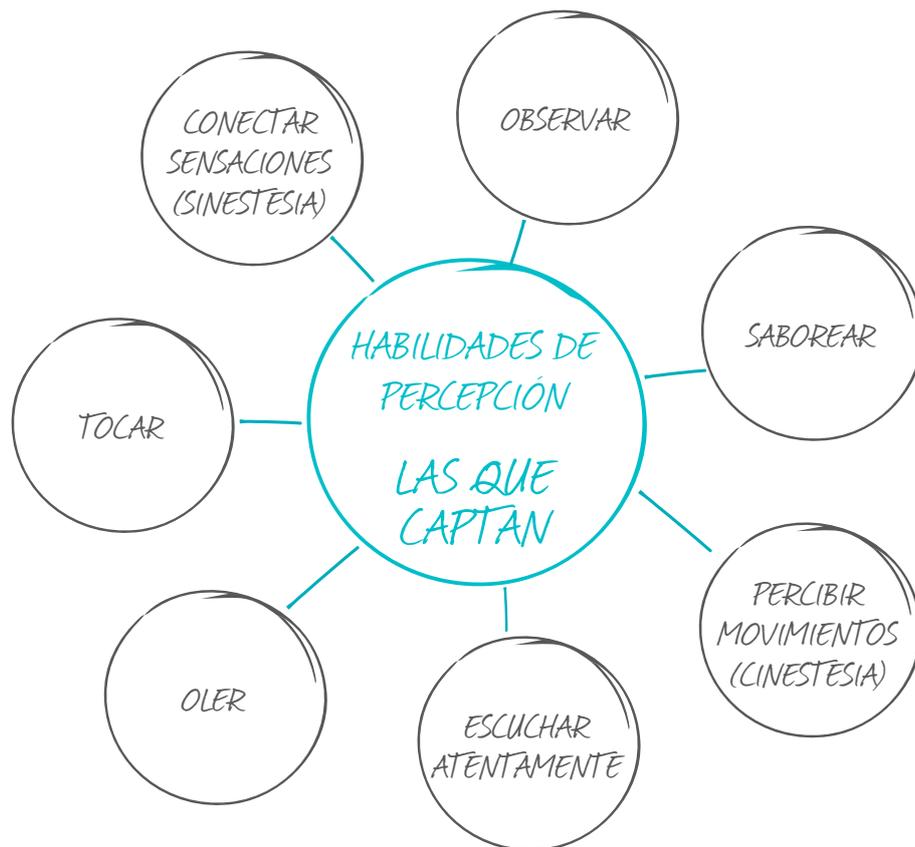
### **¿Qué tipo de preguntas estimulan las habilidades de pensamiento?**

Las preguntas para estimular las habilidades de pensamiento, llamadas procedimentales, son preguntas amplias que encajan en cualquier contenido si se adaptan al universo lingüístico del niño y de la niña y al contexto en el que serán utilizadas.

A partir de la formulación de estas preguntas, durante la facilitación del diálogo, garantizamos ir activando los diferentes tipos de pensamiento, y las podemos utilizar en todo el desarrollo de la sesión dependiendo del recurso y la propuesta planteada. A continuación, presentamos los grupos de habilidades de pensamiento y las preguntas que las estimulan.



1 **Habilidades de percepción: las que captan.**



**Observar: sobre lo que has visto, oído...**

¿Qué es? ¿Cómo es? ¿De dónde viene? ¿A dónde va? ¿Qué hace? ¿Quién es? ¿Puedes explicarme ordenada y detalladamente lo que ves? Di lo que has visto primero y después, y así sucesivamente. En eso que observas, ¿notas algo familiar, sorprendente, interesante, curioso, divertido, trágico?



---

**Escuchar atentamente**

¿Qué has escuchado? ¿Comprendes lo que has escuchado?  
¿Por qué? ¿Cuáles son las partes más interesantes de lo  
que has escuchado? ¿Todos los compañeros del diálogo lo  
escuchan de la misma forma que tú? ¿Cómo lo sabes?

---

**Saborear**

Esto que has probado, ¿a qué te sabe? ¿Te gusta su sabor?  
¿Por qué? ¿Qué puedes descubrir a partir del gusto de algo?  
¿Qué puede pasar si no reconoces ningún sabor? ¿Cómo lo  
sabes?

---

**Oler**

¿Cuál es el olor, aroma, fragancia de lo que estás oliendo? ¿Te  
gusta su olor? ¿Por qué? ¿Qué puedes descubrir a partir del  
olor de algo? ¿Qué puede pasar si no reconoces ningún olor?  
¿Cómo lo sabes?

---

**Tocar**

Lo que estás tocando es duro, blando, liso, rugoso, frío, caliente.  
¿Te gusta su tacto? ¿Por qué? ¿Qué puedes descubrir a partir  
del tacto de algo? ¿Qué puede pasar si no reconoces algo a  
través del tacto? ¿Cómo lo sabes?

---

**Percibir movimientos:  
cinestesia**

¿Qué movimientos has percibido? ¿Es un movimiento rápido,  
lento, suave, fuerte...? ¿Te gusta ese movimiento? ¿Por qué?  
¿Qué puedes descubrir a partir de ese movimiento? ¿Qué  
puede pasar si no reconoces algún movimiento? ¿Cómo lo  
sabes?



**Conectar sensaciones:  
sinestesia**

¿Dirías que este movimiento tiene sabor? ¿Cuál? ¿Es posible bailar una palabra? ¿Cómo serían los colores de las notas musicales? ¿Sientes el gusto de un color?

