



Caja de herramientas en educación para la paz





Oficina en México

Publicado en 2013 por la Oficina de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura en México, D.F. Presidente Masaryk No. 526, 3er. piso, Col. Polanco, 11560, México, D.F.

© UNESCO 2013
Todos los derechos reservados

ISBN 978-92-3-001155-0

Los términos empleados en esta publicación y la presentación de los datos que en ella aparecen no implican toma alguna de posición por parte de la UNESCO en cuanto al estatuto jurídico de los países, territorios, ciudades o regiones ni respecto de sus autoridades, fronteras o límites.

Las ideas y opiniones expresadas en esta obra son las de los autores y no reflejan necesariamente el punto de vista de la UNESCO ni comprometen a la Organización.

Coordinadora General: Katherine Grigsby
Coordinadora Técnica: Mariana Cruz Murueta

Autora: Luz María Chapela, Cuenta con Nosotros, Cuentos y Más, A.C.

Fotografía de cubierta: Rodrigo Vargas, Cuenta con Nosotros, Cuentos y Más, A.C.
Diseño gráfico e ilustraciones: Rodrigo Vargas, Cuenta con Nosotros, Cuentos y Más, A.C.
Maquetación e impresión: DANDA México

Impreso en México



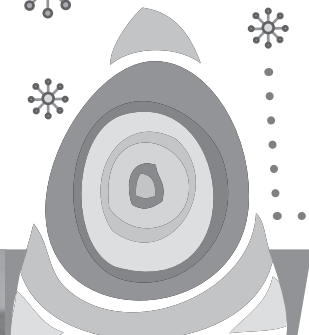
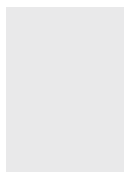


Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Oficina en México



Caja de Herramientas en Educación para la Paz



Presentación

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO por sus siglas en inglés) tiene entre sus objetivos favorecer la construcción de una cultura de seguridad y paz alrededor del mundo. Para esto apuesta, como su nombre indica, a la educación, la ciencia y la cultura y busca propiciar un desarrollo incluyente en que los pueblos no pierdan sus propias lenguas e identidades culturales sino las enriquezcan.

El *Programa Conjunto en Cultura de Paz* es un programa de UNESCO que trabaja en la zona norte del mexicano estado de Chiapas, donde las poblaciones enfrentan distintos conflictos, todos ellos complejos. Este programa busca potenciar y habilitar la construcción compartida de condiciones que permitan el surgimiento de una cultura de paz en la que el conflicto se resuelva por la vía del diálogo y la construcción de acuerdos consensuados, en



donde prime la charla intercultural que busca mejores acercamientos a una verdad compartible y dentro de la cual las personas, como los grupos y las comunidades, encuentran condiciones para construir y desarrollar un pensamiento propio, atento a las razones del otro y de los otros.

La Caja de Herramientas en Educación para la Paz, forma parte de las acciones que este programa realiza en las comunidades indígenas del norte de Chiapas, en colaboración con la Secretaría de Educación de Chiapas, la Dirección de Educación Indígena de Chiapas y la Dirección General de Educación Indígena, con la participación de distintos grupos de maestros, de la sociedad organizada y de la Universidad Iberoamericana.

Los componentes de esta caja forman un sistema en el que cada elemento tiene sus propios fines y todos los elementos, reunidos y vinculados, buscan un mismo fin compartido: ofrecer materiales lúdico-educativos que propicien la reflexión introspectiva, el mejor conocimiento del otro y del entorno, el estudio

colaborativo, la participación de distintos agentes de la comunidad en apoyo a los maestros, el uso de las lenguas maternas y la identificación de recursos, saberes, talentos y habilidades en las comunidades locales.

Esta caja se dirige de manera especial a maestros y estudiantes de educación básica, así como a distintos agentes de la sociedad civil que los apoyan. Tiene entre sus propósitos favorecer el desarrollo de comunidades escolares que hagan de la escuela un centro de estudio, juego, asesoría y trabajo para todos. Porque los materiales de la *Caja de Herramientas* también pueden resultar interesantes a jóvenes y adultos de todas las edades. En este sentido, la caja invita a los distintos agentes de las comunidades a pensar y producir nuevos materiales lúdico-educativos que recojan y pongan en acción algunos contenidos locales prioritarios, mismos que, seguramente, enriquecerán la vida y las posibilidades educativas de las comunidades escolares.



Por el gusto de conocernos.

Reflexiones en torno a la paz y las relaciones interculturales.



Se trata de un libro que presenta distintas nociones relacionadas con la paz, la autoestima, la otredad, el pensamiento crítico y creativo, la intercultura, las lenguas, el juego, la inclusión y el desarrollo humano en el contexto escolar. Su propósito es ofrecer un marco que permita a maestras y maestros (como también a otros miembros de las comunidades) reflexionar acerca del sentido que tienen o pueden tener las acciones educativas.





Por el gusto... invita a los lectores a revisar sus páginas de manera conjunta y a establecer círculos de debate que incorporen a las ideas que los textos proponen los puntos de vista y los saberes de maestras, maestros y otros jóvenes y adultos de las comunidades. Invita a los lectores a construir distintos andamios y estructuras que les permitan organizar sus reflexiones, ordenar sus proyectos y dar sentido a sus acciones.



La selva es sabia



La Selva es sabia es un pequeño libro de 16 páginas concebido como un regalo porque su único objetivo es propiciar que los lectores reencuentren algunas

de las maravillas que esconde la selva, su selva y se alegren con ellas.

Este pequeño libro, a todo color, invita a los lectores a entrar a la selva para descubrir en ella sonidos, voces, seres vivos, rocas y pirámides. También los invita a encontrarse ellos mismos en el corazón de la selva tomados de la mano de sus ancestros y a regocijarse con el salto de los monos, la aparición súbita de la luna y el paso majestuoso del jaguar milenario.





Las ilustraciones ofrecen modelos pictóricos que los lectores pueden tomar como base para realizar sus propias propuestas gráficas con crayones, gises y lápices de colores, pinturas de agua y aceite o con plastilina. Y esconden elementos sutiles, no aparentes, para que los lectores los encuentren.

Quien quiera, puede aprender de memoria los muy breves textos de este libro y quien así lo prefiera, puede tomarlos como detonadores de creaciones nuevas y propias, de creaciones derivadas.



Palabras de selva



Como si se tratara de personajes “salidos” del libro *La selva es sabia*, la baraja *Palabras de selva* ofrece cartas con sustantivos ilustrados que fueron elegidos por maestros indígenas de distintas comunidades lingüísticas del norte de

Chiapas. A partir de un taller y de manera consensuada, las maestras y los maestros eligieron palabras significativas, palabras útiles, palabras cercanas, palabras imprescindibles y palabras humanas. Las palabras que reúne esta baraja funcionan como detonantes de recuerdos, aspiraciones, discursos, cuentos y debates.



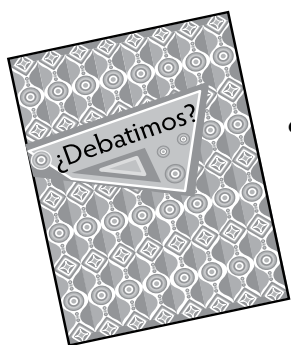
Esta baraja busca desatar procesos de reflexión y diálogo que permitan a los jugadores conocerse mejor, poner atención a distintos elementos de su entorno y conocer mejor a sus compañeros, y los invita a formular discursos propios, a inventar cuentos, a imaginar adivinanzas y a usar con audacia y elegancia sus lenguas maternas.

El fichero llamado *Mentes, corazones y manos a la obra*, que también forma parte de la *Caja de Herramientas*, presenta fichas que sugieren muchos y muy distintos juegos y ejercicios que usan como “materia prima” las cartas de esta baraja.



¿Debatimos?

Juego de mesa para niñas, niños y jóvenes y para la comunidad escolar en su conjunto



¿Debatimos? es un juego dirigido a niñas, niños, jóvenes, adultos y ancianos de las comunidades escolares. Su propósito es favorecer que —a través del debate— florezca y dé frutos un

pensamiento memorioso, crítico y creativo en personas, grupos y comunidades. Este juego presenta el debate como una herramienta útil para alcanzar acuerdos pacíficos y consensuados y para favorecer el desarrollo de una cultura de paz labrada con base en la expresión del pensamiento propio, la inclusión atenta al otro, el diálogo y el debate.

Busca fortalecer la autoestima de los jugadores, su voluntad de verdad, su capacidad de decir y defender



lo propio en el terreno público y su capacidad de escuchar a los otros y de tomar en cuenta lo que dicen para incorporarlo a su propio razonamiento y acordar, o para expresar un desacuerdo con claridad, razones y lenguajes precisos.

Establece que son las ideas las que se ponen en juego y no la valía de las personas. Sus reglas dicen que el interlocutor importa, que importan su bienestar, su autoestima y su prestigio, que no se vale jugar sólo para ganar, que la participación será siempre voluntaria y que los polemistas necesitan tener siempre en cuenta los derechos humanos, y respetarlos.

¿Debatimos? invita a la polémica entre pares, entre maestros y alumnos, entre jóvenes y ancianos, entre ancianos y ancianos... Y busca —por la vía del debate incluyente y respetuoso— propiciar el uso de las lenguas maternas de los jugadores, favorecer la recuperación de las prioridades y los saberes históricos de cada grupo específico, abrir nuevos horizontes y fortalecer la autoestima y la capacidad prospectiva de personas, grupos y comunidades.



Mentes, corazones y manos a la obra



Este fichero contiene una serie de conceptos relacionados con el diálogo, la educación, la lengua materna, la paz, el juego creativo y la vida comunitaria.

Presenta sus contenidos desde el punto de vista de la escuela rural e indígena y los pone en acción a través de ejercicios y actividades lúdico educativas que estimulan por muchas rutas distintas el reconocimiento de la propia mismidad (personal, grupal y comunitaria) y el reconocimiento del otro y la otredad, así como el uso de la palabra como herramienta ideal para la construcción de acuerdos pacíficos y relaciones interpersonales, interculturales



e intergeneracionales, sin olvidar el uso abundante de la lengua materna.

Está dirigido a maestras y maestros, a niñas, niños y jóvenes escolares así como a personas de la comunidad que se interesan en estudiar o en apoyar a los estudiantes.

Cada uno de los ejercicios o juegos educativos que presentan las fichas está configurado por tres elementos: *a)* una pequeña reflexión en torno al concepto que se trabajará, *b)* una serie de actividades que ponen en acción el concepto mencionado, *c)* una invitación a realizar productos derivados de los dos puntos anteriores (un juego de mesa, un libro, un mapa mental, una entrevista, un coro...).

Las fichas presentan un ejercicio “madre” y algunos ejercicios derivados, con el propósito de ofrecer variantes que permitan a niñas, niños, jóvenes y adultos de distintas edades trabajar un mismo concepto a través de distintas actividades adecuadas a sus capacidades.

Las fichas del fichero *Mentes, corazones y manos a la obra* no proponen actividades normativas, presentan pequeños modelos pedagógicos que invitan a los maestros a imaginar y diseñar ejercicios nuevos y originales. Se trata de un fichero abierto que espera enriquecerse con las creaciones de muchos agentes diversos interesados en la educación en el seno de las comunidades.

Otro propósito de este fichero es ampliar los alcances de la escuela. Porque las fichas proponen actividades que invitan a los estudiantes —con el acompañamiento educativo de sus maestras y maestros y de distintas persona de la comunidad— a incursionar en su entorno, a realizar entrevistas a distintos miembros de la comunidad, a “fotografiar” (con dibujos y sobre tarjetas de cartón) objetos y sujetos cercanos, a realizar mapas y a descubrir en su localidad secretos científicos, tecnológicos, lingüísticos, económicos o literarios.



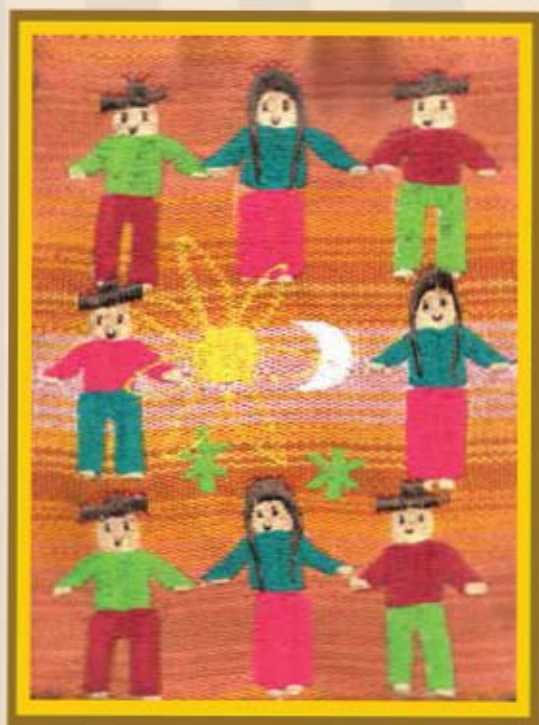


Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Oficina en México

Por el gusto de conocernos

Reflexiones en torno a la paz y las relaciones interculturales



Luz María Chapela

Por el gusto de conocernos

Por el gusto de conocernos

Reflexiones en torno a la paz y las relaciones
interculturales

Luz María Chapela

Publicado en 2013 por la Oficina de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura en México
Presidente Masaryk No. 526, 3er piso, Col. Polanco, 11560, México

© UNESCO 2013
Todos los derechos reservados

ISBN 978-92-3-001155-0

Los términos empleados en esta publicación y la presentación de los datos que en ella aparecen no implican toma alguna de posición por parte de la UNESCO en cuanto al estatuto jurídico de los países, territorios, ciudades o regiones ni respecto de sus autoridades, fronteras o límites.

Las ideas y opiniones expresadas en esta obra son las de los autores y no reflejan necesariamente el punto de vista de la UNESCO ni comprometen a la Organización.

Coordinadora General: Katherine Grigsby
Coordinadora Técnica: Mariana Cruz Murueta

Autora: Luz María Chapela, Cuenta con Nosotros, Cuentos y Más, A.C.

Fotografía de cubierta: Rodrigo Vargas, Cuenta con Nosotros, Cuentos y Más, A.C.

Diseño gráfico e ilustraciones: Rodrigo Vargas, Cuenta con Nosotros, Cuentos y Más, A.C.

Maquetación e impresión: DANDA México

Impreso en México

El pájaro en la rama
y de pronto, no estaba.

El árbol en silencio
pero de pronto, el viento.

Francisco García Lorca

Índice

Prólogo..11

Presentación..17

Primera parte: NOCIONES

La paz.....25

El debate.....40

Pensamiento crítico.....51

Pensamiento creativo.....55

Consciencia del yo mismo, los otros y lo otro.....63

Culturas, intercultura y lenguas.....67

Segunda parte: LA ESCUELA

La educación en la escuela.....79

La escuela como un bien de todos.....82

Modelos para pensar y actuar.....85

Información y conocimiento.....89

Propuesta curricular.....94

Los materiales educativos.....100

Esteretipos y prejuicios.....111

Las maestras y los maestros.....115

Al terminar.....128

Agradecimientos.....131

Notas bibliográficas.....133

Prólogo

La paz es un concepto complejo pues supone, además de la ausencia de conflictos bélicos, la presencia de condiciones para que personas, grupos y comunidades consigan identificar, cultivar, desarrollar y realizar sus potencias, al convertirlas en actos reales que incidan en el mejoramiento de ellos mismos y de su entorno, en el fortalecimiento de sus proyectos y en la realización de sus legítimas aspiraciones ecológicas, económicas, culturales, políticas y sociales. La paz es una aspiración que nos invita a trabajar en la construcción de condiciones que la hagan posible.

El libro *Por el gusto de conocernos. Reflexiones en torno a la paz y las relaciones interculturales*, forma parte de una *Caja de Herramientas en Educación para la Paz* que, en sí misma, constituye un paquete configurado por distintos materiales educativos. Cada material tiene fines propios y tiene elocuencia propia. Y los materiales en su conjunto, buscan coadyuvar, desde distintos lugares y por distintas rutas, a la construcción de condiciones de posibilidad para que la paz exista.

Por el gusto de conocernos representa el elemento que aglutina y da sentido al resto de los materiales contenidos en la *Caja*. Trabaja distintos conceptos indispensables para la construcción de algunos andamios y estructuras que posibilitan la paz. La autoestima, el reconocimiento

del otro, el diálogo intercultural, los materiales lúdico/educativos como ayudantes de maestras y maestros y el pensamiento creativo y crítico son algunos de ellos. Invita a los maestros a formar grupos de estudio para revisar los capítulos y relacionarlos con la realidad que viven cada día en las aulas y el entorno escolar.

Por el gusto de conocernos, como el resto de los materiales que configuran la *Caja de Herramientas*, también está dirigido a la comunidad misma. Los materiales en su conjunto están diseñados para que también los jóvenes, adultos y ancianos de cada localidad disfruten de ellos y realicen algunas de las actividades que la *Caja* propone. De esta manera, la *Caja de Herramientas* busca tender lazos entre la escuela y la comunidad, en apoyo de las actividades escolares como ya dijimos, pero también para estimular procesos de educación abierta y permanente, en el seno de las comunidades.

La *Caja de Herramientas* forma parte de las acciones que el Programa Conjunto por una Cultura de Paz realiza en las comunidades indígenas del norte de Chiapas, en colaboración con la Secretaría de Educación de Chiapas y la Dirección de Educación Indígena de Chiapas y con la participación de distintos grupos de la sociedad organizada y de la Universidad Iberoamericana. Porque esta particular región del sureste mexicano, por

distintas razones, estructurales y coyunturales, ha sido fuertemente tocada por distintos tipos de violencia que restan condiciones a la paz e impiden el florecimiento de personas, grupos y comunidades.

Es por esto que la UNESCO, a través del Programa Conjunto por una Cultura de Paz dirige sus acciones de manera específica a esta región, con la intención de potenciar y habilitar la construcción compartida de condiciones que permitan el surgimiento de una cultura de paz en la que el conflicto se resuelva por la vía del diálogo y la construcción de acuerdos consensuados, en donde prive el diálogo intercultural que busca mejores acercamientos a una verdad compartible y dentro de la cual las personas, como los grupos y las comunidades, encuentren condiciones para construir y desarrollar un pensamiento propio, atento a las razones del otro y de los otros.

Katherine Grigsby

Directora y Representante
de la Oficina de la UNESCO en México

Presentación

La paz es una noción compleja y llena de matices. Es la ausencia de guerra por supuesto, pero es mucho más que eso. Hablar de paz es hablar de no violencia. Sin embargo, en el mundo actual, muchas poblaciones que formalmente no están en situación de guerra, viven hechos extremadamente violentos en su vida diaria. Por ejemplo viven situaciones de hambre y desempleo, enfrentan muertes derivadas de enfermedades que, con la tecnología que existe, pueden evitarse, y viven al margen de los procesos económicos, políticos y culturales que ocurren en su entorno.