**2 Habilidades de investigación: las que interrogan la realidad**





---

**Averiguar**

¿Cómo podemos saber que...? ¿De qué manera encontraríamos o podríamos encontrar...? ¿Cómo podemos encontrar la manera de saber? ¿A quién podríamos preguntar para confirmar?

---

**Formular hipótesis**

¿Y si...? ¿Qué pasaría si...? ¿Cómo es que... puede ser así? ¿Por qué debe haber pasado esto? ¿Qué explicaciones podemos encontrar para...? ¿Qué pruebas podemos encontrar para afirmar que...?

---

**Buscar alternativas**

¿De qué otra manera podrías hacer, pensar esto? ¿Qué pasaría si hicieras eso de otra manera? ¿Podría ser qué...? ¿Qué harías si...? ¿De cuántas maneras se puede pensar, hacer eso? ¿Crees que pueden existir otros puntos de vista para ver esa misma cuestión?

---

**Seleccionar posibilidades**

¿Cuál de las salidas seleccionarías? ¿Cuál es la manera que te parece más apropiada? ¿Qué crees que puede ocurrir después de...?

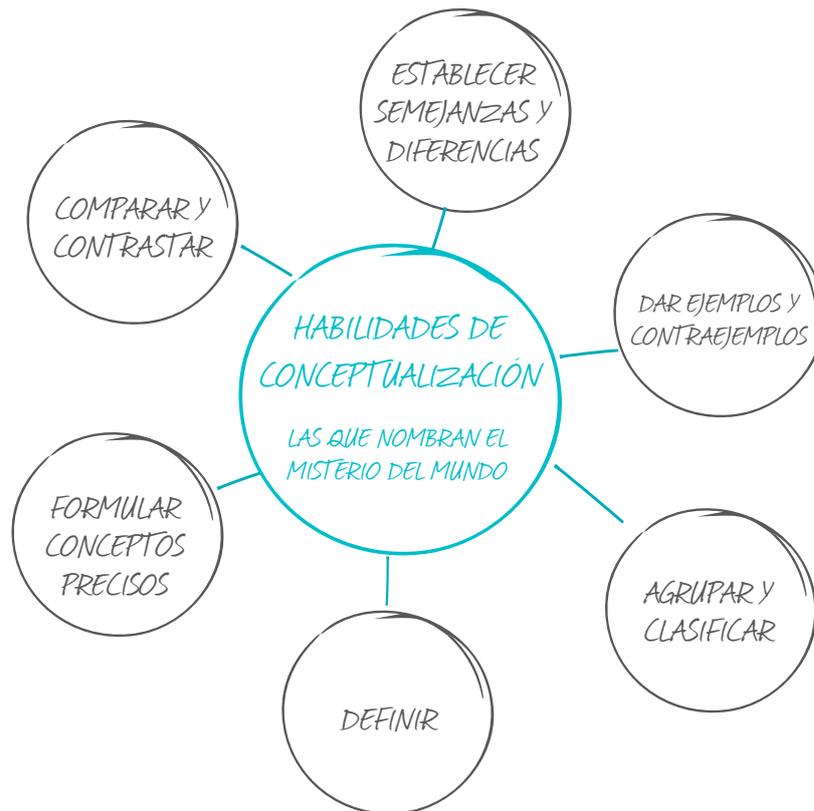
---

**Imaginar**

¿Cómo acabarías? ¿Cómo continuarías? ¿Qué harías? ¿Tienes alguna idea para...? ¿Podemos inventar otras formas de...? ¿Qué pasaría si...? ¿Y por qué no...?



③ **Habilidades de conceptualización: las que nombran el misterio del mundo.**



**Formular conceptos  
y definir**

¿Qué significa? ¿Hay otras palabras que digan algo parecido?  
Cuándo dices..., ¿qué quieres decir con esa palabra?



---

**Dar ejemplos y  
contraejemplos**

Para pedir un ejemplo, la pregunta debe ser lo más directa posible: ¿Puedes poner un ejemplo de...? Ejemplifica lo que estás diciendo para incentivar que den contraejemplos: Eso que afirmas, ¿siempre pasa de la misma manera? ¿Conoces algún caso contrario a lo que estás explicando?

---

**Comparar y  
contrastar**

¿En qué se parecen... y...? ¿En qué aspectos coinciden? ¿Qué diferencias ves entre... y...? ¿Qué hace que... y... sean diferentes? ¿Qué hace que sean iguales?

---

**Agrupar y clasificar**

¿Podemos unir... y... en grupos diferentes? ¿Cómo? ¿Podríamos agrupar estos? ¿De qué manera? ¿De cuántas maneras podemos agruparlos? ¿Qué hay en común entre todos los elementos de ese grupo?

---

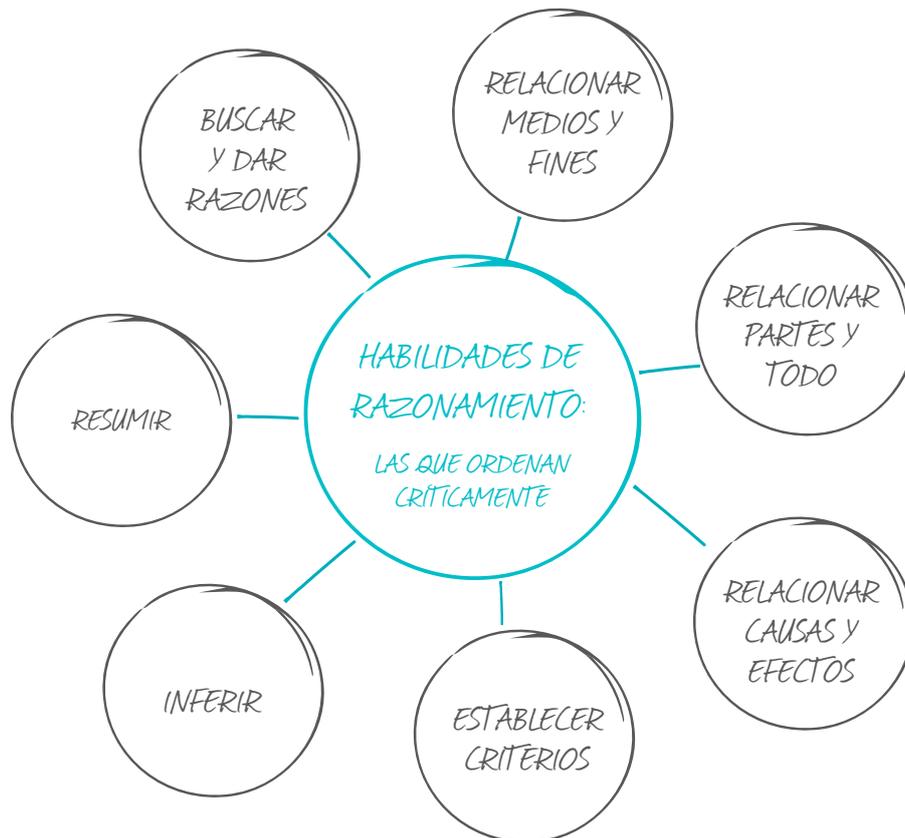
**Buscar y dar razones**

¿Por qué piensas que...? ¿Cómo es posible que...? ¿Qué te lleva a pensar que...? ¿Qué razones tienes para afirmar que...? ¿En qué te basas para decir que...? ¿Por qué crees que tu opinión es correcta? ¿Qué le dirías a alguien que estuviera en desacuerdo contigo?

---



**4** *Habilidades de razonamiento: las que ordenan críticamente.*



**Inferir**

**Inferencia no verbal:** Después de este gesto, ¿qué puede venir? ¿Qué significado puede tener este silencio que hemos vivido? ¿Qué significado puede tener todo el desorden que el grupo está haciendo?

**Inferencia inductiva:** ¿Se puede concluir que todo o casi todo es...? ¿Se puede decir que todo eso es...? ¿Qué podemos pensar a partir de...?

**Inferencia deductiva:** De lo que acabamos de hablar, ¿qué puede pasar? De lo que estamos afirmando, ¿podemos concluir que...?

**Inferencia analógica:** En un caso parecido..., ¿podríamos...? ¿Qué pensaríamos la próxima vez?



**Razonar  
analógicamente**

¿Es como...? ¿Qué tiene en común con...? ¿Qué te hace pensar que...? ¿Se parece a...? La característica..., ¿es común a estos dos objetos? ¿Es para... como es para...?

**Relacionar causas  
y efectos**

¿Cómo piensas que acabará? ¿Puedes prever cómo será? ¿Cómo será si...? ¿Qué puede ocurrir en el caso de que...? Si decides hacer, decir..., ¿cuál/es pueden ser las consecuencias? ¿Qué pasa cuando...? Si dijeras o hicieras, ¿qué pasaría? Cuando pasa, ¿qué significa? ¿Cuál es la causa de...? ¿Cuáles son las consecuencias de...? ¿Cuándo pasa... pasa... también?

**Relacionar partes  
y todo**

Si cada parte es..., ¿significa que el todo también es? Si el todo es..., ¿significa que cada parte es? Si el todo es..., ¿cualquier parte también es...? ¿Cada parte encaja en el conjunto?

**Relacionar medios  
y fines**

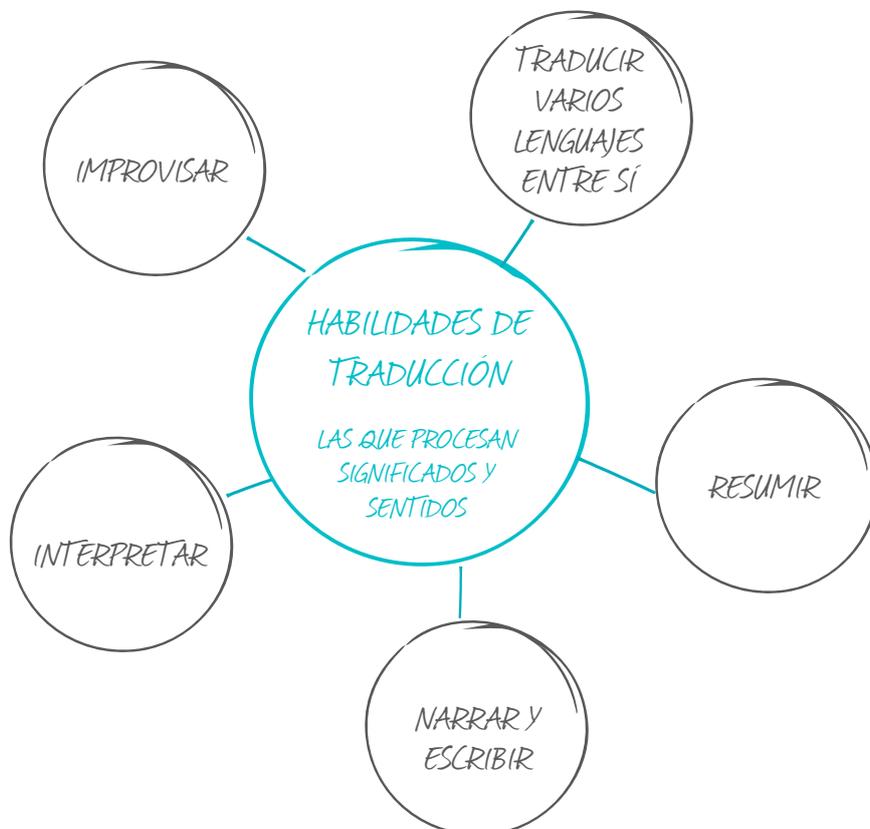
¿Qué puedo hacer para conseguir...? ¿De qué forma se puede llegar...? ¿Qué medios han sido utilizados para conseguir eso? Para conseguir... ¿tengo que hacer...? ¿Podría conseguir lo mismo haciendo... o...? ¿Cómo se sabe cuál es el mejor camino? ¿Qué medio es el más apropiado para conseguir...?