Hay personas que viven discriminación por sexo, por el color de su piel, por pertenecer a un grupo cultural minoritario, porque su lengua materna no coincide con la lengua dominante o porque tienen alguna necesidad especial. Y sabemos que, aun cuando en algunas regiones no se ha declarado una guerra formal, las poblaciones que las habitan viven en medio de enfrentamientos armados entre grupos rivales y sufren extorsión, acoso y secuestros, entre otros males.

La paz es una aspiración que nos permite identificar y poner nombre a toda suerte de actos violentos, para tomar conciencia de ellos y para combatirlos de manera razonada, significativa y programada. La paz nos invita a trabajar cada día para construirla, para alcanzarla. Por

eso, cuando se vive en una cultura de paz, las personas y los grupos, tanto como los gobiernos y las instituciones, logran ser cada día mejores y consiguen organizar sus recursos (económicos, ecológicos, políticos y culturales) de la mejor manera, para alcanzar, con lo menos, los máximos logros posibles.

Además, la construcción de la paz convoca a personas, grupos e instituciones a dialogar y reflexionar de manera conjunta para evaluar su realidad y diseñar proyectos compartidos que disminuyan la violencia y aumenten la posibilidad de que personas y pueblos ejerzan su derecho a vivir con salud y seguridad, a aprender siempre —tengan la edad que tengan—, a participar en la vida ciudadana sin diferencias de género, a realizar acciones fructíferas que mejoren su entorno, a opinar y a ser felices. Porque estos y muchos otros logros sólo se alcanzan cuando se vive en una paz verdadera que cubre a todas y a todos, sin distinción alguna.

Este libro habla de la paz y presenta a los lectores una serie de conceptos que se relacionan con ella (consciencia del yo mismo y del otro, pensamiento crítico y creativo, intercultural o debate, entre otros) y los invita a reflexionar —en grupo y de manera compartida— acerca de estas nociones, a la luz de la realidad que viven en su día a día.

Por el gusto de conocernos afirma que las nociones pueden convertirse en herramientas que mejoren las propias capacidades de observar analíticamente, evaluar, imaginar, pensar y diseñar proyectos nuevos que tomen en cuenta la realidad, así como las posibilidades que existen en el entorno cercano y en esos sistemas anchos y profundos que conocemos como las ciencias contemporáneas.

Pensando en esta noción de ciencias (así, en plural), este libro invita a los lectores a considerar las ciencias actualmente dominantes y también las ciencias ancestrales que tantos conocimientos sabios encierran y necesitan ser puestos a circular, de maneras abiertas, en beneficio de todos.

Apuesta a la educación, como estrategia para la construcción de comunidades que piensan por sí mismas y toman sus propias decisiones considerando siempre sus raíces, su contexto, sus aspiraciones y sus capacidades tanto como sus límites y posibilidades.

Y sugiere que la escuela puede convertirse en un centro social en que converjan estudiantes y educadores, teorías y libros, conocimientos que yacen en la memoria, la experiencia viva y las aspiraciones de los sabios locales, así como puntos de vista de asesores y redes sociales.

Habla de relaciones interpersonales, grupales e intergeneracionales que, de manera necesaria, serán siempre relaciones interculturales. Y hace énfasis en el diálogo y en esa herramienta valiosa sin la cual no ocurren las relaciones democráticas: el debate.

Este libro celebra la diversidad y brinda “por el gusto de conocernos”, de mirarnos, de tomar conciencia unos de otros y de decirnos unos a otros con claridad y fuerza lo que pensamos, tememos y deseamos, para encontrar así puntos comunes que nos permitan tender lazos y construir mejores y más pacíficas y creativas sociedades.

Primera parte

NOCIONES

La paz

La paz no es solo es un estado en el que no hay guerra, es mucho más que eso. Es un estado (social, económico, ecológico, jurídico, político y cultural) sin violencia, en donde hay seguridad, bienestar y oportunidades de desarrollo para todos. En donde los conflictos se resuelven a través del diálogo y el debate respetuoso e incluyente, con reconocimiento de las diferencias y en busca de puntos comunes que permitan el entendimiento y la cooperación mutua para la realización de proyectos compartibles.

La paz es un estado en el que se cumplen todos (no sólo algunos sino todos) los derechos humanos.

Para los humanos, la paz es una aspiración que abre horizontes e invita a actuar de manera incluyente, informada, consensuada, concreta e inmediata.

Para pensar la paz

Para pensar la paz es necesario tomar en cuenta muchos ámbitos distintos. Según estudios de la UNESCO, para que exista la paz hace falta:

- ∞ **Un espacio social** que, entre otras cosas, garantice el mismo trato humano a hombres y mujeres: niñas, niños, jóvenes, adultos y ancianos, y les ofrezca condiciones para el desarrollo sin importar su origen ni su condición. Un espacio social que ofrezca a todas y a todos oportunidades para iniciar y sostener procesos de educación continua a lo largo de todo el curso de vida y oportunidades para realizar los proyectos que cada quien elija.

- ∞ **Un espacio ecológico** que, entre otras cosas, permita tanto a gobiernos como a empresas y sociedades (y dentro de las sociedades a las comunidades escolares) conocer la realidad que vive la biósfera para actuar con compromiso informado y de manera colaborativa en defensa de la vida.

- ∞ **Un espacio económico** que garantice la salud y, por lo tanto, la nutrición, así como el acceso universal a servicios médicos de calidad. Que asegure a todas y a todos el derecho al trabajo bien remunerado, a un techo y un hogar, al tiempo libre y al desarrollo de empresas personales, sociales y comunitarias.

- ∞ **Un espacio jurídico** que tenga la ley como su marco de referencia, que atienda a todos con la misma prontitud, pulcritud y transparencia, que utilice procedimientos legales en todos y cada uno de los casos juzgados, que no discrimine, que esté libre de corrupción y que garantice siempre el cumplimiento cabal de los derechos humanos.

- ∞ **Un espacio cultural** que favorezca la convivencia de grupos, lenguas y culturas distintas con igual acceso a recursos, medios y oportunidades y que conciba el debate y el diálogo intercultural como herramientas privilegiadas para la inclusión.

- ∞ **Un espacio político** que, entre otras cosas, cuente con medios y lugares públicos en donde los ciudadanos puedan hablar con libertad y dar sus puntos de vista, y que permita la participación ciudadana en los asuntos de paz, gobierno, desarrollo económico e impartición de justicia.

La violencia tiene muchas caras

La noción de violencia es compleja. La ausencia de conflictos armados no es suficiente para hablar de paz. Hay muchas otras formas de violencia: la inseguridad, el hambre, la falta de empleo y de condiciones para desarrollar proyectos, la injusticia, la agresión intrafamiliar, la discriminación, la desaparición de los bosques y el suelo fértil, la falta de agua, la muerte por enfermedades curables, el no acceso a sistemas de educación permanente o la baja calidad en la educación que un Estado ofrece a los ciudadanos.

Para construir la paz, es necesario eliminar todas las formas de violencia, todas las formas de discriminación, marginación y exclusión. Y es necesario buscar el cumplimiento cabal —para todas y todos— de todos los derechos humanos.

Una cultura de paz

Una cultura de paz es aquella que, como ya vimos, valora determinados principios relacionados con los derechos humanos: vida, igualdad, inclusión, fraternidad, libertad, diversidad, pluralismo, creatividad, cooperación o solidaridad, entre otros. Y es aquella en la que, en el día a día, estos principios se materializan a través de valores, actitudes, tradiciones, comportamientos y estilos de vida que buscan la no violencia y que están encaminados al diálogo y al debate, como herramientas fundamentales para la inclusión, la solución acordada de conflictos y la construcción de proyectos colaborativos consensuados.

En asuntos de paz no basta con el conocimiento o la buena voluntad, es necesario que los principios y aspiraciones se materialicen a través de acciones que, entre otras cosas, busquen:

- ∞ El respeto a la vida, la seguridad para todos, la inclusión de las mujeres y la propiciación de la no violencia por medio de la educación, el diálogo y la cooperación.

- ∞ El respeto pleno a la soberanía, integridad territorial e independencia política de los

estados y la no injerencia en los asuntos que son esencialmente jurisdicción interna de los estados, de conformidad con la Carta de las Naciones Unidas y el Derecho Internacional.

- ∞ El respeto pleno y la promoción de todos los derechos humanos y las libertades fundamentales (por ejemplo, de pensamiento, tránsito, información, acceso igualitario de mujeres y hombres a las oportunidades, reunión, credo, opinión y expresión).
- ∞ El compromiso con el arreglo pacífico, informado, incluyente y creativo de los conflictos.
- ∞ Los esfuerzos para satisfacer las necesidades de desarrollo y protección de la biósfera que es de las generaciones presentes y también de las futuras.
- ∞ El respeto y la promoción del derecho al desarrollo.

- ∞ El respeto y el fomento de la igualdad de derechos y oportunidades de niñas, niños, jóvenes, adultos y ancianos.

- ∞ La adhesión de gobiernos y sociedades a los principios de libertad, justicia, igualdad, inclusión, democracia, solidaridad, cooperación, pluralismo, diversidad cultural, diálogo y entendimiento dialogado entre las naciones. Porque los pueblos no pueden conseguir la paz si no es dentro de un entorno nacional e internacional favorable que anime y dé sentido, resonancia y congruencia a las acciones.

Todo lo anterior puede verse como un conjunto plural de condiciones para la paz. Reunir todas estas condiciones es un reto complejo.

Por ejemplo, para establecer la paz en una región geográfica fronteriza es necesario, además de leyes y acuerdos nacionales, un sistema de leyes internacionales que garantice libertad, respeto e integridad física, cultural y social en ambos lados de la frontera.

Además, los gobiernos y las sociedades de los dos países fronterizos necesitan sostener diálogos bilaterales

e impulsar programas conjuntos en favor no solo de los que migran sino también de las familias que quedan atrás y de las comunidades que acogen a los migrantes cuando cruzan la frontera. De otra manera, en esta región fronteriza, los derechos humanos no se cumplirían para todos y, sin este cumplimiento, no podríamos hablar de una paz verdadera.

Veamos otro ejemplo que habla de la paz como un asunto complejo y multi-configurado. Cuando un grupo de personas, por distintas razones, deja su lugar de origen y llega a una comunidad de asentamiento antiguo, son muchas las condiciones necesarias para crear un espacio de paz incluyente para quienes llegan y para los que ya estaban en el lugar desde antes.

Por ejemplo, es necesario que los dos grupos expresen sus sentimientos, sus dudas y sus reproches; que se escuchen con atención; que identifiquen aquello que los separan y lo nombren; que encuentren puntos comunes compartibles; que acuerden reglas de respeto y convivencia pacífica aplicables a todos por igual; que diseñen proyectos colaborativos; y que celebren fiestas compartidas.

Pongamos un ejemplo más. Si un país del mundo encarece por algún motivo el precio de algún grano

(maíz, trigo o sorgo, por ejemplo), las personas que viven en otros países distantes, sin tierra de labranza y en condiciones de pobreza, sufrirán hambre, porque no podrán comprar los granos (ahora encarecidos) que necesitan para alimentarse. Y el hecho de que pueblos enteros sufran hambre es un hecho violento.

Pensar en la paz es pensar en seguridad y ausencia de violencia, como también en precios justos, vida incluyente, igualdad de género, sistemas judiciales incorruptibles, servicios de salud y educación con alta calidad, bilingüismo y oportunidades de trabajo para todos, entre otras cosas importantes.

La paz es un asunto público que a todos corresponde

La construcción y el desarrollo de la paz necesita una fuerte estructura pública que sustente las acciones. Cuando nos referimos a la estructura hablamos de leyes, reglamentos, ministerios públicos, jueces, policías, sistemas de educación y salud y programas para el desarrollo económico, cultural y social.

Las acciones que buscan la paz fructifican cuando existe una estructura pública sólida en la que leyes, jueces

o sistemas de educación y salud, entre otros, buscan el cumplimiento de los derechos humanos. La construcción de la paz también necesita la presencia activa de una sociedad informada, comprometida y en diálogo, además de una intensa y creativa relación entre los distintos grupos ciudadanos y los gobiernos.

La estructura social también es importante. La paz florece mejor en las comunidades que tienen grupos organizados para el estudio, la reflexión compartida, el rescate de valores ancestrales, la producción cooperativa de productos locales, o el mantenimiento de calles, pozos y parques. Porque en el seno de estos grupos se pueden resolver distintos conflictos con la participación de muchas y muy distintas personas. También florece cuando las comunidades tienen, entre otras cosas, asambleas públicas, juntas de autoridades y consejos de ancianos.

En situaciones de paz, los gobiernos, los ciudadanos, las familias, las comunidades, los empresarios, los obreros, los trabajadores del transporte, la salud o la educación, los campesinos, los universitarios, los mineros, los artistas, los obreros, los comerciantes, los deportistas, las policías y los poderes judiciales se rigen por principios tales como igualdad, inclusión, solidaridad, derecho a la vida, respeto a la dignidad humana y libertad.

En situaciones de paz, los conflictos se resuelven a través del diálogo y el debate —respetuosos e incluyentes— que ocurren con reconocimiento de las diferencias y en busca de puntos comunes que permitan el entendimiento y la cooperación mutua para la realización de proyectos compartibles.

La colonización como hecho violento

Hay mucha violencia detrás de los procesos de colonización. Por ejemplo, los colonizadores intentan apartar a pueblos enteros de sus lenguas y culturas ancestrales; imponen sus propias leyes sin consultar a nadie; con frecuencia exigen a los colonizados que cambien sus principios religiosos; y hay colonizadores que, incluso, imponen reglas para ponerles nombre a las niñas y los niños que nacen.

Las colonizaciones ocurren porque los colonizadores tienen más fuerza política, militar y económica pues, con frecuencia, se realizan a través de conquistas armadas. Sin embargo, también hay colonizaciones silenciosas y sutiles que ocurren, por ejemplo, a la toma de control de los sistemas educativos o de los medios de comunicación y a la propaganda, para convencer a los colonizados de que la nueva cultura que se les impone es superior a la que ellos tenían.

Los colonizadores actúan así porque buscan el poder sobre las riquezas locales (recursos naturales, fuerza de trabajo, mercados, saberes, líderes, artes...) pero, en muchas ocasiones, actúan así también porque tienen un miedo irracional al otro, al distinto, a ese que, con su existencia misma, cuestiona la validez universal de lo que los colonizadores presentan como verdades absolutas.

La colonización que significa la imposición de un poder y una identidad ajena sobre un pueblo soberano es siempre un hecho violento que atenta contra la paz. Con frecuencia, las consecuencias de esta violencia duran muchos siglos, aun cuando las leyes y los decretos aseguren que los pueblos antes colonizados, ahora son libres y autónomos.

Por eso, es importante distinguir entre colonización y relación intercultural. En las relaciones interculturales, los interlocutores encuentran distintas posibilidades para expresar lo propio y escuchar lo que el otro dice. En pie de igualdad y con un mismo acceso a las oportunidades, en las relaciones interculturales entran en contacto abierto, inteligente y creativo distintos grupos, lenguas, saberes y maneras de significar y definir principios y prioridades y, como resultado de este encuentro, todos se enriquecen de manera mutua y descubren nuevos horizontes.

En materia de educación, es importante tomar consciencia de los procesos de colonización (aparentes y

sutiles) que ocurren en localidades y regiones específicas, para combatirlos, en busca de una paz verdadera. Como también es importante promover activa y creativamente un sinnúmero de relaciones interculturales.

Puntos para reflexionar en torno a la construcción de la paz

Revisemos ahora, desde la perspectiva de la educación y la comunidad escolar, algunos puntos relacionados con la construcción de la paz.

- ∞ La paz es el mejor marco para el desarrollo ético, económico, político, social, cultural y ecológico de personas, grupos, pueblos, naciones y regiones, y para el fortalecimiento del tejido social.

- ∞ La paz no se da en abstracto sino en el seno de grupos, comunidades, pueblos y naciones incluyentes que dialogan, ponen a debate las discrepancias y encuentran puntos comunes compartibles, para alcanzar acuerdos y construir proyectos colaborativos.

- ∞ El trabajo con maestros y distintos actores de la vida comunitaria es sin duda alguna una manera idónea de romper el círculo vicioso que engendra y produce ignorancia y pobreza cultural y, derivado de ellas, discrepancias, conflictos irresolubles y violencia.
- ∞ En las comunidades, las maestras y los maestros pueden jugar un importante papel en la construcción de una cultura de paz.
- ∞ Los pueblos indígenas tienen en sus conocimientos ancestrales y en su memoria viva su mejor sustento cuando de desarrollo humano, social, político, estético y cultural se trata.
- ∞ Los sistemas de conceptos que las sociedades occidentales han desarrollado en torno a la educación, la cultura y el desarrollo humano son patrimonio de la humanidad. Los pueblos indígenas tienen tanto derecho a acceder a ellos como también tienen el derecho de incluir en los acervos universales sus propias aportaciones científicas, tecnológicas y culturales.

- ∞ El maridaje crítico y selectivo entre los saberes tradicionales y los contemporáneos es una de las mejores opciones para cualquier grupo humano.

- ∞ Necesitamos contribuir con elementos tangibles, comprensibles y significativos —que alienten el autoaprendizaje y el aprendizaje en grupos de pares— para empoderar a los maestros y a los actores clave de las comunidades pues, al hacerlo, estaremos empoderando, así como a las comunidades mismas para que, en su seno, surja una demanda informada de estudio, reflexión, diálogo y debate, de cara a los retos que el nuevo milenio presenta a todos los grupos humanos.

El debate

El debate está configurado por un ir y venir de argumentos, opiniones, puntos de vista, preguntas, explicaciones, propuestas y discrepancias que giran en torno a un tema dado. Para que ocurra hacen falta al menos dos personas o grupos con pensamiento propio, crítico, creativo y diverso.

Algunas veces, las personas y los grupos recurren al debate porque quieren resolver un conflicto dado, otras porque quieren contrastar distintos saberes, aun otras porque quieren —a la luz de los saberes y opiniones de los demás— comprender mejor una situación económica, política o cultural y encontrar maneras compartidas de utilizar, con el mayor provecho posible, los recursos comunes que con frecuencia son escasos.

En el proceso de debate, los polemistas:

- ∞ Identifican las diferencias, las nombran y las ponen en evidencia para que sean las mismas discrepancias las que den significado y sentido al debate. Porque uno de los derechos humanos es el de ser distinto y porque sin diferencias no hay debate.
- ∞ Por turnos, y desde la consciencia de su yo mismo, exponen ante otros sus puntos de vista, prioridades, valores, necesidades o urgencias. Para esto, construyen argumentos sólidos sustentados en nociones y hechos expresados, de preferencia, con brevedad y hermosura lingüística.
- ∞ Polemizan, es decir, discuten lo dicho: a un argumento contraponen otro, formulan preguntas, citan leyes, recuerdan hechos y, algo fundamental, escuchan con atención lo que dicen los otros y lo toman en cuenta para construir sus propios contraargumentos.