**Establecer criterios**

Pedir razones, y si dicen “porque sí”, preguntar: ¿Por qué? “Porque sí” ¿es una buena respuesta? ¿Cuáles son tus criterios para afirmar eso? ¿Existe alguna otra razón diferente? ¿Cómo podríamos agrupar...? ¿Qué criterios utilizaríamos? ¿Cómo podemos saber si... es útil? ¿Es algo que nos ayuda? ¿Funciona? Enunciar criterios según el contexto en el que se está trabajando: ¿Cuáles serían los criterios para distinguir... de...?

**5) Habilidades de traducción: las que procesan significados y sentidos.**





### Interpretar

¿Cómo ves eso? ¿Todos los compañeros ven eso de la misma forma que...? ¿Por qué? ¿Puede haber otras opiniones diferentes a las tuyas para ese mismo objeto? Cuando afirmas eso ¿estás sugiriendo que...? ¿Lo que dices significa que...?

### Improvisar

¿Vamos a improvisar que...? ¿Podrías representar rápidamente para tus compañeros...? ¿Podemos inventar rápidamente otra manera de...? ¿Alguien puede improvisar algo sobre...?

### Resumir

¿Podrías resumir lo que has dicho? ¿Podrías resumir lo que ha dicho tu compañero? ¿Cómo dirías, utilizando una sola palabra...? Di con cinco palabras... ¿Eres capaz de decir con pocas palabras lo que resulta de...?

### Traducir a varios lenguajes diferentes entre sí

¿Podrías decir eso bailando? ¿Qué ritmo tendría esta historia? ¿Qué color tendría esa idea? ¿Cuál sería la música de fondo que le pondrías a esta historia? ¿Cuáles serían los mejores gestos para representar...? ¿Cuál sería la forma de ese sonido? Observa la cara de tus compañeros/as, ¿qué podemos saber de lo que nos dicen las caras? Observa cómo están sentados tus compañeros, ¿qué podemos saber a partir de eso? Observa cómo caminan tus compañeros, ¿qué podemos saber a partir de eso? Obsérvate en el espejo moviéndote ante él, ¿qué es posible saber sobre ti mismo? ¿Puedes crear un movimiento que exprese cómo te sientes ahora? ¿Puedes crear un movimiento para expresar lo que piensas sobre lo que estamos hablando ahora? ¿Podemos saber por el rostro o por la expresión corporal que...?



## ¿Cómo conectan las habilidades de pensamiento con las actitudes éticas?

En algunos casos, a la hora de facilitar el diálogo, añadimos a las preguntas observaciones que llamamos “conexión ética”. Estas observaciones tienen la función de conectar la habilidad de pensamiento con lo que se pretende desarrollar en el plano de la formación ética. A continuación, presentamos la conexión ética correspondiente a cada habilidad.

### Habilidades de percepción

**Observar.** Desde el punto de vista ético, el desarrollo de esta habilidad puede ayudar en la emisión de juicios más adecuados y pertinentes. Un buen observador no tendrá prisa en emitir juicios sobre nada o nadie, tratará de ser cuidadoso y de considerar todas las perspectivas que le abre su observación antes de juzgar o de decidir algo muy importante.

**Escuchar atentamente.** El diálogo es un importante valor ético. Es imposible dialogar sin escuchar y sin tener en cuenta a quien habla. Escuchar atentamente es una habilidad fundamental para el diálogo.

Conectar todas las habilidades perceptivas implica desarrollar una base cognitiva más amplia. Cuanto más amplias son las posibilidades cognitivas de cada uno, más tipos distintos de informaciones podrá considerar antes de tomar sus decisiones.

### Habilidades de investigación

**Averiguar.** Es necesario hacer averiguaciones antes de emitir juicio sobre algo. Muchos de los prejuicios son fruto de la falta de paciencia prudente que promueve el averiguar.



**Formular hipótesis.** Es deseable que los niños y las niñas se acostumbren a considerar la variedad de posibilidades que puede llevarles el resolver un problema. Para ello, será necesario animarlos y animarlas a formular el mayor número posible de hipótesis. Además, deben apreciar que para cada problema pueden formularse multitud de hipótesis. Este tipo de trabajo tiene consecuencias epistemológicas y éticas importantes: cuanto más capaces sean de formular hipótesis, serán más creativos y creativas éticamente y emitirán menos juicios de forma rápida e irreflexiva.

**Buscar alternativas y seleccionar posibilidades.** Decidir y elegir son actos éticos complejos y fundamentales en la vida de las personas. Y en general no es fácil tomar decisiones, principalmente las que implican conflictos éticos que en general son muchas. Ser hábil en buscar alternativas y seleccionar posibilidades ayuda en este sentido. Cuanto más capaz de buscar alternativas es uno, más capaz es de afrontar las situaciones planteadas ante conflictos y problemas éticos.

**Imaginar.** La imaginación ética es fundamental para afrontar la complejidad del siglo XXI. Sin el desarrollo de esta habilidad uno puede quedarse “atrapado”, “bloqueado” y “sin vistas” para buscar soluciones a los problemas que esta complejidad presenta. Una persona capaz de imaginar éticamente podrá tener visiones de futuro, emprender acciones de cambio, soñar un futuro posible, proyectar un yo y un mundo ideal.

### Habilidades de conceptualización

**Conceptualizar y definir.** Los prejuicios son ideas previas a los conceptos. Desde la perspectiva ética, los prejuicios pueden causar muchos y distintos tipos de daños. Ayudar a formar personas hábiles en definir y conceptualizar puede ser fundamental en este sentido. Todo depende de la buena aplicación de esa habilidad en el campo ético.

**Dar ejemplos y contraejemplos.** Aprender a dar ejemplos actitudinales es fundamental para la evolución ética y aprender a ver los contraejemplos ayudará a descartar actitudes indeseables.



**Contrastar y comparar.** Desde la perspectiva de la ética intercultural, esta habilidad es fundamental. El hecho de que muchas cosas sean comparables ayuda a los distintos grupos a encontrar lo que nos une. La interculturalidad está hecha de eso: del encuentro de las semejanzas que pueden unir a los diferentes.

### Habilidades de razonamiento

**Buscar y dar razones.** Esta habilidad abre la puerta al ejercicio de un valor muy importante: el respeto mutuo. Cuando uno aprende a respetar las razones de los demás, mientras ofrece sus propias razones, está en condiciones de respetar al otro y de hacerse respetar por el otro. Esta habilidad es fundamental para aquellos que están interesados en dialogar. En general, cuando las personas hablan entre sí, están más interesadas en “vencer” o en “defenderse”: dan disculpas, se excusan, “fuerzan conexiones lógicas”. No hay diálogo cuando uno o más de uno se ponen solamente a defenderse o atacar a los demás sin intentar comprender las razones del otro y sin presentar sus propias razones. Para dialogar hay que ser “razonables”, y eso implica tener flexibilidad y rigor a la vez. O sea, es necesario tener rigor porque dar buenas razones es algo exigente. Además, uno tiene que estar abierto a cambiar si las razones del otro le convencen, y para eso tiene que ser flexible cuando intenta comprender las razones del otro.

**Inferir.** Cuando inferimos estamos yendo más allá de lo que se da con claridad, por lo tanto, puede ocurrir que se dé un salto indebido, generando juicios incorrectos o inadecuados. Cuando no realizamos buenas inferencias, llegamos a un tipo de conclusión que puede llevarnos a prejuicios, y eso es un “error ético”.

**Razonar analógicamente.** Poner en marcha esta habilidad implica sensibilizarse sobre el contexto, lo que es fundamental desde un punto de vista ético y social. Este es un tipo de habilidad mental que, por ejemplo, identifica características semejantes en contextos diferentes y características diferentes en contextos semejantes. Así, se puede afirmar que el razonamiento analógico presupone un trabajo con la habilidad de establecer diferencias y semejanzas.



**Relacionar causas y efectos.** Aprender a ver la relación entre causas y efectos es muy necesario en el campo de las actitudes y de las relaciones. Descubrir qué tipo de actitudes y acciones que llevamos a cabo pueden causar en las demás personas reacciones negativas es algo fundamental para alguien interesado en convivir mejor. Y viceversa: saber cuáles son los actos/actitudes de los demás que nos hacen daño puede ser una potente herramienta de autoconocimiento.

**Relacionar las partes y el todo.** Aunque pensamiento y acciones sean puntuales, están incluidos en contextos más amplios. Por ejemplo, un acto que podemos ver a menudo en las calles de cualquier lugar es tirar papeles u otras cosas al suelo. Si la persona que pone en práctica ese acto desarrolla su capacidad para relacionar las partes y el todo, podrá darse cuenta de que su acto “particular” afecta al “todo” de la limpieza de la ciudad o de la sostenibilidad del medio ambiente. Si lleva su reflexión adelante, podrá preguntarse si prefiere vivir en una ciudad limpia o en una ciudad sucia. De esa forma podría darse cuenta de que, aunque como individuo él sea un “todo”, sus acciones en la colectividad son partes que componen el todo colectivo.

**Relacionar medios y fines.** Desde el punto de vista ético, esta es una habilidad muy importante. Es famosa la frase “el fin justifica los medios”. ¿Puede utilizarse esa frase en cualquier circunstancia? ¿Cuántos equívocos y desastres ecológicos y sociales fueron cometidos en nombre de esa frase? El equilibrio entre medios y fines es uno de los problemas éticos más serios en la actualidad y muchos son los que están de acuerdo con la máxima ética del filósofo Kant, quien afirma que el ser humano debe ser tratado como un fin en sí mismo y nunca como un medio.

**Establecer criterios.** Para emitir buenos juicios éticos hay que basarlos en buenos criterios que estén claros para todas las personas involucradas. Elegir y decidir hay que hacerlo basándose en buenos criterios.