- ∞ Encuentran puntos comunes compartibles y alrededor de ellos construyen consensos y alcanzan acuerdos.

El conflicto

El conflicto es parte de la vida humana. La realidad ofrece ciertos bienes y determinadas oportunidades. Pero, en una infinidad de casos, lo que hay resulta escaso, especialmente si las personas y los grupos tienen muy distintos proyectos y prioridades y si no consiguen imaginar proyectos comunes para compartir los recursos escasos y utilizarlos de la mejor manera posible en beneficio de todos.

En los espacios sociales, los temas que se ponen a debate con mayor frecuencia son: ideas, creencias, saberes, maneras de dar significado al pasado, distribución y uso de recursos (tierra, agua, tecnología, dinero o acceso a becas para estudiar), por ejemplo. Las discusiones en torno a estos temas forman parte importante de la vida ciudadana, porque la vida ciudadana no es otra cosa que la puesta en común de ideas, significados, proyectos, discrepancias y anhelos, en busca de consensos.

El debate permite resolver los conflictos por la vía pacífica porque pone en evidencia los muchos proyectos diversos que quieren cobrar vida en el seno de una misma comunidad. Si toman en serio y con respeto los argumentos de su contrincante, los polemistas comprenden que lo suyo no es lo único posible y que las ideas y los proyectos adquieren valor cuando se relacionan con los derechos humanos, la paz, la legalidad y, además, con los principios, necesidades, urgencias, aspiraciones y prioridades de las personas y los grupos reales.

Cuando se trata de proyectos, los polemistas suelen descubrir que algunos de sus valores y prioridades también son valores y prioridades de los otros, sólo que se expresan de distintas maneras. Cuando esto sucede, es posible imaginar un tercer proyecto distinto de los dos que estaban a debate, para defender e impulsar esos mismos valores por otras vías antes no consideradas. También puede suceder que uno de los debatientes guste del proyecto del otro y decida apoyarlo. Los debates tienen muchas salidas posibles, algunas de ellas, inesperadas y sorprendentes.

Herramientas del debate

Puesto que se trata de que el pensamiento fluya, de que innumerables argumentos aparezcan sobre la arena

del debate y de que las ideas se entretejan para construir conocimientos nuevos y alcanzar acuerdos, las mejores herramientas de los polemistas son la información, el conocimiento, la narración, la explicación, la pregunta, la escucha atenta e incluyente, el argumento, la hipótesis, la memoria, la imaginación creativa y un vocabulario rico y vasto.

Espacios para el debate

En las ciudades de la antigua Grecia había un espacio abierto, como plaza pública, llamada ágora. Al ágora acudían los ciudadanos de entonces como acudimos hoy a un concierto. El espectáculo que se ofrecía en esta plaza era el debate. Con puntualidad, llegaban los polemistas que eran grandes filósofos, entre ellos, Sócrates. El público tomaba su lugar y el debate comenzaba: un argumento salía de la boca de un contendiente, el otro lo tomaba en cuenta y respondía con astucia, creatividad y conocimiento para después ofrecer sus propios argumentos que el otro tomaría en cuenta. Así, el pensamiento brotaba y fluía mientras el público disfrutaba. Algunas veces, los polemistas triunfadores salían con coronas de laurel y bajo un techo de palmas. Al final del debate, el público se dispersaba fascinado.

Actualmente y en los espacios escolares y comunitarios, podemos hacer que regresen estos días de gloria debatiente para que el pensamiento creativo y crítico, así como los principios, los saberes y también las aspiraciones encuentren su lugar en las comunidades escolares.

Reglas en los espacios escolares

Bajo la premisa de que las personas no están a debate sino las ideas, hay cinco reglas de oro para el debate en los espacios escolares.

- ∞ **No se vale debatir solo para ganar.** No se trata de ganar por ganar, se trata de dilucidar —a la luz de distintos conocimientos, puntos de vista y opiniones— las bondades, la certeza, la utilidad o la pertinencia de algunos argumentos y, por supuesto, se trata de entretrejer ideas para construir acuerdos, conocimientos y discursos nuevos.

- ∞ **Hay que conocer el tema.** Los polemistas necesitan tener conocimientos relacionados con el tema que van a debatir. Dado que

no son las personas sino las ideas las que se ponen a debate, no tiene caso discutir acerca de lo que no se sabe. Para enriquecer el debate, cada contrincante tiene derecho de nombrar un par de asesores seleccionados entre sus mismos compañeros para consultarlos durante la contienda.

- ∞ **La participación es voluntaria y abierta.** En los espacios escolares, nadie está obligado a debatir, la participación tiene que ser voluntaria. Cuando lo necesitan, los debatientes tienen derecho de pedir que el debate se posponga o a declarar ante sus compañeros que ya no quieren seguir debatiendo, después de explicar las razones que los mueven a tomar esta decisión.

- ∞ **Hay que usar inteligencias múltiples.** En el debate no solo interviene la razón. Los polemistas tienen inteligencias múltiples (como se verá en otro capítulo, algunas de ellas son las inteligencias emocional, reflexiva, lingüística, ecológica, musical o cinética). Para construir sus argumentos, necesitan usar distintas inteligencias porque cuando alguien debate usando únicamente la lógica racional, sus argumentos suelen ser

más lineales y menos abarcadores, ricos y complejos.

- ∞ **Hay que respetar al contrincante.** El otro importa. Importan su alegría, su satisfacción, su auto-estima y su prestigio. Si en el curso del debate alguien comienza a herir a otro o a sentirse herido, los polemistas tendrán que cambiar de tono, buscar otras rutas y nuevos argumentos o, sencillamente, tendrán que posponer o suspender la contienda.

Como dijimos antes, de lo que se trata es de que el pensamiento fluya en el espacio público para la construcción pacífica de nuevos acuerdos, proyectos, conocimientos y dudas (porque algunos grandes debates lo que producen son preguntas, hipótesis o inquietudes que, en un momento futuro, rendirán frutos).

No se trata de ganar por ganar sino de salir de la arena del debate con aprendizajes nuevos y con la conciencia de haber respetado, incluido y valorado al compañero. Se trata también de salir con la satisfacción de sentirse respetado, incluido y valorado por el contrincante.

Decir lo propio

Jean Paul Sartre, el pensador francés, explica cómo es urgente que las personas y las comunidades hablen de lo que los inquieta, de lo que les ocurre, de lo que temen o anhelan, de lo que saben. Porque si no lo hacen, terminarán hablando de las cosas que personas externas implanten en sus pensamientos y en sus voces. “Mordazas sonoras” llama Sartre a los discursos ajenos pronunciados por boca propia que ocupan el tiempo y la mente de las personas para impedirles poner a debate lo propio.

Con frecuencia, la rutina y la falta de tiempo nos llevan a ver las cosas de manera superficial y descuidada, usamos los sustantivos sin recordar todo los significados que contienen.

Por ejemplo: decimos en español *dilucidar* sin recordar que estamos hablando de poner lo que queremos analizar bajo una luz intensa que nos permita verlo y comprenderlo mejor (lucidar = llenar de luz); o decimos *tremendo* sin recordar que nos referimos a lo que, por su impacto, hace que tiemble el suelo que nos sustenta (tremor = temblor).

También y sin darnos cuenta, en ocasiones usamos palabras que, en realidad, tienen un significado negativo,

y lo olvidamos. Por ejemplo, decimos en castellano *denigrar* sin pudor alguno cuando este verbo significa “volver negro”, con connotación despectiva. ¿En verdad pensamos que ser negro es ser menos? Evidentemente no lo pensamos pero, por no poner atención a los significados, lo decimos con naturalidad.

Detrás de las palabras hay raíces y significados y lo mismo ocurre con las vestimentas, las plegarias, los guisos, los procedimientos agrícolas o las celebraciones.

Por ejemplo, gracias al trabajo en la milpa algunas familias del pueblo tseltal conviven y conversan a la hora del almuerzo bajo la sombra de un árbol y, de ser posible, a la orilla de un arroyo. Porque la costumbre dicta que hay que hacer un alto en la labor, y la familia que se queda en casa necesita acudir con alimentos a la milpa para compartirlos con los trabajadores. Es durante este paréntesis que los mayores cuentan a los jóvenes sus leyendas, memorias y secretos y comparten con ellos sus aspiraciones.

Para decir lo propio en los espacios públicos, para que la voz propia no se enajene diciendo las cosas que otros quieren que digamos, es importante hacer un alto en el camino de vez en cuando, para visitar nuestras lenguas, herencias, hábitos y costumbres y, por supuesto,

los significados que nuestra cultura asigna al mundo y a los seres del mundo: con la consciencia de que son únicos e irrepetibles y de que muchas otras culturas tienen otros y muy distintos significados para las mismas cosas.

Pensamiento crítico

El pensamiento crítico es una herramienta para encontrar la manera en que el “yo mismo” valora un objeto, un sujeto o un tema de la realidad. La persona (o el grupo) que emplea su pensamiento crítico hace un análisis detallado de su objeto de estudio en el que involucra tanto sus emociones como sus principios, herencias culturales, necesidades y anhelos.

Por su etimología, “crítico” está relacionado con la noción de criterio y, a su vez, (por sus raíces griegas), con las ideas de discernir, discriminar y juzgar.

El pensamiento crítico busca ser objetivo, pero necesita reconocer que la objetividad absoluta no existe y que los seres humanos, al pensar, actuamos como seres históricos, a partir de recuerdos, conocimientos y legados.

Por eso, el pensamiento crítico siempre tiene un autor: la persona o el grupo que lo construye con conciencia de su subjetividad y con la aspiración de lograr la mayor objetividad posible. Habrá tantas valoraciones derivadas del pensamiento crítico relacionadas con un mismo objeto como personas y grupos realicen el ejercicio de valorarlo.

El pensamiento crítico es humilde porque reconoce que la realidad es infinita, es curioso porque quiere descubrir los secretos íntimos de los seres, es inteligente porque usa el conocimiento y la razón como cauces y puntos de referencia para el análisis, es creativo porque encuentra puntos aislados para unirlos, para construir así significados y sentidos sorprendentes.

Pide ayuda al pensamiento complejo que tiene como característica la capacidad de analizar por separado las partes que constituyen un todo y de entender las funciones específicas que cada una de ellas cumple por separado, para luego vincularlas de nuevo y comprender mejor la naturaleza y la función del todo.

Una característica del pensamiento crítico es su apertura: está consciente de la pluralidad, de la existencia del otro y de lo otro, de la subjetividad propia y de la aspiración que los humanos tenemos a la verdad y a la

belleza. Quien ha construido un pensamiento crítico potente, también se analiza a sí mismo y analiza su entorno, en busca de errores y aciertos, de mezquindades y bondades, y está abierto al cambio razonado.

El pensamiento crítico no se dedica sólo a encontrar fallas, errores, equivocaciones, faltantes, defectos, prejuicios o dobles intenciones, también busca bellezas, aciertos, bondades, aportaciones, grandezas y modelos inspiradores.

Quiere comprender mejor y con más objetividad las cosas del mundo para tener una postura propia y ponerla a debate en los espacios públicos, para que el pensamiento crítico de otros, corrija, mejore y enriquezca lo propio.

El pensamiento crítico resulta indispensable, por ejemplo, para opinar acerca de un libro o un discurso, identificar las principales causas de un problema, descubrir falsos dilemas que enturbian una discusión, decidir si uno quiere o no relacionarse con otra persona, y también para apreciar el arte.

Sólo con pensamiento crítico podemos pararnos frente a las pirámides de Toniná y “descubrir” su serenidad, la manera en la que encuentran su nicho en las montañas como si éstas fueran su hogar, su altura relativa que las

pone en situación de aspiración constante, la cercanía del cielo que parece bajar hasta ellas para rozarlas, la solidez de sus piedras en contraste con la posible fragilidad de la selva y la posición geográfica privilegiada que les permite surgir de pronto y por sorpresa a la vuelta del camino, como si de apariciones se tratara.

Pensamiento creativo

La creatividad es hermana de la inteligencia y también de la ciencia, la tecnología y el arte.

El pensamiento creativo realiza un acto de prestidigitación intelectual, cultural y afectiva: identifica cosas que nada tienen que ver entre sí y descubre un punto común que puede unirlos. Un punto que nadie nunca antes había notado pero que la mente creativa encuentra como si estuviera jugando.

Por ejemplo el amor y los galgos. La mente creativa del poeta mexicano de Tabasco, José Gorostiza, los analiza, los encuentra distintos, busca puntos comunes compartibles y ¡eureka!, relaciona la velocidad con que corren los galgos con el terrible palpitar desenfrenado del corazón enamorado.

Feliz con el descubrimiento (porque la creatividad es fuente de inmensa alegría) y ya entrado en materia, asigna el color morado a los galgos para decir “son galgos especiales, distintos de los otros, como es distinto mi corazón de todos los otros corazones”.

Pero Gorostiza es sabio y también conoce el valor del amor en tregua. Entonces encuentra puntos comunes entre este amor en paz y los granos tranquilos que esperan la cosecha. Y, para cerrar con broche de oro su inteligente y creativo juego, recuerda que el amor no existe sin la libertad y, entonces, piensa en los pájaros.

Así construye este verso luminoso, nos lo presenta y nos invita a usar el conocimiento, la inteligencia, la emoción, la memoria de nuestros propios amores y desamores y, en reciprocidad, la imaginación creativa:

Tiene el amor feroces galgos morados

pero también sus mieses

también sus pájaros.

El pensamiento creativo no ocurre como por arte de magia, no surge de la nada. Ocurre cuando un sujeto tiene:

- información creativa,
- experiencias de vida,
- pensamiento crítico,
- un vocabulario rico y abundante,
- interés atento por sí mismo y por el mundo,
- capacidad de escuchar con apertura y sin prejuicios a los otros y al mundo,
- recuerdos y aspiraciones,
- libertad,
- respeto por el juego como riesgo, como aventura, como anhelo,
- capacidad de resistir la incertidumbre,
- pares y amigos con quienes dialogar y compartir juegos,
- conciencia de que son las personas y los grupos quienes significan y resignifican las cosas del mundo y de que éstas no están presignificadas desde el inicio de los tiempos,

- pasión por el conocimiento y aspiración a la verdad,
- abundantes experiencias estéticas,
- poco temor al ridículo,
- humildad ante el éxito,
- deseo de comunicarse con el mundo y de pertenecer al mundo,
- amor por la risa, la paz y la concordia.

Con todos estos elementos a su favor, en Francia, los hermanos Lumière relacionaron la luz con las imágenes e inventaron el proyector cinematográfico (tecnología); distintos sociólogos, desde distintos lugares relacionaron la diversidad con el diálogo y encontraron nuevas estrategias para la inclusión; y un pueblo entero relacionó la altura con la espiritualidad y, en el corazón mismo de la selva, construyó Yaxilán.

Isaac Asimov, uno de los más prolíficos y creativos escritores contemporáneos, dedicado a la divulgación de la ciencia (tiene más de 340 libros publicados) dice que la creatividad se aplica tanto a la ciencia como al arte, que la única diferencia es que, en la ciencia, el descubrimiento que uno hizo un día, tarde o temprano lo habría hecho

otra persona; mientras que, en el arte, lo que uno crea es exclusivo e irrepetible.

En la vida escolar usamos el pensamiento creativo al estudiar la fotosíntesis cuando construimos metáforas para que la entiendan mejor los estudiantes; lo usamos al enseñar adjetivos, cuando pedimos a un niño que está en el pizarrón que dibuje un perro, luego que dibuje un perro gordo, luego un perro gordo y grande y luego un perro gordo, grande y bravo; o lo usamos al leer, cuando construimos nuestras propias imágenes mentales para hacer nuestro lo que dice el texto al darle un significado propio.

En materia de diálogo, debate e inclusión para la paz, el pensamiento creativo es muy importante porque lucha por encontrar puntos comunes compartibles ahí donde, en apariencia, no existen. En la comunidad escolar es posible favorecer el pensamiento creativo a través de juegos grupales que también resulten atractivos a los adultos y ancianos de las comunidades. Presentamos únicamente tres ejemplos pero hay decenas y cientos de juegos posibles.

- ∞ **Relatos interminables.** Hay que hacer una baraja con cartas que presentan seres de la

naturaleza y pedir a un estudiante que tome una de ellas al azar y dé inicio a un relato largo e imaginario que se construya paso a paso con la participación creativa de cada uno de los jugadores que, en su turno, sacan al azar sus propias cartas. Por ejemplo: El búho estaba muy tranquilo en su rama /// cuando la serpiente le dijo: "cuidado amigo mío que por aquí ando". /// El ratón que escuchó la conversación dijo en voz alta: "me parece que me haría bien escuchar esta advertencia". /// En respuesta, el tapir le dijo "súbete hasta mi lomo y verás que nadie podrá lastimarte". /// Entonces...

- ∞ **Palabras que despiertan ideas.** Hay que pedir a un jugador que inicie un discurso con el tema que él mismo elija e invite a los compañeros a intervenir con un discurso propio cuando escuchen una palabra que les "dé la entrada". Por ejemplo: Los relámpagos no dejaban de cortar el cielo de la noche y yo sentía cada vez más ganas de llegar a la casa. /// La casa de Juan está en la parte más alta del monte. /// El monte es mi delicia, allá me siento más libre que un pájaro. /// Antes había vendedores de pájaros y los llevaban enjaulados al

mercado. /// Mi lugar favorito es el mercado porque ahí hay bullicio y a mí me gusta el ruido. /// Etcétera.

- ∞ **Contenidos que cruzan las fronteras.** Hay que tomar un contenido curricular de una materia dada y pedir a los estudiantes que, por equipos, lo relacionen con, al menos, otras dos materias. Por ejemplo: “El maíz, que tomamos de la biología, se relaciona con la historia porque ésta nos cuenta cómo, a lo largo del tiempo, estiró sus hojas para tener más superficie de absorción de los rayos solares, para la fotosíntesis; también se relaciona con la literatura porque conocemos un poema de López Velarde que dice: ‘Patria, tu superficie es el maíz’; y también con la economía porque leímos en el periódico que las sequías están haciendo que aumente el precio del maíz en el mercado pues se están perdiendo las cosechas”.

Los nuestros son tiempos complejos en donde muchas cosas que antes no se tocaban ahora sí (conceptos, culturas, lenguas, prioridades, modelos, necesidades, talentos...). Nos corresponde encontrar puntos comunes compartibles para que estas presencias no ocurran

de manera paralela y sin tener nada que ver unas con las otras, para que ocurran en diálogo y compartiendo riquezas potenciales. La escuela, inscrita en una comunidad escolar, puede hacer del fortalecimiento del pensamiento propio, crítico, libre y creativo una de sus más nobles batallas.