### Habilidades de traducción

**Interpretar.** Considerar las interpretaciones de los demás y estar dispuesto a cambiar las propias interpretaciones, en el caso de que se descubra que se está equivocado, forma parte del desarrollo de esa habilidad. Y eso tiene consecuencias éticas fundamentales. Muchos de los conflictos éticos existen porque hay un choque de interpretaciones de las partes involucradas.



# Orientaciones para guiar el diálogo con las infancias

---

*“Dialogar es diferente de discutir, charlar, conversar, entrevistar, debatir, platicar. Su propósito es elaborar conjuntamente ideas basadas en argumentos y razones, además de la escucha de las razones del otro con respeto mutuo”*

**Angélica Sátiro**

---

El rol de facilitador o facilitadora a la hora de “jugar a pensar” con las infancias, exige que se conserve una autoridad instructiva aunque entrando de lleno en una práctica no directiva en la que se potencia la cooperación entre los niños y las niñas. Se desvanece la figura del adulto que “lo sabe todo” y aparece como “árbitro”, conductor, cuestionador y colaborador. Efectivamente el papel de facilitador o facilitadora no debe ser el de dar información ni el de evaluar la buena opinión o interpretación de unos conocimientos, ya que debemos evitar la tentación de adoctrinar.

Es necesario dejar fluir la reflexión filosófica, potenciar que emerja el pensamiento y provocar preguntas más que dar respuestas. Velar para que los niños y las niñas piensen en la dirección adecuada (que analicen los supuestos, que no se contradigan, etc..) y que se vayan acercando a las respuestas de forma autónoma.



Conducir el diálogo filosófico es un arte que exige saber cuándo intervenir y cuándo no, qué habilidades hace falta potenciar en una persona o en un grupo y cuáles no, cómo sacar punta a una opinión, cómo ayudar a descubrir las implicaciones lógicas de diferentes puntos de vista, etc. Por lo tanto, ese rol de “árbitro” pronto se convierte en el de mediador/a, animador/a y, por eso, en responsable del crecimiento individual y colectivo.

## 6 Algunas orientaciones para guiar el diálogo con la infancia



- > **Escuchando sin juzgar.** Comenzar escuchando a los niños y las niñas y no dando “lecciones de moral”. Procurar facilitar la reflexión sobre lo que dicen y evitar juzgarlos en grupo. Cuando se dialoga, no se juzga precipitadamente nada ni a nadie. Esta actitud es fundamental, porque ayudará a crear el clima de confianza necesario para pensar mejor por sí mismos, en comunidad.



- > **Facilitando el diálogo a partir de la escucha.** Considerar aquello que está en la base de la estructura motivacional de los niños y las niñas. Intentar conocer sus valores, sus creencias, sus conocimientos previos, porque a partir de estos actúan y piensan. A partir del reconocimiento de esta base motivacional hay que buscar cómo conectar pensamiento, discurso, acción y emoción a través de la conducción de un diálogo entre ellos y ellas.
- > **Considerando la textura emocional de fondo.** Será necesario comprender el ámbito emocional de los niños y las niñas. Por lo tanto, habrá que respetarlo y tenerlo en cuenta sin dejar que el grupo se deje llevar por aquello que pueda ser considerado entrópico desde un punto de vista ético, como podría ser el miedo, la envidia, los celos, las competencias en función de disputas por el poder, etc. La tarea consiste en dar visibilidad al fondo emocional y sentimental que está presente mientras dialogamos.
- > **¡El cuerpo también existe!** Considerar el propio cuerpo y el de los niños y las niñas como vías de expresión y comunicación, observando lo que no se dice, pero sí se muestra. Las relaciones interpersonales de conflicto, dependencia, cooperación e interdependencia se mostrarán y no siempre podrán ser explicitadas. Por esta razón, será necesario estar atento y atenta a ese nivel de comunicación, actuando de manera proactiva para que el ambiente sea provechoso y agradable, aprovechando cualquier situación como una oportunidad para aprender, reflexionar y crear.
- > **Interacción en acción.** Considerar la condición interactiva de todo. Hay un otro en nosotros y un nosotros en el otro. La interacción es generadora del fenómeno de la existencia. Comprender eso ayudará a reforzar la idea de que la ética es necesaria, ya que hay que buscar buenas razones para esta cuestión. La consecuencia metodológica de este concepto es la realización de proyectos y actividades de interacción entre las personas y grupos, aunque sean más complicadas de llevar a cabo.



- > **Registrando lo vivido.** Se podrá proponer a los niños y las niñas que escriban un diario que contenga anotaciones personales o dibujos sobre lo que van experimentando. Contar con cuadernos de bitácora es un interesante recurso de expresión escrita de los estudiantes, que puede acompañar a la expresión oral. En el caso de criaturas que aún no han adquirido la lectoescritura, el registro puede realizarse a través de dibujos, garabatos, colores, formas, etc.
- > **Cuanto más se planifica mejor se improvisa.** Planificar de manera estructurada para poder ser flexibles dentro de esa planificación. Es decir, cultivar una relación positiva entre lo planeado y lo inesperado, nunca eliminar lo uno en función de lo otro, sino considerar ambos.
- > **Los recursos como aliados.** Cuando tomas la decisión de utilizar determinados recursos para la facilitación del diálogo procura utilizarlos de manera óptima, poniéndolos en marcha para que cumplan su función y haciendo el debido análisis posterior.
- > **Reflexionando sobre la práctica.** Ser autocrítico y autocorrectivo al realizar un ejercicio metacognitivo de manera sistemática para reflexionar y mejorar tu propia práctica.
- > **iSi jugamos, jugamos todos!** Disfrutar del juego del pensamiento con la infancia.



# ¿Evaluamos figuro- analógicamente?

---

*“El verdadero viaje del aprendizaje consiste no en buscar nuevos paisajes, sino en mirar con nuevos ojos”*

**Marcel Proust**

---

## ¿Qué significa la expresión figuroanalógica?

**Figuro:** hace referencia al pensamiento que utiliza símbolos, imágenes, “figuras” para ejercitarse y al material utilizado para motivar el razonamiento analógico, que son imágenes artísticas, símbolos, objetos, fotografías... Es decir, cualquier elemento que nos permita activar este tipo de habilidad de pensamiento.

**Analógica:** es el tipo de razonamiento al que recurre generalmente esta evaluación; razonamiento que capacita el pensamiento para comparar, establecer relaciones distintas, percibir semejanzas y diferencias, etc. y que ayuda a desarrollar el pensamiento crítico, creativo y ético.



## HISTORIA DE LA EVALUACIÓN FIGUROANALÓGICA



## ¿Qué se puede evaluar con la evaluación figuroanalógica?

Lo primero que hay que tener presente es que los niños y las niñas son los agentes evaluadores en todo momento. Es posible evaluar:

- > Varias dimensiones del aprendizaje: temas, actitudes, sentimientos, reglas y normas, habilidades de pensamiento.
- > Características del pensamiento colectivo e individual: claridad, originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración de ideas.
- > Características de la relación con el conocimiento: si fue aprendido, ampliado, profundizado o no captado.



- > Ámbitos de la creatividad: proceso, producto, ambiente y persona.
- > Aspectos metodológicos: dinámica del aula, participación y ritmo del grupo, clima, funcionalidad de la sesión, el nivel de diálogo logrado, recursos utilizados.

Además, se puede trabajar la autoevaluación (participación en el grupo, procesos afectivos y cognitivos).

Las propuestas figuroanalógicas presentan niveles distintos de complejidad según los criterios empleados:

**Criterios abiertos:** las imágenes serán interpretadas libremente, pudiendo tener distintos significados que son explicitados por el sujeto evaluador en el momento del diálogo.

**Criterios cerrados:** cada imagen, objeto o figura viene con su significado, y lo que varía es la razón por la cual cada uno elige una imagen y no otra.

Quien crea las propuestas figuroanalógicas, aunque estas sean abiertas, tiene algún tipo de criterio presupuesto, implícito en el tipo de material utilizado. ¿Por qué pasa eso? Porque evaluar es una labor crítica y no hay como pensar críticamente sin la utilización de criterios.

Además, al explicar las razones de por qué eligió una imagen y no otra, los sujetos evaluadores tendrán que explicitar “sus” criterios de elección y de emisión de juicios a partir de esa elección.

## ¿Qué tipo de material utilizar como recurso figuroanalógico?

Todo tipo de material: obras de arte, símbolos culturales específicos, elementos de la naturaleza, dibujos, fotos, objetos, comidas, olores, sonidos, gestos, postales, botones, cucharas, vasos, lápices, zapatos, etc. Lo único que hay que tener en cuenta es que la elección del material ya conlleva una aplicación de criterios. Por lo tanto, elegir el material tiene que ser un acto consciente y tiene que ser una respuesta a las preguntas:



¿Qué se quiere evaluar ahora? ¿Por qué? ¿Para qué? ¿Cuál es la imagen o símbolo más adecuado para lo que se pretende evaluar? ¿Por qué esa y no otra?

En algunos casos, se puede comenzar por la imagen/símbolo, pero después, en algún momento, es necesario evaluar la propia herramienta de evaluación y averiguar si es adecuada para lo que se quiere. También puede pasar que un mismo material sirva para evaluar varios aspectos. En ese caso, solo hay que explicitar las similitudes y las diferencias al utilizar el mismo material en situaciones distintas.

## ¿En qué momento de la sesión se ha de utilizar la evaluación figuroanalógica?

No necesariamente se utiliza al finalizar la sesión, al tratarse de una evaluación formativa, cualitativa y participativa (aprender a aprender); se puede utilizar antes, durante o al cierre de la sesión. Al principio de la comunidad de diálogo se podría aplicar con el propósito de diagnosticar o testar algún concepto, aunque todo dependerá de los objetivos previstos.

## ¿La evaluación figuroanalógica como autoevaluación?

Sobre la evaluación figuroanalógica como autoevaluación (subjetividad y objetividad) cabe comentar que, aunque esta evaluación tenga como foco algún aspecto específico, es autoevaluación en función de su nivel de implicación personal en el razonamiento analógico empleado. Así que siempre será subjetiva en el sentido de que es algo hecho por un sujeto y desde su perspectiva. Es un acto **fundamental para hacer consciente el principio de autonomía, autorregulación y autocorrección**, tan necesarios en procesos de aprendizaje como los que requieren los desafíos del siglo XXI.



Aunque sea imposible quitar el carácter subjetivo de esta herramienta evaluativa, eso no significa que no haya objetividad ninguna en este tipo de evaluación. La objetividad se consigue en grupo cuando se tiene en cuenta la globalidad de las distintas aportaciones que surgen de las intervenciones individuales. Cada uno expresa su opinión subjetiva, pero la consideración y el análisis de la información que queda de todas las aportaciones es objetiva. Es decir, hay algún tipo de validez convergente que se realiza en la comunidad de diálogo.