Consciencia del yo mismo, los otros y lo otro

La mismidad

Puesto que el debate se construye con distintos saberes, recuerdos, puntos de vista y opiniones de muchos, no puede existir sin la concurrencia de sujetos (personas, grupos o comunidades) conscientes de su yo mismo y con pensamiento propio, crítico, libre, informado y creativo. Con la concurrencia —además— de sujetos con talento y habilidades para debatir, establecer su punto de vista y escuchar a los otros.

La construcción de esta consciencia del yo mismo (y del nosotros mismos) es un asunto complejo; es decir un asunto en el que intervienen distintos factores. Se configura con las maneras en las que cada quien (persona, grupo, comunidad...) se ve a sí mismo desde distintos puntos de vista. Por ejemplo, los puntos de vista ético, estético, lingüístico, político, económico, cultural, afectivo o social.

Y además, se configura tomando en cuenta no solo lo que cada quien piensa de sí mismo sino también lo que los otros le dicen, las maneras en las que lo invitan o no a formar parte de proyectos y equipos, o las sugerencias, críticas y elogios que recibe.

El entorno también participa en la construcción de la consciencia del yo mismo, que está en la base de la noción de *mismidad*.

La otredad

La consciencia del yo mismo trae consigo —de manera derivada— la consciencia del otro como un ser con su yo mismo que necesariamente es distinto del propio pero que es igualmente válido y seguramente interesante. El razonamiento es el siguiente: “Si yo tengo

mi propia personalidad, cultura, lengua, pensamiento, valores, historia, necesidades y anhelos es evidente que los otros deben tener su propia personalidad, cultura, lengua, pensamiento, valores, historia, necesidades y anhelos. No puede ser de otra manera porque todos somos seres humanos.

En el fondo de todo esto está el descubrimiento de la propia dignidad humana que, de manera derivada, se reconoce en los otros.

Otro componente es la consciencia de “lo” otro: naturaleza, culturas, lenguas, literatura, ciencias, artes y tecnologías que, de muchas maneras distintas, también participan en la configuración de la consciencia del yo mismo (y del nosotros mismos).

Este conjunto (consciencia del yo mismo, del otro y de lo otro) es indispensable para la construcción de conceptos y actitudes relacionados con:

- ∞ la atracción respetuosa hacia el otro como igual y como fuente de diversidad y posibles sorpresas,
- ∞ el respeto y el amor por la naturaleza,

- ∞ la promoción consciente y no forzada de la comprensión y la solidaridad entre personas, grupos, pueblos y culturas,
- ∞ la eliminación de todas las formas de racismo, sexismo, xenofobia, discriminación social o prejuicios y estereotipos.

También es indispensable para que el diálogo y el debate trabajen en función de la libertad, la autonomía, la inclusión y el desarrollo humano de personas, pueblos y naciones.

Culturas, intercultura y lenguas

Culturas

Las culturas son grandes ejemplos de mismidad: son ellas mismas, únicas e irrepetibles. Cada cultura está configurada por construcciones simbólicas que cada pueblo hace para comprenderse a sí mismo y comprender la naturaleza y relacionarse con ella, para establecer relaciones con otros pueblos y culturas y para conducir sus andares en la línea del tiempo con miras y proyectos propios, con rumbo propio.

Son ejemplos de construcciones simbólicas los rituales para recibir a los recién nacidos o despedir a los muertos, la creación de leyes propias, el trazado urbanístico de una población, la manera de transmitir el

conocimiento de generación en generación o el diseño de un sistema propio de principios y prioridades. Como sucede en las redes de pesca, las construcciones simbólicas se entrelazan hasta producir ese entramado con nudos e intersticios que conocemos como cultura.

La realidad cambia, los pueblos cambian, las culturas también cambian. Están vivas, atentas al entorno, en pie de trabajo, abiertas al juego, con tendencia al aprendizaje, con pérdidas y ganancias, con experiencias y anhelos.

Cada pueblo responde a distintas realidades. Por eso, cada cultura es distinta y por lo tanto, no podemos hablar de una sola cultura sino de muchas culturas, y no podemos decir que una cultura es superior a otra, porque las culturas no son comparables en tanto responden a realidades distintas. Cada cultura responde de manera específica y creativa al mundo propio. No existen pueblos sin cultura, todos tienen cultura: la propia.

Intercultura

Como vimos antes, de la consciencia del yo mismo brota la consciencia del otro. Cada cultura consciente de sí misma sale en busca de otras culturas para expresar ante ellas sus saberes, necesidades y aspiraciones, para

aprender de ellas, para comprenderse mejor a sí misma, para expandir sus horizontes y para establecer lo que conocemos como relaciones interculturales.

Para que existan relaciones interculturales es necesario que:

- ∞ concurren representantes de dos culturas distintas (o más de dos),
- ∞ cada quien exprese lo propio,
- ∞ cada quien escuche lo que el otro dice,
- ∞ los participantes, de manera conjunta, identifiquen las diferencias que se presentan entre ellos y las nombren,
- ∞ los participantes encuentren puntos de coincidencia y los nombren,
- ∞ los participantes establezcan acuerdos y discordancias (porque discordar es uno de los derechos de quienes establecen relaciones interculturales).

Los mejores diálogos interculturales ocurren cuando los participantes están conscientes de que son distintos y de que, por lo mismo, cada quien tiene saberes, vivencias, memorias, aspiraciones, potencias y recursos distintos y específicos. Y cuando quienes se relacionan comprenden que pueden enriquecerse de manera mutua.

En el corazón de las mejores relaciones interculturales está una mirada que concibe al otro como rico y potencialmente fecundante. Y están, por supuesto, mismidades fuertes, con autoestima, seguras de sí, abiertas a la vida y deseosas de aprender siempre y de manera constante.

Si pensamos en la paz, las relaciones interculturales ideales son respetuosas, abiertas, críticas, horizontales, incluyentes, fraternas, solidarias, libres, creativas, atentas y propositivas. Y los mejores polemistas son aquellos que tienen capacidades para escuchar, construir argumentos, formular preguntas, ofrecer y dar explicaciones, narrar lo propio, conseguir asesores y consultar libros y archivos.

Lenguas

Las lenguas nos permiten nombrar al mundo, pensar en él y asignar —a través de las palabras— significados

a lo que nos rodea y, por lo mismo, darles un sentido: si significamos ventana como fuente de luz (como lo hacen las lenguas zapoteca y finlandesa) su sentido será quizá práctico; si la significamos como marco del paisaje (como lo hace la lengua china) su sentido será estético; y si la representamos como límite del viento (como lo hace la lengua inglesa), tendrá un sentido protector porque la ventana le indicará al viento hasta dónde puede llegar y por dónde ya no puede pasar.

Al asignar significados a través de las palabras, cada lengua crea un mundo propio, irrepetible y único.

Las lenguas son indispensables para la construcción de la consciencia del yo mismo y también de los otros, para la construcción del pensamiento y para el diseño de otros mundos mejores. Las lenguas nos permiten expresar ante otros nuestros sentimientos, ideas, necesidades, urgencias y anhelos, así como escuchar a los otros. Por esto, son indispensables para el tejido social.

Las lenguas nos permiten guardar la memoria y transmitir saberes y valores a las siguientes generaciones. A través de las lenguas visitamos la memoria y hablamos con otros de lo que encontramos. No podrían existir los ritos, celebraciones, cantos y plegarias sin las lenguas.

Las lenguas y las culturas viven en un constante diálogo. Las gramáticas, junto con el significado y sentido que cada lengua asigna a sus palabras, configuran a las personas de la misma manera en que las personas, con sus acciones vitales, configuran las lenguas que hablan.

En las palabras y en la gramática de cada lengua reside un cúmulo infinito de conocimientos, experiencias, valores, aspiraciones y propuestas de vida que representan una fuente inagotable de riqueza.

Pero esta riqueza únicamente rinde frutos para la humanidad cuando las lenguas cobran vida no sólo al interior de las comunidades sino también fuera de ellas, cuando se expanden, se revitalizan, se escriben, se recrean, amplían sus vocabularios y entran a los espacios públicos, más allá de las propias comunidades.

Bilingüismo, Multilingüismo

Los científicos han demostrado que la mente bilingüe tiene capacidades específicamente superiores a las capacidades de la mente monolingüe.

Con instrumentos muy sofisticados han visto que, cuando una persona monolingüe responde a una

pregunta determinada relacionada con la lengua, se ilumina la zona lingüística del cerebro (que los científicos tienen bien localizada). Pero, cuando formulan la misma pregunta a una persona bilingüe (o trilingüe) son muchas y muy distintas las zonas del cerebro que se iluminan: antes de responder, el cerebro bilingüe hace una amplísima y veloz búsqueda por otras zonas cerebrales que no están relacionadas con la lengua: para responder, finalmente y con riqueza desde el centro lingüístico del cerebro. La búsqueda del cerebro bilingüe no es lineal sino multidirigida.

Dijimos que las lenguas crean mundos distintos. La mente bilingüe tiene más recursos para pensar, reflexionar, observar, responder... Porque se nutre en dos mundos distintos. Porque, además, puede recurrir a dos órdenes distintos que se expresan a través de dos gramáticas distintas y puede recurrir a dos significados distintos para cada palabra.

Una mente bilingüe que conoce el inglés y el chino, al decir “ventana” dirá al mismo tiempo marco del paisaje y límite del viento. Entonces, pondrá a trabajar centros cerebrales relacionados con el arte (por la evocación de la pintura a través del marco) y con la naturaleza (por la aparición del viento). Además, trabajará como un mismo todo la pintura y el viento para recordar, tal vez, que el

viento no se puede pintar por invisible pero sí es posible pintar los movimientos que produce a su paso.

Mientras una mente bilingüe o trilingüe —por definición— abre posibilidades, la mente monolingüe tiene más probabilidad de permanecer en una sola línea de pensamiento.

Muchos miembros de pueblos indígenas del mundo son bilingües o trilingües, en este campo tienen ventajas comparativas porque, en términos absolutos, las poblaciones del mundo cuentan con más personas monolingües que bilingües. Y sin embargo, nunca hemos hecho visible esta admirable ventaja, hemos podido hacer una apología del bilingüismo en favor de los pueblos indígenas y no la hemos hecho. Tenemos una deuda pendiente.

La sabiduría no está ni en la
fijeza ni en el cambio sino
en lo que dicen ambos entre ellos.

Gilgamesh

Segunda parte

LA ESCUELA

La educación en la escuela

Si seguimos pensando en la mismidad y la otredad encontramos que la educación puede favorecer la consciencia del yo mismo, los otros y lo otro al proponer ejercicios para que los escolares se piensen como sujetos; narren sus cosas ante otros y se escuchen de manera recíproca; investiguen y analicen sus legados; aprendan a formular preguntas, imaginar hipótesis, ofrecer explicaciones y construir argumentos; se comprendan mejor a sí mismos y entre ellos, y construyan imágenes de anhelo que les permitan proyectarse en la línea del tiempo hacia mejores futuros imaginados.

La educación también puede favorecer en los escolares la construcción de capacidades relacionadas con la escucha, el descubrimiento de las diferencias, la búsqueda de puntos comunes entre distintos, la inclusión

del otro, la solicitud de explicaciones, la memoria y la capacidad de articular relatos o de construir habilidades para el debate: conceptuales, emocionales, sociales y lingüísticas.

El campo de las lenguas es fundamental. La educación puede trabajar con los escolares (en situaciones formales y no formales) analizando: la función de la palabra (oral y escrita); los significados específicos de las propias palabras en comparación con otras lenguas; los distintos géneros literarios (escritos y orales); los juegos creativos y posibles que abre la semántica; la gramática y las maneras en las que nuestras distintas gramáticas nos constituyen; o la producción literaria (oral y escrita) que existe en la lengua propia y en otras lenguas.

La educación formal y no formal puede poner a los escolares (y a la comunidad escolar en su conjunto) en relación con libros y colecciones de libros que permitan el contacto interactivo con esos muchos *otros* que residen en los libros (personas, personajes, épocas, paisajes, diálogos, encrucijadas, historias, descubrimientos, anhelos...) y puede favorecer que —a raíz de este contacto— los escolares y los miembros de la comunidad rebatan a los autores con argumentos propios, discrepen, opinen, ofrezcan sus puntos de vista, dialoguen con los personajes, se pongan en el lugar de sujetos que habitan el siglo XV o imaginen finales distintos a los que proponen los textos, por ejemplo.

La educación puede invitar a todas y a todos a escribir poemas, novelas o cuentos propios y darlos a conocer convertidos en libros manualmente encuadernados para hacerlos públicos, es decir, para publicarlos.

De manera importante la educación formal y no formal puede favorecer que los escolares expliciten su pensamiento al escribir ensayos, produzcan glosarios, publiquen reportes relacionados con sus propias investigaciones en la comunidad, o describan procesos científicos y tecnológicos, después de haberlos analizado con pensamiento crítico.

Son muchas más las maneras en que la educación, formal y no formal, puede potenciar la capacidad de diálogo y debate de escolares, escuelas y comunidades. La lista sería infinita. Baste con recordar una de las actividades escolares que más beneficios aporta: la ronda tradicional en donde los niños y las niñas construyen un grupo, escuchan cantos antiguos, usan su lengua materna, se dan la mano, giran en un mismo sentido y a un mismo ritmo, se miran a los ojos y se recuerdan unos a otros que comparten principios, valores, hábitos, memorias y entorno, y que forman parte de una misma comunidad y de un mismo pueblo.

La escuela como un bien de todos

Para el entendimiento pacífico es necesario que personas y pueblos tengan consciencia tanto de sus necesidades, límites y carencias como de sus saberes, recursos y posibilidades.

La escuela puede convertirse en un bien de todos, fecundo y fértil. Bajo la coordinación y con el apoyo de los maestros, se puede convertir en un espacio social, un laboratorio de investigación, un centro de las artes, una biblioteca pública, un refugio, un taller para el análisis de noticias recibidas a través de los medios, un centro de debate, un lugar para formular preguntas, para hablar de problemas y para presentar propuestas y un espacio para dibujar, de manera conjunta, imágenes de mejores futuros deseados.

Posicionar la noción de escuela como institución social que a todos pertenece y de la cual todos forman parte, es una manera de habilitar y potenciar a las comunidades; es favorecer el diálogo y el debate; es invitar a todas y a todos a establecer procesos de educación continua (formal y no formal); es auspiciar la creación artística, el juego y la construcción de nuevos vínculos interpersonales y comunitarios; es fortalecer el tejido social; es revitalizar la vida ciudadana; y es favorecer procesos metacognitivos comunitarios que permitan la construcción de un conocimiento social comunicable.

Pero para esto existen algunas condiciones indispensables. La participación de las maestras y los maestros debe ser libre y voluntaria. Maestras y maestros necesitan desarrollar la capacidad de identificar sus potencias y sus límites y de expresarlos, por una parte, para que sus talentos florezcan y, por otra parte, para que nadie en ninguna circunstancia vaya más allá de sus límites expresados. La comunidad, por encima de todas las cosas, necesita reconocer y respetar el trabajo de maestras y maestros y trabajar en su apoyo y no en su contra. Las decisiones que se tomen en relación con los distintos proyectos que involucran a la escuela y sus recursos se tomarán siempre de manera consensuada y con el acuerdo de maestras y maestros.

Convertir una escuela en un centro que es de todas y de todos supone un proceso que, además de favorecer el desarrollo cultural y social y de fortalecer la vida ciudadana, propicia el surgimiento de condiciones para que la cultura de paz surja en las comunidades.

Modelos para pensar y actuar

El reto es favorecer —por la vía de la educación formal y no formal— el surgimiento de personas, grupos y comunidades con pensamiento propio, libre, informado, crítico y creativo, dispuestos a poner su pensamiento a debate en los espacios públicos (por ejemplo la escuela, las plazas y la radio, la prensa, la televisión o Internet) para nombrar diferencias legítimas, encontrar coincidencias, aprender, ampliar horizontes, alcanzar acuerdos, diseñar proyectos colaborativos y resolver los conflictos de manera consensuada y pacífica.

Transparentar las rutas del pensamiento propio

Juan Carlos Tedesco —educador y pensador argentino— asegura que una de las tareas centrales del maestro contemporáneo es “transparentar” las rutas por las que él mismo construye su propio conocimiento, su propio pensamiento.

Tedesco invita a los agentes educadores a poner a debate —en el seno del grupo— los saberes, dudas y prioridades que los guían cuando construyen su pensamiento, para ofrecer a los estudiantes no una manera única de pensar sino un modelo —entre muchos otros— de razonar y construir rutas, relaciones y sentidos que lleven a la construcción no sólo de conocimientos sino también de preguntas, proyecciones e hipótesis.

Los libros como fuente de modelos alternos

Otros modelos de ser, desear, resolver, actuar y construir conocimiento se encuentran en los libros.

Como dijimos antes, las bibliotecas están habitadas por personas, personajes, épocas, conflictos, éxitos, fracasos, opiniones, anhelos y soluciones. La lectura

de textos locales y universales permite a los lectores entrar en diálogo con estos *otros* y descubrir sus rutas de pensamiento, lo mismo que sus saberes, fuentes de información, hipótesis y recuerdos.

Por eso es indispensable que en las bibliotecas escolares abunden textos, en la lengua materna de los estudiantes, escritos por autores renombrados y también escritos por miembros de la comunidad que transforman sus manuscritos en libros cuando los ilustran y encuadernan con técnicas manuales.

Agentes externos

La presencia de agentes externos a la comunidad también puede mostrar a los estudiantes razonamientos distintos. Para aprovechar este recurso, la escuela puede favorecer que los estudiantes construyan habilidades relacionadas con la entrevista cara a cara, el reportaje, el análisis crítico de programas de radio y televisión, la charla literaria que gira en torno a las propuestas éticas, culturales, políticas o sociales de los autores, o la revisión compartida de diarios y revistas de circulación periódica.

Los libros de texto y otros materiales escolares son importantes herramientas para aprender acerca de uno

mismo y del otro y para quitar los miedos irracionales a lo otro, al extranjero y al migrante.

Pueden contribuir notablemente a la cultura de paz —por ejemplo— si promueven el deseo de salir en busca del otro y de aparecer frente al otro en son de diálogo, si dan un trato igualitario (en textos e ilustraciones) a hombres y mujeres, si invitan a los estudiantes a construir argumentos y ponerlos por escrito con claridad y convicción, además de someterlos a debate, y si favorecen el análisis de los puntos comunes compartibles que existen entre los diversos.

Además, pueden enfatizar los beneficios enriquecedores y fecundantes que yacen en la polémica intercultural, intergeneracional e interdisciplinaria.

Información y conocimiento

Es importante que los educadores distingan con mucha claridad la diferencia entre información y conocimiento, para que trabajen tanto con la una como con el otro. Los datos por sí mismos no significan conocimiento. El conocimiento se construye cuando la inteligencia —unida al afecto, la memoria, la ética, la estética, la imaginación creativa y la conciencia del yo, del otro y de lo otro— identifica datos distantes unos de otros, encuentra puntos comunes y los relaciona entre sí.