***“El juego reactiva en las personas aquellas posibilidades e impulsos que están como adormecidos y que a veces ni se sospecha que van a aparecer. En este clima de libertad, de placer y de diversión que se genera aparece lo más auténtico de la persona”***

***Hilda Cañeque***  
***(escritora argentina, experta en creatividad)***



# Para saber más

## ESTE TEXTO HA SIDO CREADO A PARTIR DE FRAGMENTOS DE LAS SIGUIENTES PUBLICACIONES:

**Sátiro, A.** (2010). *Jugar a pensar con leyendas y cuentos (7-8 años): guía para educadores (2ª ed.)*. Octaedro.

**Sátiro, A.** (2012). *Jugar a pensar con mitos (8-9 años): guía educativa (2ª ed.)*. Octaedro.

**Sátiro, A.** (2016). *Filosofía Mínima*. Octaedro

**Sátiro, A.** (2018). *Ciudadanía Creativa en el Jardín de Juanita*. Octaedro.

**Sátiro, A.** (2021). *Filosofía Lúdica: una cartografía rizomática (jugar, actuar, educar, crear)*. En *Butlletí Filosofia* 3/18 (128-129). GrupIREF.

**Sátiro, A.** (mayo, 2021). *Filosofía Lúdica: una cartografía rizomática. La textura emocional de fondo-Jugando a pensarse y a sentipensar*. En *Crearmundos* (17). Editado por la Asociación Crearmundos/EQUIPO INIDE/Seminario de Filosofía Lúdica

**Sátiro, A.** (septiembre, 2021). *Filosofía Lúdica: Una cartografía rizomática. La textura emocional de fondo-Jugando a pensarse y a sentipensar*. En *Crearmundos* (18). Editado por la Asociación Crearmundos/EQUIPO INIDE/Seminario de Filosofía Lúdica

**De Puig, I. y Sátiro, A.** (2011). *Jugar a pensar con niños y niñas de 4 y 5 años (5ª ed. revisada y ampliada)*. Octaedro.

## BIBLIOGRAFÍA GENÉRICA:

**Lipman, M.** (2016). *El lugar del pensamiento en la educación*. Octaedro.

**Sátiro, A.** (2010). *Personas creativas, ciudadanos creativos*. Progreso.

**Sátiro, A. y Tschimmel, K.** (2020). *Pensar crea(c)tivamente*. Mindshake.

## SOBRE EVALUACIÓN FIGUROANALÓGICA :

**Andrés, I., Sátiro, A. et al.** (2005). *Reevaluar. La evaluación reflexiva en la escuela*. Octaedro.

### Apartado en libros:

**Sátiro, A.** (1997). *Evaluar la filosofía con niños y niñas: ideas y propuestas de trabajo*. En *¿Qué es Filosofía para niños?*, Walter Kohan y Vera Waksman (comp.). Oficina de publicaciones de la Universidad de Buenos Aires.

**Sátiro, A.** (2004). *Propuestas de evaluación figuroanalógica*. En *Jugar a pensar con niños de 3 a 4 años (cap. IV)*. Octaedro.

**Sátiro, A.** (2006a). *Propuestas de evaluación figuroanalógica*. En *Jugar a pensar con mitos (cap. IV)*. Octaedro.

**Sátiro, A.** (2006b). *Propuestas de evaluación figuroanalógica*. En *Jugar a pensar con cuentos y leyendas (cap. IV)*. Octaedro.

**Sátiro, A. y De Puig, I.** (2000). *Actividades de evaluación*. En *Jugar a pensar: recursos para aprender a pensar en educación infantil (cap. VI)*. Octaedro.

**Puig, I.** (2003). *Propuestas de evaluación*. En *Pensarse: percibir, sentir y pensar*. Eumo editorial y Universidad de Vic.



### ARTÍCULOS EN REVISTAS DE DIVULGACIÓN IMPRESA:

**Sátiro, A.** (2003). *Evaluación figuroanalógica: una propuesta lúdica y reflexiva (propuesta didáctica)*. *Aula de Innovación Educativa* (127). Graó.

**Sátiro, A.** (2004). *Evaluación figuroanalógica: una propuesta ética y creativa (propuesta didáctica)*. *Aula de Innovación Educativa* (128). Graó.

**Mauro, N.** (2004). *Evaluación y arte*. *Aula de Innovación Educativa* (128). Graó.

### ARTÍCULOS EN SOPORTE DIGITAL:

Varios números de la revista del portal Crearmundos tienen artículos y relatos de experiencias de prácticas con evaluación figuroanalógica. En especial, el número 5 es un monográfico sobre esta propuesta. [www.crearmundos.net](http://www.crearmundos.net)

### SOBRE LA EVALUACIÓN FIGUROANALÓGICA Y CREATIVIDAD SOCIAL:

**Sátiro, A.** (2007). *Creatividad social: la creatividad como motor de desarrollo*. Proyecto Cultural El Sitio.

#### **Sobre la evaluación figuroanalógica y ciudadanía creativa:**

**Sátiro, A.** (2010). *Ciudadanos creativos, personas creativas*. Editorial Progreso.

**Sátiro, A.** (2018). *Ciudadanos creativos, personas creativas*. Ediciones Uniminuto.

<https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/736>

### BIBLIOGRAFÍA CONCEPTUAL Y RELATOS DE EXPERIENCIAS:

Las revistas Crearmundos tienen contenidos gratuitos que están relacionados con los contenidos expuestos:

[www.crearmunds.net/revista](http://www.crearmunds.net/revista)

**MATERIAL DESCARGABLE**

**CLICK AQUÍ**