Podemos pensar en el conocimiento como una red que entreteje datos —bajo la dirección y la coordinación de una conciencia humana— para transformarlos en conceptos. Una red que entreteje conceptos para transformarlos en teorías. Y una red que entreteje teorías para construir ciencias.

Información

Si seguimos pensando en el debate como herramienta indispensable para la solución pacífica y consensuada de conflictos y, por tanto, para la construcción de la paz, aparece la importancia de la información. Los polemistas necesitan datos relacionados con el tema, el contexto y la trascendencia que puede tener lo que dirimen.

La educación puede ofrecer a los escolares acceso a sistemas de datos, es decir, a datos que pertenecen a un mismo tema o a una misma realidad.

Pongamos el ejemplo de un sistema de datos relacionado con la fotosíntesis. (Recurrimos a la fotosíntesis porque en las ciencias de la naturaleza encontramos admirables modelos que pueden ser usados para trabajar distintos temas y en distintos contextos y por la importancia que la comprensión de la fotosíntesis tiene para la comprensión de la vida sobre el planeta).

a) La clorofila es sensible a la luz. b) El mayor tamaño de las hojas aumenta la capacidad de las plantas para absorber la luz solar. c) En las zonas tropicales las plantas reciben más luz solar y por más tiempo que en los polos del planeta. d) Los

nutrientes del suelo son indispensables para la fotosíntesis. *e)* Sin agua que ponga a circular muchos elementos distintos, la fotosíntesis no sería posible. *f)* A pesar de que las raíces de las plantas están bajo tierra y no reciben luz solar, son indispensables para la fotosíntesis. *g)* El petróleo jamás existiría sin la fotosíntesis.

Los sistemas de datos permiten a los estudiantes formular preguntas, así como hacer sus propios análisis, comparaciones, agrupaciones, relaciones, hipótesis y deducciones, todas ellas acciones necesarias para la construcción de conocimiento. También permiten a los escolares construir sus propios “archivos” mentales para guardar en ellos los datos analizados y organizados, como quien guarda materia prima para futuras construcciones.

El trabajo cognitivo

El conocimiento se construye cuando el sujeto:

- ∞ entreteje datos para construir con ellos un sistema,

- ∞ reflexiona en torno a este sistema de datos,

- ∞ descubre que, al relacionar los datos entre sí, aprende algo que antes no sabía,
- ∞ descubre que ese nuevo conocimiento lo transforma internamente,
- ∞ descubre que lo nuevo que ahora sabe le resulta útil para resolver problemas concretos,
- ∞ descubre que ese nuevo conocimiento le sirve para transformar su entorno,
- ∞ se da cuenta de que puede nombrar lo que sabe y puede hablar con otros acerca de lo que sabe,
- ∞ va más allá y relaciona lo nuevo que sabe con otros conocimientos previamente construidos.

La clave está en la metacognición, en la reflexión que un sujeto hace en torno a lo que sabe. Sin una reflexión inteligente, afectiva, memoriosa, honesta, humilde y creativa, no es posible construir conocimiento.

El debate en gran medida favorece la metacognición porque los debatientes deben recurrir a su conocimiento para construir argumentos propios y rebatir los argumentos ajenos. Es posible que quien sale de un debate, con más o menos éxito, salga conociéndose mejor a sí mismo y consciente de sus propias capacidades y límites. Además, es muy probable que salga del debate con hipótesis y preguntas nuevas, y es sabido que la hipótesis y la pregunta están en la antesala del conocimiento.

Propuesta curricular

¿Qué se entiende por currículo?

Es importante que la escuela pública desarrolle un currículo entendido en su más amplio sentido. La noción de currículo comprende la oferta conceptual, las bases metodológicas, los perfiles y funciones de administradores y maestros, las colecciones de libros a las que los escolares y las familias de la comunidad escolar tienen acceso, los libros de texto y otros materiales de apoyo, los espacios y las reglas de uso del espacio, los muebles y aparatos al servicio de la escuela, así como el entorno social, ecológico, lingüístico y cultural, entre otros elementos.

Contenidos locales y universales

Como vimos antes, en cuanto a contenidos, existen dos fuentes principales: la propuesta que hace el sistema nacional de educación pública y los contenidos prioritarios de las comunidades locales y, en general, los contenidos alternativos que interesan de manera prioritaria a las escuelas de una misma región, lengua o cultura.

En estricto sentido, estos dos contenidos tienen que estar presentes en la oferta curricular, particularmente cuando de pueblos indígenas se trata. Porque muchos de los contenidos locales lingüísticos, ecológicos y culturales tienen una gran relevancia para los pueblos mismos y para las naciones. No obstante, históricamente, estos contenidos han permanecido ausentes de la vida escolar (aunque existen admirables excepciones).

Entre otras cosas, una oferta curricular incluyente necesita buscar que:

- ∞ Haya presencia de historias, conocimientos, tecnologías, sistemas de valores y aspiraciones sociales, económicas, ecológicas, estéticas, lingüísticas, políticas y culturales de las comunidades locales.

- ∞ Por la vía de acciones concretas, los escolares conozcan y valoren de manera crítica sus herencias culturales y se respeten a sí mismos como legatarios de una lengua, una historia y un entorno que valoran.

- ∞ La comunidad escolar en su conjunto conciba el entorno como parte orgánica de la escuela misma y aproveche los recursos locales.

- ∞ Los materiales educativos presenten —por igual— imágenes de hombres, mujeres, niñas, niños, jóvenes y ancianos con actitudes positivas y realizando acciones creativas, inteligentes y útiles para ellos mismos, para la comunidad y para la naturaleza.

- ∞ Los materiales educativos favorezcan que los maestros se conciban a sí mismos —además de cómo legatarios y promotores de las culturas locales— como agentes innovadores capaces de motivar y acompañar procesos comunitarios de pensamiento renovado y construcción de una cultura de paz.

- ∞ Los materiales educativos sean autoelocuentes y favorezcan el autoaprendizaje y el aprendizaje colaborativo entre pares, en situaciones formales y no formales.
- ∞ Los lenguajes escritos —en libros de texto y materiales educativos— correspondan a la lengua materna de los escolares y resulten comprensibles y significativos a los maestros, a los estudiantes y a las comunidades escolares.
- ∞ Los libros de texto y los materiales educativos contengan elementos simbólicos lingüísticos y visuales que correspondan a una cultura de paz, presenten abundantes casos de inclusión femenina y dialoguen con los derechos humanos y los respeten.
- ∞ Los libros de texto y los materiales educativos presenten contenidos locales y también contenidos que respondan a una noción universal del mundo.
- ∞ Los libros de texto y los materiales educativos contengan elementos que inviten

a la reflexión íntima y personal tanto como al debate y al diálogo.

- ∞ Los libros de texto y los materiales educativos funcionen como interlocutores directos de los niños y también como guía para los maestros.
- ∞ Los libros de texto y los materiales educativos se nutran con abundantes ejemplos relevantes que favorezcan la construcción de significados y sentidos.
- ∞ El currículo en general exhorte a la comunidad escolar a apreciar el bien común y las prácticas derivadas.
- ∞ Los maestros construyan ambientes escolares hospitalarios (incluyentes, atractivos, ricos, compartibles, libres, normados...), con abundantes actividades relacionadas con la vida diaria, con la investigación en campo y con el mejor conocimiento del entorno, que permitan el desarrollo de conocimientos, actitudes, hábitos y habilidades con pertinencia cultural, económica, ecológica y política.

- ∞ El currículo resulte amable, atractivo, alegre y agradable a propios y extraños.
- ∞ El currículo sea inclusivo y que siempre y en todas las circunstancias tome en cuenta a todos los niños y todas las niñas y, de manera particular, a quienes tienen necesidades especiales.

Los materiales educativos

En el espacio de la educación básica hablamos de materiales educativos cuando nos referimos a objetos físicos concretos —con un contenido curricular— destinados a ser observados, manipulados, analizados, nombrados, relacionados y compartidos por los estudiantes. Objetos que invitan a la reflexión, a la investigación en campo, en Internet y en la biblioteca, así como a la generación de productos (físicos, intelectuales o artísticos). Objetos que, además, invitan al juego, a la charla y al debate.

No los llamamos materiales didácticos porque éstos están diseñados básicamente para “enseñar” mientras que los materiales educativos buscan, además de favorecer el aprendizaje, detonar procesos de pensamiento creativo y propiciar la construcción de actitudes y habilidades

relacionadas con el desarrollo completo de los estudiantes, como personas, artistas, investigadores, miembros de una sociedad, seres políticos, seres de la naturaleza y, en general, seres humanos.

Abstracciones materializadas

Como bien dice María Montessori, cada material educativo debe contener una noción abstracta materializada, es decir, una noción intangible que cobre cuerpo a través de un material concreto. Cuando hablamos de escuela, estas nociones abstractas forman parte de la propuesta curricular (nacional y local) que cada comunidad hace a los estudiantes, con contenidos como “subsuelo”, “fotosíntesis”, “triángulos”, “oficios”, “sintaxis” o “agentes de la comunidad que participan en la vida comunitaria”, por ejemplo.

Objetos sencillos con grandes potencias

Por distintas razones se piensa en los materiales educativos como objetos diseñados de manera industrial y comprados en tiendas especializadas. Esto limita mucho la noción e impide la iniciativa creativa. Es cierto que, por ejemplo, un globo terráqueo con orografía

resaltada y alturas marcadas por distintos colores sólo se puede conseguir comprándolo, o que un compás preciso tiene que venir de una tienda. Sin embargo hay infinidad de materiales hechos a mano, con frecuencia a partir de materiales de bajo costo, que no suponen grandes erogaciones. Pongamos algunos ejemplos.

Un lazo estirado entre dos árboles, una canasta con hojas grandes y frescas y otra con pinzas para la ropa que los estudiantes usan para “tender” hojas sobre el lazo, pueden configurar un material educativo que permita a los preescolares trabajar al mismo tiempo la coordinación motora gruesa (la ejercitan cuando se agachan para recoger las hojas de la canasta que descansa en el piso y cuando se enderezan y mantienen el equilibrio con las manos en alto para tender las hojas en el lazo) y la coordinación vista-mano (la ejercitan cuando abren la pinza y sostienen con ella las hojas frescas sobre el lazo). Además, les permite realizar un juego simbólico cuando hacen “como si” realmente estuvieran tendiendo ropa.

Esta misma canasta con pinzas y hojas también puede ser usada para trabajar el tiempo, pues un niño (responsable de la administración del tiempo) puede colgar hojas en el tendedero mientras un jugador realiza alguna actividad “contrarreloj” intentando terminar su actividad antes de que el “relojero” termine de colgar

todas las hojas. Cuando las hojas están todas colgadas, el tiempo “se acaba” para el concursante.

Otro ejemplo: un juego de baraja integrado con cartas (hechas con papel sencillo) que tienen cada una de las letras del nombre propio permite un juego en el que los estudiantes encuentran palabras contenidas dentro de su nombre (mar, rima, rata, maga, tía, gata, Rita, ama, mata, gira, grita, rama y mira, en Margarita, por ejemplo). En otra variante, los jugadores quitar un espacio descubren qué pueden hacer cuando se asocian con otros (amor aparece sólo cuando Margarita se asocia con Omar, por ejemplo). Según la socióloga polaca Irena Majchrzak, al jugar así, los estudiantes analizan el alfabeto y aprenden a leer teniéndose ellos mismos como fuente de letras y palabras.

Con la idea de Tedesco como telón de fondo (transparentar las rutas del pensamiento propio), los maestros tendrían que aprender a analizar los materiales educativos a su alcance para tomarlos como modelo y, más tarde, diseñar sus propias variantes, sus propios materiales pertinentes, significativos y alternativos.

Características generales de los materiales educativos

Antes que nada, los materiales educativos deben dirigirse a las personas como seres integrales (con cuerpo, inteligencia, emociones, legados, necesidades, prioridades, urgencias...).

Además de “portar” conceptos manipulables (abstracciones materializadas), los materiales ideales están diseñados para favorecer:

- ∞ la identificación y significación de elementos del entorno, así como su sistematización,
- ∞ la visibilidad de lo propio ante uno mismo y los otros,
- ∞ la reflexión metacognitiva (es decir, la reflexión acerca de lo que uno sabe, de cómo aprendió uno lo que sabe y para qué sirve saber lo que uno sabe),
- ∞ el juego, el sentido del humor y la imaginación creativa,

- ∞ la investigación autodirigida,
- ∞ el desarrollo de habilidades,
- ∞ la construcción de actitudes,
- ∞ la construcción de conocimiento y pensamiento (propio y social),
- ∞ el uso eficiente y autodirigido de la tecnología,
- ∞ el fortalecimiento de la consciencia del yo (personal, grupal, comunitario),
- ∞ la puesta a debate de lo propio en los espacios públicos y la escucha atenta de lo que otros ponen a debate,
- ∞ la concepción de lo universal comprensible partiendo de lo particular conocido.

Los materiales y la paz

Desde el punto de vista de la paz, los materiales educativos necesitan buscar:

- ∞ la visibilidad de los elementos comunes entre individuos, pueblos y culturas,
- ∞ la construcción de una visión compartida de lo humano,
- ∞ el desarrollo de una visión positiva de los aspectos constructivos que derivan de las relaciones humanas y un análisis —basado en los derechos humanos— del conflicto y las divergencias,
- ∞ la relación entre las ideas de paz y los asuntos relacionados con la vida en común, la justicia y la cooperación, para que los escolares aprendan que la paz duradera debe basarse en soluciones justas para todas las partes en conflicto y en un acceso igualitario a las oportunidades.

Los materiales y la cognición

En términos ideales, los materiales educativos toman en cuenta los siguientes puntos relacionados con los procesos de construcción de conocimiento y se ponen al servicio de ellos.

Para aprender nociones abstractas, los estudiantes necesitan percibirlas a través de experiencias concretas, registrables, cuantificables, tangibles, comunicables, comparables y relacionables. Los materiales permiten que las nociones abstractas (es decir las ideas intangibles) se materialicen a través de imágenes, acciones, procesos y relaciones que interactúan con los estudiantes cuando ellos los analizan, nombran, manipulan, relacionan y utilizan.

Para aprender, los estudiantes necesitan estar en contacto con su yo mismo personal, grupal y comunitario. Los materiales invitan a la reflexión en torno a la relación que existe entre las nociones abstractas, el entorno y el yo mismo, porque es sólo cuando se establece esta relación que los estudiantes logran construir conocimiento.

Cada quien tiene intereses, ritmos y tiempos propios. Puesto que los materiales contienen conceptos y ejercicios diversos que hablan directamente a los estudiantes,

estos pueden tomar los materiales cuando les interesan, trabajarlos con ritmo propio y repetir los ejercicios las veces que necesiten hacerlo.

Los estudiantes tienen inteligencias múltiples —racional, musical, lingüística, reflexiva, espacial o emocional, entre otras— y las utilizan de maneras selectivas para responder con estrategias diversificadas a los distintos retos cognitivos que se les presentan. Los materiales apelan a las distintas inteligencias al sugerir ejercicios, por ejemplo, de debate (que ponen en juego las inteligencias reflexiva, racional, emocional y lingüística), de entrevista (que ponen en juego las inteligencias social, racional y lingüística), de análisis (que ponen en juego las inteligencias racional, reflexiva, temporal y lingüística), de síntesis (que ponen en juego la inteligencia matemática), de juego (que trabajan las inteligencias espacial, cinestésica, musical, lingüística y emocional), de danza (que ponen en juego las inteligencias cinestésica, espacial, lingüística, emocional y musical) y de creación plástica (que ponen en juego las inteligencias espacial, cinestésica, racional, emocional y lingüística).

Como vimos antes, para construir su conocimiento, los estudiantes necesitan hacer ejercicios de metacognición para comprender que están aprendiendo algo nuevo que los transforma interiormente, que les resulta útil y que

puede funcionar como herramienta para establecer nuevas relaciones interpersonales y sociales y para la transformación del entorno. También para comprender cómo lo que aprenden se relaciona con sus necesidades, urgencias y deseos. Necesitan hacer ejercicios de metacognición que les permitan establecer relaciones entre lo que aprenden y lo que ya sabían. Los materiales invitan a los estudiantes a la reflexión, a formar mapas mentales con sus conocimientos y a inscribir lo que aprenden en su propio y cercano entorno cultural, ecológico, social, económico, político, ético y estético.

Para que la construcción de conocimientos complete las fases de identificación, absorción y asimilación, necesitan debatirse entre pares —de igual a igual— y ser utilizados en proyectos compartibles. Los materiales invitan a los estudiantes a trabajar en equipo y a plasmar sus conocimientos a través de productos concretos, de proyectos científicos, tecnológicos, artísticos o lingüísticos que les den vida concreta y útil para ellos mismos, sus grupos, sus comunidades y su entorno. Y los invitan a celebrar sus logros en el seno de la comunidad escolar que también los festeja.

Los estudiantes necesitan establecer relaciones intergeneracionales —con sus padres, tíos, maestros, vecinos, trabajadores de la comunidad, primos mayores y menores y con sus abuelos— para consolidar su pertenencia al grupo,

para encontrar temas y motivos para la charla, el debate, la escucha y el relato, para contar con un vocabulario abundante y rico que a todos resulte significativo y para construir ese conocimiento compartido y compartible que conocemos como conocimiento social. Los materiales invitan a los estudiantes a salir del aula para hacer entrevistas, establecer debates, formular preguntas, escuchar saberes, conocer datos, construir memorias o conocer secretos de la naturaleza que los rodea y acoge, por ejemplo.

Los estudiantes necesitan una relación personal, cercana y cálida con los agentes educadores. Los materiales construyen condiciones para que, además de los maestros, distintos agentes de la comunidad escolar trabajen con los estudiantes. También —y puesto que están diseñados para que los mismos estudiantes analicen el tema y comprendan los procedimientos— liberan a las maestras y a los maestros del trabajo grupal bancario y les permiten ofrecer un acompañamiento vigilante a quienes trabajan con materiales al mismo tiempo que les dan la oportunidad de apoyar de manera personal y detallada a los estudiantes que necesitan su presencia pedagógica.

Estereotipos y prejuicios

Los estereotipos son etiquetas que alguien coloca, sobre una persona, un hecho, un objeto, una cultura o una situación, sin siquiera tomarse la molestia de observar, analizar, comparar, relacionar, preguntar o discernir antes de colocarlas. Hay algunos que podríamos considerar, en términos relativos, no muy dañinos como: “la rosa roja siempre significa amor” o “los niños odian las espinacas”. Hacen generalizaciones falsas, pero causan poco daño.

En cambio, hay otros estereotipos que causan grandes daños a las personas, a las culturas, a los grupos y a las sociedades y que generalmente se construyen desde grupos que ejercen un poder sobre otros y quieren minimizarlos.

Pueden referirse a un grupo social determinado (“los pobres son flojos”), a una persona (“Juan es tonto”), a la manera de interpretar un hecho ocurrido en el pasado (“los abuelos de Sonia son unos ineptos porque no pudieron defender el manantial de agua del pueblo”), a las culturas (“los chinos necesitan comer menos”), a los grupos de edad (“todos los adolescentes son rebeldes”), y a algunos perfiles profesionales (“todos los policías son corruptos”).

En realidad, los estereotipos son prejuicios, es decir, juicios que se hacen antes de... Quienes usan estereotipos hablan antes de pensar, repiten lo que escuchan, analizan con una visión sobre simplificada olvidándose del pensamiento crítico y complejo, dan por ciertas generalizaciones falsas y dejan de lado los casos individuales.

Quienes usan estereotipos hacen un uso ilegítimo de su libertad al faltar a los derechos humanos ya que éstos establecen que cada persona debe ser llamada por su nombre propio y también que todos tenemos derecho de ser respetados y ser nosotros mismos porque tenemos derecho a ser diferentes.

En muchos casos, los estereotipos no son creaciones de quienes los usan sino construcciones que una

sociedad (por razones, por ejemplo, políticas, culturales o lingüísticas) configura a través del tiempo y que, poco a poco, cobran carta de naturalización, es decir, se normalizan, se convierten en algo lógico y natural sin serlo.

Cuando son muchos los que repiten un estereotipo y lo repiten a lo largo del tiempo de manera sostenida, éste puede adquirir una fuerza inconcebible y, con frecuencia, devastadora.

Como dijimos antes, los estereotipos son construidos con frecuencia por grupos de poder, por grupos hegemónicos que los asignan a grupos minoritarios, marginados o excluidos de los grupos mayoritarios, y se establecen —por el mero hecho de venir de grupos hegemónicos— como si fueran ciertos lo que, casi siempre, da lugar a malos entendidos que carcomen el tejido social porque impiden que los estereotipados ejerzan con plenitud sus derechos, por ejemplo, de participar en pie de igualdad en la vida económica, social, académica y política de sus pueblos y ciudades.

Tanto los productores de materiales educativos como los maestros mismos y las comunidades escolares necesitan aprender a identificar, evitar y combatir los estereotipos que aparecen muchas veces en discursos

aparentemente no dañinos (“las mujeres prefieren las labores del hogar que el estudio”), en ilustraciones que parecen inocuas (hombres violentos y mujeres sumisas), en descripciones gráficas de situaciones (un debate en que sólo participan personas con tacones, trajes formales y corbatas mientras quienes no tienen corbata, tacones o trajes, únicamente observan) o un manejo sesgado de mapas (como cuando Europa aparece con un tamaño mayor al que realmente tiene).

En los espacios escolares, y en relación con los prejuicios, hay que detener en seco los estereotipos y hay que prevenir el racismo moral y científico, así como las etiquetas relacionadas con lo que es y no “moderno”, con la dirección única del progreso o con la supuesta existencia de una perspectiva superior a todas las otras.

Los maestros necesitan alentar a los escolares y a los miembros de las comunidades a luchar en contra de los estereotipos que violentan la convivencia incluyente, humillan, descalifican y minimizan. Los estereotipos contienen una gran violencia que impide la paz plena, abierta y ciudadana, y el desarrollo humano.

Las maestras y los maestros

A lo largo de estas páginas hemos hablado de los maestros, las maestras y otros potenciales agentes educadores que residen en las comunidades. Hemos visto lo que pueden y también lo que necesitan.

Hablamos, por ejemplo, del poder que tienen para propiciar en la escuela el pensamiento complejo, crítico y creativo y para transparentar ante el grupo su propio pensamiento y proponerlo como uno más de los muchos modelos de pensar que existen.

Hablamos de ellas y ellos como punto de vinculación entre la escuela y la comunidad, y como amigos e interlocutores de los estudiantes.

Mencionamos la necesidad de que los maestros conozcan, escriban y hablen la lengua materna de los estudiantes, y hablamos de su posible bilingüismo

benéfico, así como de la urgencia que existe de que aprendan a identificar estereotipos dañinos en actitudes, palabras, textos y diseños gráficos, para detenerlos en seco y erradicarlos.

Analizamos la capacidad que tienen o pueden desarrollar para seleccionar y elegir o diseñar materiales educativos pertinentes.

Nos ocupamos de visibilizar ese enorme poder que tienen de ofrecer a los estudiantes los acervos de las bibliotecas como fuentes de diversidad, de hacerles ver que los libros están habitados por innumerables épocas, paisajes, personas, personajes, experiencias, aspiraciones y modelos de establecer prioridades y responder ante los retos que la vida presenta, y dijimos que todos estos “habitantes” pueden convertirse en interlocutores de los estudiantes.

También vimos la importante función que cumplen en la construcción de una cultura de paz que, ante el conflicto inevitable, busque la construcción de acuerdos incluyentes usando la pregunta, la explicación, el relato, el diálogo y un tipo específico de debate que no busca prevalecer sobre otros sino construir conocimientos, alcanzar acuerdos y entretener lazos sociales.

El potencial de maestras y maestros es explosivo y puede alcanzar enormes extensiones extraescolares teniendo siempre la escuela y la comunidad escolar como punto central de referencia. Comprendemos que

son muchas sus tareas; por eso, aseguramos que merecen un elogio sincero, felicitaciones cálidas y mucho apoyo solidario. El tema del magisterio es rico, profundo e inagotable.

Al hablar de los agentes educadores recordemos algunas de sus tareas centrales:

- ∞ Reconocer en sí mismos, en los estudiantes y en todos los miembros de la comunidad la condición humana que les imprime la misma dignidad a todas y a todos y los coloca bajo la protección incuestionable de los derechos humanos.
- ∞ Sostener procesos permanentes (personales y grupales) de educación continua.
- ∞ Conocer los programas oficiales, identificar los contenidos que la educación debe ofrecer en una situación específica a un grupo dado y dar vida a los contenidos — oficiales y locales— a través de materiales educativos construidos bajo su coordinación y con la participación informada de distintos agentes de la comunidad local.

- ∞ Aprender a ofrecer estos contenidos de manera específica y diversa a cada estudiante y grupo de estudiantes, atendiendo a sus características particulares, potencias, límites, ritmos, aspiraciones y necesidades.
- ∞ Preferir el “ofrecer” que el “dar” y hacer de su magisterio una oferta rica, abundante, plural, incluyente y permanente, sin restar protagonismo real a los estudiantes que eligen, optan, deciden y asumen las consecuencias de sus decisiones.
- ∞ Distinguir entre “información” y “conocimiento”, así como entre “enseñar” y “aprender” y confiar en que los estudiantes podrán construir —con su acompañamiento educativo— sus propios conocimientos.
- ∞ Asegurar, en cada proceso educativo, la presencia de trabajo personal reflexivo; trabajo en equipo; trabajo de campo; investigación en libros y redes virtuales; trabajo artístico; juego; diálogo y debate (entre pares y entre generaciones); una relación educativa de saberes y recursos

locales con los contenidos curriculares; elaboración de productos visibles, tangibles o audibles; una relación de los juegos y ejercicios con contenidos del currículo nacional para la escuela primaria y con contenidos que son prioritarios para las comunidades.

¿Qué nos dicen otros maestros y maestras a través de sus libros?

Para nuestra fortuna, los agentes educadores pueden hablar con nosotros a través de sus libros. Las páginas escritas contienen sus voces, sus ideas, sus dudas y propuestas. Por eso, a través del espacio y a través del tiempo, podemos conversar con ellos, formularles preguntas, escuchar sus consejos y conocer sus ilusiones tanto como sus desilusiones. En los siguientes párrafos y de manera simbólica, invitamos a algunos pensadores a que nos cuenten algunas de sus ideas, a manera de ejemplo. Lo que sigue no son citas textuales, son recopilaciones de ideas diversas y complementarias que buscan invitar a los lectores a visitar las bibliotecas.

Jean Piaget. Los niños construyen su propio conocimiento a través de experiencias sensibles significativas que digieren —por contraste entre lo nuevo y lo que ya sabían— y asimilan gracias a la metacognición que les permite reflexionar en torno a lo que saben, a las maneras en que aprendieron lo que saben, en torno a transforma saber lo que saben.

Lev Vygotsky. La tarea de los maestros es proponer a los estudiantes retos cognitivos, afectivos, culturales, políticos, ecológicos, artísticos y sociales que los atraigan como imanes y los inviten a avanzar hacia ellos apoyándose en lo que conocen, valoran y desean, para enfrentar con osadía el riesgo que implica avanzar hacia ellos. La labor del maestro no es enseñar sino acompañar a los estudiantes que asumen estos riesgos con una distancia cálida y respetuosa. También consiste en ofrecerles tiempos y espacios para que discutan y compartan con sus pares las emociones, dudas y sorpresas que este proceso produce en ellos, para comparar, contrastar, organizar y ponderar, en grupo, lo que aprenden. Porque, para construir conocimiento, la presencia de pares que dialogan, reflexionan y debaten juntos es indispensable.

María Montessori. Los niños necesitan contar con un ambiente preparado que les permita alimentar su mente absorbente con experiencias sensoriales,

lingüísticas, artísticas, culturales e intelectuales ordenadas que se les presenten de manera sistemática y que les permitan estudiar a su propio ritmo y siguiendo sus propios procesos personales y grupales.

Jacques Delors. Los seres humanos nunca dejamos de aprender. Construimos conocimientos a lo largo de toda la vida. Necesitamos contar con competencias que nos permitan: estudiar con éxito y aprender lo que nos hace falta para responder a los retos siempre presentes de la vida; desarrollar habilidades para realizar acciones que nos interesan, y para construir productos; construir una consciencia (siempre cambiante) de nuestro yo mismo, y desde nuestra mismidad, relacionarnos con otros de manera respetuosa, incluyente y pacífica.

Howard Gardner. Las personas tenemos distintas inteligencias (racional, lingüística, musical, emocional, interpersonal, introspectiva y ecológica). A lo largo de los últimos tiempos se valoró la inteligencia racional por sobre todas las otras. Ahora sabemos que es solo una de muchas otras y que tanto el pensamiento propio, crítico y creativo como la construcción de conocimiento necesitan de la concurrencia de muchas inteligencias diversas. Cada persona y cada grupo pone a trabajar distintas inteligencias cuando quiere resolver distintos problemas de su vida diaria o de su vida extraordinaria.

Cada persona y cada grupo, aun teniendo todas las inteligencias, desarrolla algunas de ellas más que otras según su personalidad, su entorno o sus necesidades.

Edgar Morin. El pensamiento complejo mira un todo, identifica los elementos que lo componen, los desliga, los analiza, comprende sus funciones específicas y los vuelve a religar para pensar —ahora con más conocimiento de causa— en un todo que tiene sus propias funciones, distintas de las funciones específicas de cada una de las partes. Para comprender el mundo, es importante verlo con pensamiento complejo. Sin el pensamiento complejo no sería posible comprender nociones tales como milpa, comunidad, mercado, sistema financiero, democracia, bosque, biósfera y atmósfera.

Italo Calvino. Hay cosas que sólo la literatura, con sus medios específicos, puede dar. Y en ella hay valores rescatables para mejorar la vida contemporánea y la vida que viene. 1) La levedad nos recuerda que algunos valores están depositados en las huellas más tenues, en lo minúsculo, móvil y ligero, y que la palabra vive en la persecución perpetua de las cosas para adecuarse a su variedad infinita. 2) La rapidez agiliza el razonamiento, economiza los argumentos, suscita metáforas eficientes, atrapa intuiciones instantáneas y dilata el momento, en una batalla contra el tiempo. 3) La exactitud define

con precisión las cosas y, al hacerlo, abre posibilidades, detiene la peste que significa el lenguaje vacío y se limita a pronunciar palabras habitadas por una necesidad interna que busca expresarse; y como paliativo, nos permite enfrentar la angustia de lo infinito, indefinido e indefinible. 4) La visibilidad invita a pasar de la palabra a las imágenes como vía para alcanzar los significados profundos de las cosas, porque es por la vía de las imágenes que nos comunicamos con el alma del mundo y encontramos un conocimiento extra-individual, extra-subjetivo. 5) La multiplicidad permite contar con una pluralidad de objetos para entretejerlos en una red de conexiones entre hechos, personas y cosas del mundo, nos invita a explotar el potencial semántico de las palabras y nos recuerda que está en nuestra condición humana el proponernos objetivos osados y desmesurados.

Paulo Freire. Las personas se inscriben en comunidades que les pertenecen y a las cuales pertenecen, el desarrollo de unos es el desarrollo de otros y las comunidades pueden formar conocimientos compartidos que los unen y les permiten construir sentidos sociales para sus vidas diarias y extraordinarias. La educación potencia las capacidades que tienen las personas y comunidades para proyectarse, con pensamiento crítico y creativo hacia el futuro, en la línea del tiempo.

Amartya Sen (premio Nobel de Economía, 1998). La autonomía es la capacidad de emprender —en condiciones de libertad— acciones autodirigidas y autogestionadas que permitan a quien las emprenda acercarse paso a paso a un lugar nuevo imaginado. El mero hecho de emprender estas acciones genera desarrollo y el caminar genera aprendizajes, no importa si se alcanzan o no las metas. Por otra parte, al emprender con autonomía un camino autotrazado y como consecuencia de los aprendizajes derivados del mismo andar, quienes caminan pueden corregir o dar otro sentido a su andar y pueden generar un nuevo proyecto que se corresponda mejor con las personas que ahora son, como consecuencia de sus emprendimientos.

Franz Fanon. En los grupos humanos sometidos, el cambio hacia la autonomía es un cambio indudablemente deseado y reclamado. Los procesos en busca de autonomía suponen necesariamente la reivindicación de personas, pueblos, lenguas y culturas (la reivindicación política, económica, ecológica, social y cultural). Durante estos procesos ocurre un cambio real en las nociones antes dominantes y, como consecuencia, un cambio real en la manera de construir la noción del yo mismo (personal, grupal, comunitario) y la noción de los otros. La prueba de éxito de un proceso tal reside en el ocasional surgimiento de un panorama social modificado en su totalidad.

Elinor Ostrom (premio Nobel de Economía, 2009). Tenemos bienes comunes que son de todos y deben ser gestionados por todos. Uno, el más abarcador es la atmósfera, formada por minerales, suelos, aguas, mares, bosques, aire, personas, ciencias, tecnologías, climas, lenguas, culturas y animales. Todos estos elementos dialogan entre sí y las consecuencias de estos diálogos, para bien o para mal y en términos de sostenibilidad, son relevantes. La atmósfera es nuestro más grande bien común y nos corresponde a todos procurar su salud y su florecimiento —a través de la gestión y administración compartidas— que redundarán en la salud y el florecimiento de estas generaciones y de las generaciones futuras.

Johan Huizinga. El juego no sucede sin más en nuestra vida como si se tratara de un proceso vegetativo. Siempre es un suceso aclarado significativamente, una ejecución intencional vivida. El juego fortalece las capacidades de planear, anticipar, coordinar, respetar reglas, cambiarlas e inventarlas, trabajar en equipo, imaginar, buscar la sorpresa, osar, resistir al asombro y mantener viva la esperanza. El juego permite a las personas constatar que forman parte de un grupo y reconocer y refrendar los puntos comunes que las unen.

Slavoj Žižek. El poder necesita apoyarse en una base constituida por la naturaleza, con un toque de historia. El principal atolladero de la sociedad actual reside en la brecha creada entre el conocimiento y la decisión, entre el encadenamiento de las razones y el acto resolutivo del dilema. Incluso nuestras aspiraciones más íntimas se viven cada vez más como decisiones a tomar. Lo global, como ahora lo vivimos, no es universal porque pretende que cada parte ocupe el lugar que — desde el poder dominante— se le asigna. Hacer política es articular exigencias que desde la lógica del orden dominante son catalogadas como “imposibles” porque la verdadera política es el arte de lo imposible, es la lucha por cambiar los parámetros de lo que se considera “posible”, es la lucha por cambiar aquello que modifica el contexto que determina el funcionamiento de las cosas para poner condiciones de posibilidad que permitan que lo imposible ocurra. Entre otras cosas, hacer política es construir significados propios que permitan plasmar en un discurso coherente las propias experiencias de vida y es luchar porque la propia voz sea reconocida como la voz de un interlocutor legítimo.

Jorge Wagensberg. Los seres humanos buscan el gozo físico, estético, emocional e intelectual. Este se obtiene cuando se identifican dos cosas que, aparentemente no tienen relación alguna. Cuando se

encuentran puntos comunes compartibles para unirlos de tal manera que, por esta relación, ocurra algo nuevo, algo que no habría ocurrido sin la participación de la mente humana (intuitiva, memoriosa, atenta, informada, abierta, creativa...), en busca de gozo intelectual compartible.

Paul Ricœur. Los humanos, cuando entretretemos hechos, sentimientos, anhelos, vivencias y recuerdos y les damos una estructura narrativa atrapamos al tiempo y lo volvemos humano. Los relatos nos permiten convertirnos en seres históricos, en seres autobiográficos. Aparecemos y nos volvemos visibles a través del relato.

Juan Carlos Tedesco. El compromiso de los maestros contemporáneos es hacer transparentes sus procesos de pensamiento de tal manera que los estudiantes literalmente “vean” cómo están pensando, qué rutas siguen, qué priorizan, qué decisiones toman, qué conflictos enfrentan, qué fuentes los nutren, etcétera. Si cada maestro distinto transparenta su pensamiento, los estudiantes tendrán un abanico de modelos para analizar y emular.

Al terminar

La consciencia, nuestra consciencia, según reflexiona el pensador lusitano Antonio Damasio, es portentosa: es una embajadora que nos manda noticias del mundo (porque vemos el mundo a través de la consciencia); conecta entre sí ideas, emociones, recuerdos, aspiraciones y vivencias; conoce nuestro nombre, nos dice que existimos y nos identifica como seres distintos de todos los demás; nos invita a descubrir a los demás como seres únicos; nos ofrece un cauce; nutre la imaginación; nos invita a la acción; y nos ayuda a definir rumbos, modos y destinos. Cada quien tiene su propia consciencia personal y, además, participa en algunas consciencias colectivas las cuales le hacen saber que forma parte de una familia, un grupo escolar, un equipo deportivo, una comunidad, una cultura...

La diversidad que caracteriza al género humano es mucha pero corre el riesgo de permanecer encerrada en sí misma. Para que la diversidad resulte fecundante, florezca y dé frutos son necesarias las relaciones críticas incluyentes, interpersonales, interculturales, intergrupales, interdisciplinarias, interregionales e internacionales que nacen no del deber ser sino de la afirmación misma del

deseo de vivir y de la convicción informada y comprobada de que el otro y lo otro necesariamente tienen cosas suyas específicas que muy probablemente pueden sorprendernos y abrirnos otras puertas.

Estas relaciones nos permiten conocernos mejor, encontrar puntos de comparación y referencia, reafirmar lo nuestro y también recrearlo, ampliar horizontes, dejar nuestras zonas de seguridad y correr riesgos creativos, construir conocimientos nuevos, conocer personas y participar en tejidos sociales diversos, compartir aspiraciones, resolver con el apoyo de otros nuestras necesidades, revisitar nuestros pasados, recrear nuestra manera de ver la vida, enriquecer el vocabulario, conocer otros esquemas de razonamiento, rectificar prioridades o imaginar otros proyectos que nos permitan realizar acciones reales para convertir así la reflexión y la potencia en acto.

Que esto sea posible depende de muchas cosas: la información, el conocimiento, la lectura, el diálogo, el debate, la capacidad de cada persona y grupo para construir —a partir de significados propios— un discurso coherente que dé cuenta de sus legados, saberes y aspiraciones y le permita ponerse en las arenas públicas en calidad de interlocutor legítimo. Depende en gran medida de la autoafirmación constante y permanente de

la voluntad de vivir y ser feliz. Y, por supuesto, depende de la prevalencia de la paz, como matriz y motor, que hace posible las acciones.

Por eso, terminamos este libro haciendo un llamado a la acción. Como vimos, el ya citado Žižek dice que el principal atolladero de la sociedad actual reside en la brecha creada entre el conocimiento, la decisión y la acción. Tenemos una tendencia a construir un encadenamiento de razones que se alumbran con una lista de intenciones, pero nos olvidamos de que todo esto necesita generar acciones. Porque son las acciones las que al cristalizar, convertidas en productos y realizaciones, logran las transformaciones.

Esperamos que las nociones y las reflexiones que en estas páginas compartimos, se conviertan en auténticas, eficientes y significativas herramientas para la acción personal, grupal y comunitaria y esperamos que la acción autogenerada, autodirigida y compartida llene sus territorios, sus mentes, sus mundos y sus relaciones de una auténtica y fecunda paz creativa.

Agradecimientos

La producción de *Por el gusto de conocernos* no habría sido posible sin la importante voluntad política y el eficiente apoyo operativo de La Secretaría de Educación del Estado de Chiapas, la Dirección de Educación Indígena del Estado de Chiapas y la Dirección General de Educación Indígena de la Secretaría de Educación Pública. Agradecemos su apertura y la elegante manera en que hicieron suyo el proyecto.

Los borradores de trabajo de este libro tuvieron muchos lectores que, con pensamiento propio, libre, crítico y creativo y mucha generosidad, revisaron detalles, descubrieron errores y sugirieron cambios. Entre los principales lectores podemos contar a las maestras y a los maestros de las escuelas indígenas del estado de Chiapas. Vaya para ellos nuestro agradecimiento fraterno.

De manera especial agradecemos al Fondo para el logro de los Objetivos del Milenio que, con imaginación creativa, no sólo permitió sino que alentó y favoreció la producción de este texto.

Finalmente, queremos agradecer a Cuenta con Nosotros, asociación civil que acompañó, paso a paso, a quienes de manera conjunta produjimos este libro.

Notas bibliográficas

Las personas estamos habitadas por muchos huéspedes distintos: herencias culturales, vocabularios y gramáticas de una o más lenguas; personajes de la vida real, de la tradición oral y de la literatura; modelos de ser y de pensar; relatos de triunfos y tragedias; modelos distintos de responder al amor y al desamor; anhelos y esperanzas; paisajes, épocas históricas, conocimientos, hipótesis, misterios... Al escribir, hablar, reflexionar, actuar, charlar, debatir y también al escuchar, leer o enfrentar opciones, despiertan esos habitantes nuestros y participan en lo que decimos, hacemos, sentimos y pensamos. Nadie habla por sí solo, a través de nosotros hablan nuestros ancestros, los libros que leímos, las memorias sentidas, las personas que nos acompañan o nos acompañaron en nuestro trayecto de vida, el arte que hemos disfrutado y hasta los paisajes que hemos visto.

Por eso, presentamos aquí una lista con algunos textos que nutren las páginas de este libro. Los presentamos para dar crédito a los autores y también porque tal vez ustedes, queridos lectores, sientan el deseo de leer algunos de ellos. Si así lo hacen, estaremos entonces compartiendo antepasados, con mucho honor y gusto.

Ackoff, Rusell, L. 1994. *Rediseñando el futuro*. Limusa.

Agamben, Giorgio, 2001. *Infancia e historia*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo.

Ainsa, Fernando, 1997. *La reconstrucción de la utopía*. México, Congreso de UNESCO.

Arendt, Hannah, 1993. *La condición humana*. Buenos Aires, Paidós.

Bachelard, Gaston, 1986. *El aire y los sueños*..

Bartolomé, Miguel Alberto, 2004. *Gente de costumbre y gente de razón*. México, Siglo XXI.

Barthes, Roland, 1994. *El susurro del lenguaje*. Barcelona, Paidós.

Bergson, Henri, 1973. *La risa*. Madrid, Espasa Calpe.

Borges, Jorge Luis, 2001. *Arte poética*. Barcelona, Crítica.

Buzan, Tony, 1996. *El libro de los mapas mentales*. Barcelona, Urano.

Calvino, Italo, 1989. *Seis propuestas para el próximo milenio*. Madrid, Siruela.

Cárdenas, Almandina, Chapela, Luz María; et. al, 2004. *Nuestras lenguas*. Secretaría de Educación Pública.

Cebrián, Juan Luis, 1998. *La red*. Madrid, Taurus.

Chapela, Luz María, 2005. *Relaciones interculturales*. Coordinación General de Educación Intercultural y Bilingüe, Secretaría de Educación Pública.

-----, 2004. *Organización del trabajo escolar: el desarrollo de competencias*. México, Dirección General de Educación Indígena, Secretaría de Educación Pública.

Colli, Giorgio, 1996. *Filosofía de la expresión*. Madrid, Siruela.

Damasio, Antonio, 2010. *Y el cerebro creó al hombre. ¿Cómo puede el cerebro generar emociones, sentimientos, ideas y el yo?* Barcelona, Destino.

Del Río Norma, 2007. *Niñez y juventud: dislocaciones y mudanzas*. Childwatch International Research Network.

Delors, Jacques, 1997. *La educación encierra un tesoro*. UNESCO.

Derrida, Jaques, 1997. *El monolingüismo del otro*. Buenos Aires, Manantial.

Dreifus, Claudia, mayo de 2011. "The bilingual advantage". http://www.nytimes.com/2011/05/31/science/31conversation.html?_r=1&emc=eta1

Doyal Len, Gough Ian, 1994. *Teoría de las necesidades humanas*. Barcelona, Icaria.

Erasmus de Róterdam, 1972. *Elogio de la locura*. Madrid, Espasa Calpe.

Elias, Norbert, 2000. *Sobre el tiempo*. México, Fondo de Cultura Económica.

Enrique, Antonio, 2003. *Cannon heterodoxo*. Barcelona, DVD Ediciones, Los Cinco Elementos.

Fanon, Franz, 1963. *Los condenados de la tierra*. México, Fondo de Cultura Económica.

Finkelkraut, Alain, 2001. *La ingratitud, conversaciones sobre nuestro tiempo*. Barcelona, Anagrama.

Flusser, Vilém, 1994. *Los gestos*. Barcelona, Herder.

Foucault, Michel, 1986. *Las palabras y las cosas*. México, Siglo XXI.

Freire, Paulo, 1982. *La educación como práctica de la libertad*. México, Siglo XXI.

Fronzizi, Risierei, 1995. Fondo de Cultura Económica.

García Castaño, F. Javier, 1999. *Lecturas para educación intercultural*, Madrid, Trotta.

Gardner, Howard, 1995. *Estructura de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*. México, Fondo de Cultura Económica.

Gribbin, John, 2006. *Así de simple: el caos, la complejidad y la aparición de la vida*. Barcelona, Crítica, Colección Drakontos.

Gómez López, César, 2003. *Significado y libertad*, Madrid, Siglo XXI.

González, Jorge A. 2009. *Cultura (s) y Ciber_cultur@..s*. Universidad Iberoamericana, González Pedrero Enrique, 2003. "Clío y la memoria". México, La Jornada, 16 de marzo, 2003.

Heidegger, Martin, 2003. *El concepto de tiempo*. Madrid. Minima Trotta.

Huizinga, Johan, 1984. *Homo ludens*, Madrid, Emecé.

Jabes, Edmond, 1991. *El Libro de las preguntas*. Madrid, Siruela.

Lavinowicz, Ed, 1987. *Introducción a Piaget: pensamiento–aprendizaje–enseñanza*. Wilmington, Delaware, Addison-Wesley Iberoamericana.

Levi, Primo, 1998. *Si esto es un hombre*. Barcelona, Muchnik Editores.

Luhmann, Niklas, 1996. *Introducción a la teoría de sistemas*.

México, Universidad Iberoamericana/Iteso/Anthropos.

Majchrzak, Irena, 1987. *Ejercicios de lectoescritura. Alfabetización a partir del nombre propio.*, Gobierno del estado de Tabasco.

May, Rolo, 1991. *La necesidad del mito.* Barcelona, Paidós.

Montessori, María, 1984. *El niño. El secreto de la infancia.* México, Diana.

Morin, Edgar, 1992. *El paradigma perdido.* Barcelona, Kairos.

-----, 2001. *Introducción al pensamiento complejo.* Barcelona, Gedisa.

Nibsen, Robert, 1996. *Historia de la idea de progreso.* Barcelona, Gedisa.

Nietzsche, Friedrich, 2006. *El crepúsculo de los ídolos.* Barcelona, Folio-Edaf.

Olalla, Pedro, 2012. *Historia menor de Grecia.* Barcelona, Acantilado.

Ostrom, Elinor, 2000. *El gobierno de los bienes comunes.* Fondo de Cultura Económica.

Paz, Octavio, 1998. *El mono gramático.* Valencia/Barcelona, Galaxia Gutenberg.

Pessoa, Fernando, 2000. "El guardador de rebaños", *Poesía completa de Alberto Caeiro.* México, Verdehalago,

Popper, Kart R., 2002. *Sociedad abierta, universo abierto*. Madrid, Tecnos.

Prigogine Ilya, 1983. Barcelona, Tusquets.

Pueblo Maya Quiché, 1995. *Popol wuj. Antiguas historias de los indios quichés de Guatemala*. México, Porrúa, Colección “Sepan Cuántos...”

Ralston Saul, John, 1998. *Los bastardos de Voltaire*. Buenos Aires, Andrés Bello.

Resende, Fernando, 2007. “La comunicación y los actores sociales en el espacio público contemporáneo”, en Del Río Norma, *Niñez y juventud: dislocaciones y mudanzas*. México, UAM-X/Childwatch International Research Network.

Rifkin, Jeremy, 2000. *La era del acceso*. Barcelona, Paidós.

Ricœur, Paul, 2000. *La memoria, la historia y el olvido*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.

Sánchez Ferlosio, Rafael, 2000. *El alma y la vergüenza*. Barcelona, Destino.

-----, 2002. *La hija de la guerra y la madre de la patria*. Barcelona, Destino.

Sartre, Jean-Paul, 1963. “Prefacio”, en *Los condenados de la tierra*, de Franz Fanon. Fondo de Cultura Económica.

Sen, Amartya, 1999. *Desarrollo y libertad*. México, Planeta.

Stavenhagen, Rodolfo, 2007. *Los pueblos indígenas y sus derechos*. México, UNESCO,

Steiner, George, en diálogo con Antoine Spire, 1999. *La barbarie de la ignorancia*. Barcelona, Taller de Mario Muchnick.

----- 2001. *En el castillo de Barba Azul*. Barcelona, Gedisa.

----- 2004. *Lecciones de los maestros*. México, Siruela/Fondo de Cultura Económica.

Tedesco, Juan Carlos, 2011. “Los desafíos de la educación básica en el Siglo XXI”, en *Cambio y Mejora Escolar*, en Revista Iberoamericana de Educación, No. 55. Madrid/ Buenos Aires, OEI.

Valmiki, 2000. *El Ramayana*. Gernika.

Van Dijk, Teun A., 2001. *Estructuras y funciones del discurso*, México, Buenos Aires, Siglo XXI.

Vergara Anderson, Luis, 2004. *La producción textual del pasado: Ricoeur y su teoría de la historia anterior a la memoria, la historia, el olvido*. México, Universidad Iberoamericana.

Vygotsky, Lev, 1988. *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, Grijalbo.

Wagensberg, Jorge, 2007. *El gozo intelectual: teoría y*

práctica sobre la inteligibilidad y la belleza. Barcelona, Tusquets, Metatemas.

Xirau, Ramón, 1985. *El tiempo vivido.* México, Siglo XXI.

Yates, Frances A., 2005. *El arte de la memoria.* Madrid, Siruela.

Slavoj Žižek, 2008. *En defensa de la intolerancia.* Madrid, Sequitur.

Documentos de UNESCO consultados en línea

UNESCO. 2002. *UNESCO: mainstreaming the culture of peace.*

<http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001263/126398e.pdf>
(Consultado 15/05/2012)

Naciones Unidas. 2004. *Building a Culture of Peace for the Children of the World.*

http://www.un.org/events/UNART/panel_culture_of_peace04.pdf
(Consultado 7/05/2012)

Naciones Unidas. Asamblea General. 1999. *Declaración y Programa de Acción sobre una Cultura de Paz.*

<http://www.unesco.org/cpp/uk/projects/sun-cofp.pdf>(Consultado 13/05/2012)

UNESCO. 2010. *Educación para la paz, la convivencia democrática y los derechos humanos.*

<http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001916/191613s.pdf>(Consultado 29/06/2011)

UNESCO. 2010. *Por un movimiento social internacional: el Programa de Cultura de Paz.*

<http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001906/190622s.pdf>(Consultado 30/01/2011)

Naciones Unidas. Asamblea General. 2000. *Decenio internacional de una cultura de paz y no violencia para los niños del mundo. Informe del Secretario General.*

<http://www.unesco.org/cpp/uk/news/spanish.pdf>(Consultado 4/07/2010)

UNESCO. 2000. *Cultura de paz en la escuela. Mejores Prácticas en la Prevención y Tratamiento de la Violencia Escolar.*

<http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001231/123154s.pdf>(Consultado 19/10/2012)

UNESCO. 2009. *La paz, ¿cómo se hace? Sembrando una cultura de paz en las escuelas.*

<http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001919/191908s.pdf>(Consultado 2/04/2010)

UNESCO. 2009. *Construyendo saberes. Referencias conceptuales y metodología del Programa Abriendo Espacios: Educación y Cultura para la Paz.*

<http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001919/191902s.pdf>(Consultado 27/08/2011)

UNESCO. 2008. *Convivencia democrática, inclusión y cultura de paz. Lecciones desde la práctica educativa innovadora en América Latina.*

<http://unesdoc.unesco.org/images/0016/001621/162184s.pdf>(Consultado 10/12/2011)

UNESCO. 2007. *Thinking and building peace through innovative Textbooks design.*

<http://unesdoc.unesco.org/images/0016/001612/161254e.pdf>(Consultado 10/10/2010)

Por el gusto de conocernos habla de relaciones interpersonales, grupales, intergeneracionales, interdisciplinarias e interculturales. Invita a los lectores a usar su lengua materna y pone énfasis en el diálogo así como en esa herramienta valiosa sin la cual la construcción de la paz sería imposible: el debate. Apuesta a la educación y sugiere que la escuela puede convertirse en un centro social en que coincidan estudiantes, educadores, teorías, libros, juegos y conocimientos vivos de los especialistas locales.



Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

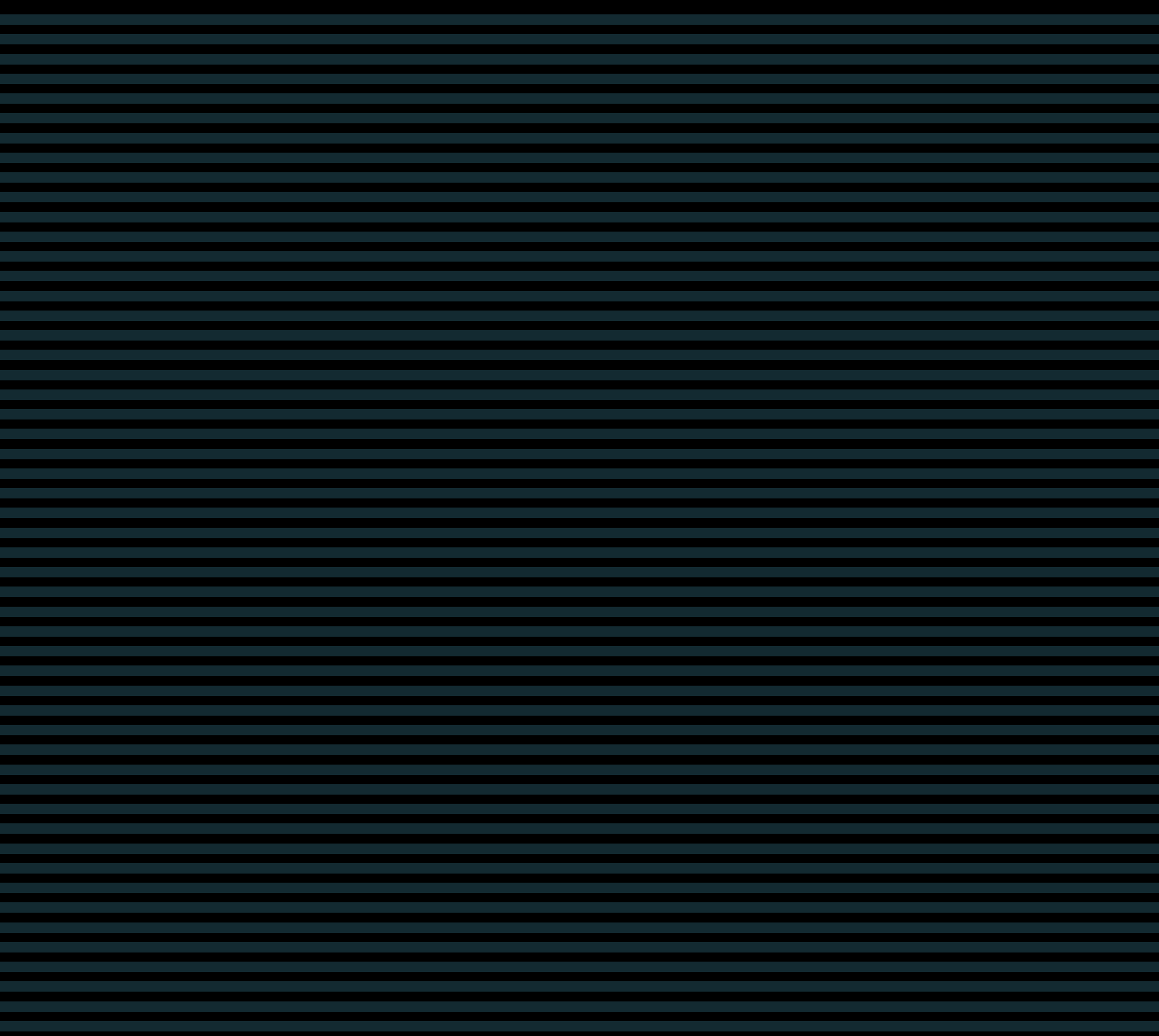
Oficina en México

LA SELVA ES SABIA

LUZ CHAPELA

RODRIGO VARGAS






En medio de su algarabía, la selva es silenciosa. En ella viven los silencios que ocurren entre las patas del jaguar y la hojarasca, entre la fuga del ratón y la nauyaca, entre la ceiba eterna y el que pasa.







La selva sabe que a solas nadie sobrevive porque en su seno los otros son indispensables. ¿Qué harían el polen sin el viento, el maíz sin la tierra, las hojas sin el sol, las aves sin el canto?

La selva está formada por silencios y también por instantes, por vísperas y momentos detenidos: el bejuco a punto de ser cesta, el rayo a punto de tocar el árbol, el mono a punto de convertirse en ave.

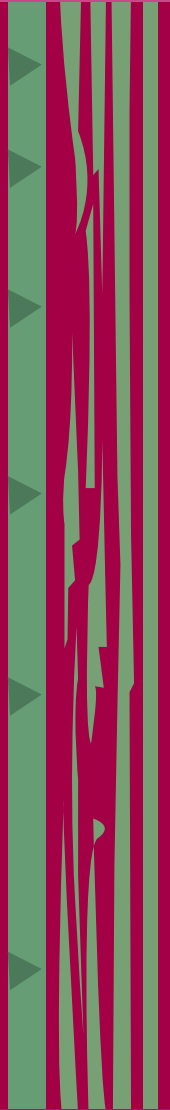
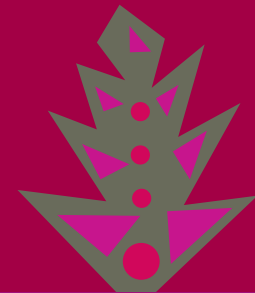







Los caminos de la selva son muchos y por ellos transitan el jabalí y el venado, pero también los Aluxes y muchos otros duendes dispuestos a revolverlo todo en un descuido cualquiera.

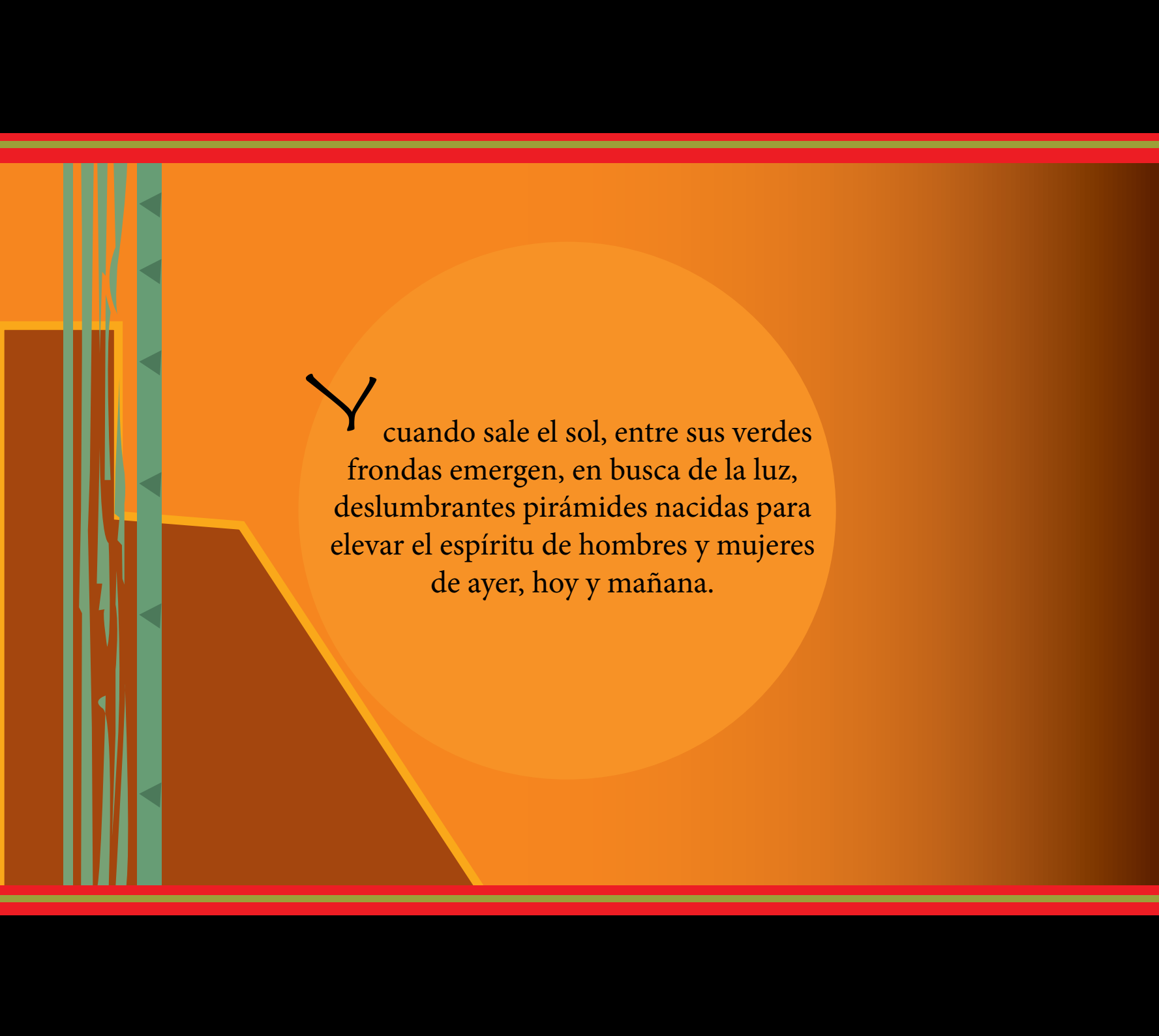
Porque la selva también está habitada por leyendas que hablan en voz baja de héroes, misterios, fundaciones y ancestros.








La selva es silenciosa pero no callada.
Su vida diaria no es otra cosa que un
concierto musical plural, constante...
Y juega. Por las noches y en medio
de la oscuridad, espera ese momento
mágico en el que, con la ayuda del
viento, los árboles separan sus copas
y de pronto: ¡la luna!

The background features a large, semi-transparent orange circle on the right side. To the left, there are vertical stripes in shades of teal and brown, with a yellow line that curves from the bottom left towards the circle. The overall color palette is warm, dominated by oranges and browns, with teal accents.


Y cuando sale el sol, entre sus verdes frondas emergen, en busca de la luz, deslumbrantes pirámides nacidas para elevar el espíritu de hombres y mujeres de ayer, hoy y mañana.



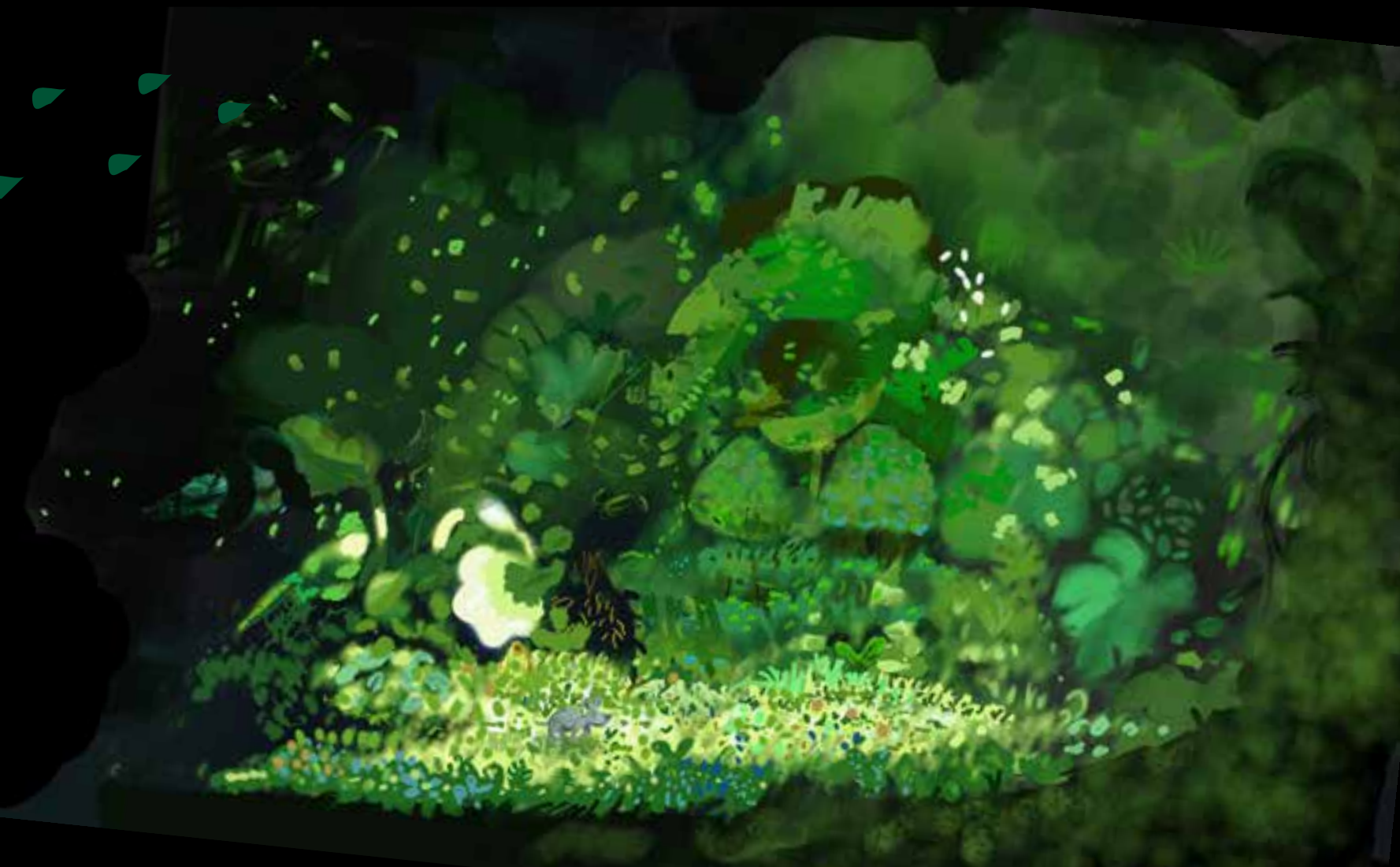




Al llamado del día, por los aires de la selva vuelan en multitudes quetzales, tucanes, loros y guacamayas que, junto con sus cantos, elevan a la altura el murmullo ritual y la plegaria. Porque en los rincones más ciertos y profundos de la selva también habita la palabra humana.



Silenciosa, serena,
profunda y misteriosa,
la selva es sabia.





Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Oficina en México

Caja de Herramientas Palabras de selva



o Abeja



o Arcoiris



o Búho



o Bóveda celeste



o Águila



o Bastón



o Café



o Camino



o Ceiba



o Camión



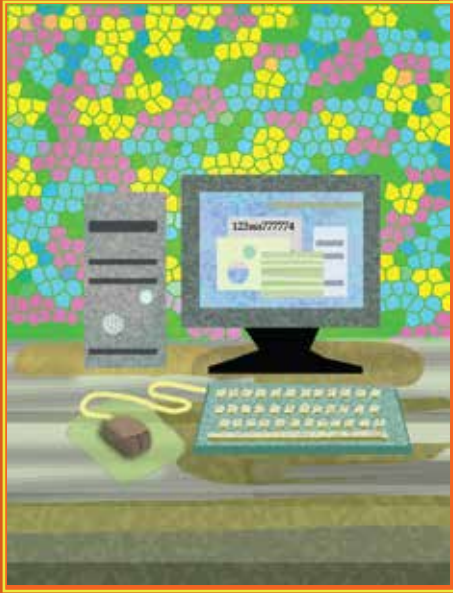
o Casa



o Celular



o Computadora



o Cueva



o Fiesta



o Flor



o Fuego



o Hombre



◦ Hormiga



◦ Jaguar



◦ Libro



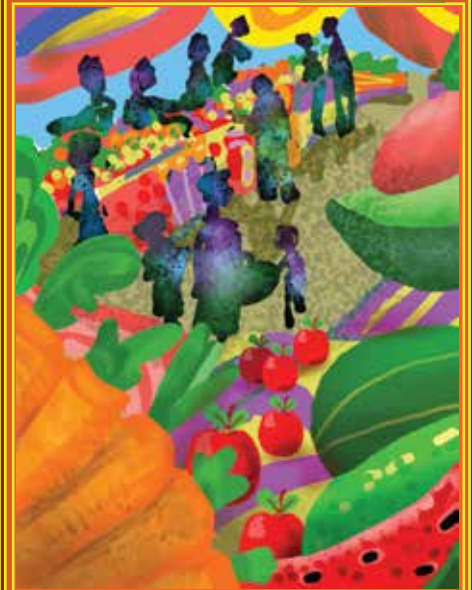
◦ Luna



◦ Maíz



◦ Mercado



o Mono



o Montaña



o Mosquito



o Muerte



o Mujer



o Murciélago



o Pez



o Pirámide



o Quetzal



o Rayo



o Río



o Serpiente



o Sol



o Venado



o Violín

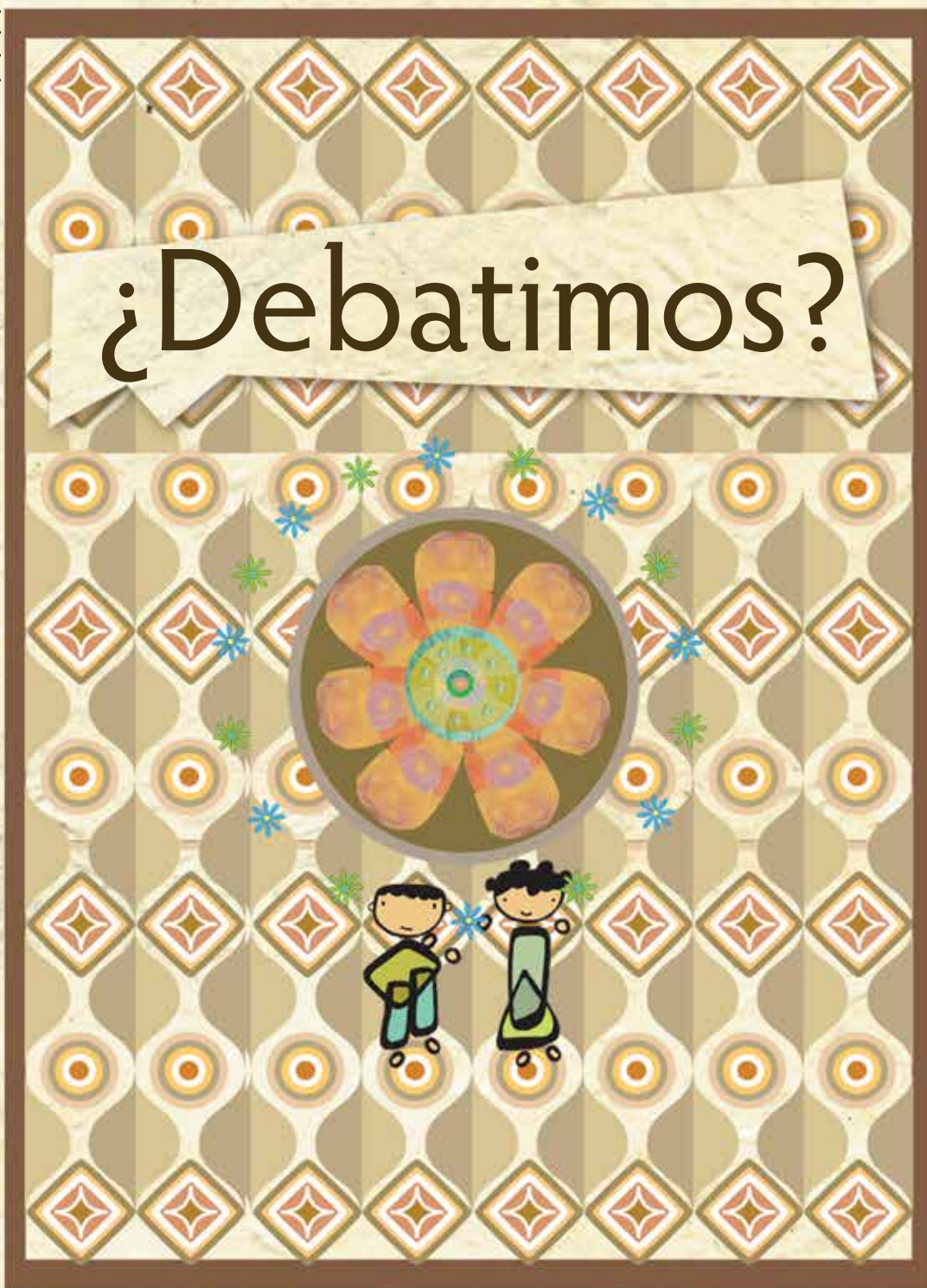




Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Oficina en México

¿Debatimos?



Presentación

¿Debatimos? es un juego dirigido a niñas, niños, jóvenes, adultos y ancianos de las comunidades escolares.



Su propósito es favorecer que —a través del debate— florezca y dé frutos un pensamiento memorioso, crítico y creativo en personas, grupos y comunidades, presentar el debate como una herramienta útil para alcanzar acuerdos pacíficos y consensuados y favorecer el desarrollo, en las comunidades, de una cultura de paz.



¿Debatimos? busca fortalecer la autoestima de los jugadores, su voluntad de verdad, su capacidad de decir y defender lo propio en el terreno público y su capacidad de escuchar a los otros y de tomar en cuenta lo que dicen, para incorporarlo a su propio razonamiento y acordar, o para expresar un desacuerdo con claridad, razones y lenguajes precisos.



¿Debatimos? establece que son las ideas las que se ponen en juego y no la valía de las personas. Sus reglas dicen que el interlocutor importa, que importan su bienestar, su autoestima y su prestigio, que no se vale jugar sólo para ganar, que la participación será siempre voluntaria y que los polemistas necesitan tener siempre en cuenta los derechos humanos, y respetarlos.



¿Debatimos? invita a la polémica entre pares, entre maestros y alumnos, entre jóvenes y ancianos, entre ancianos y ancianos... Y busca —por la vía del debate incluyente y respetuoso— propiciar el uso de las lenguas maternas de los jugadores, favorecer la recuperación de las prioridades y los saberes históricos de cada grupo específico, abrir nuevos horizontes y fortalecer la autoestima y la capacidad prospectiva de personas, grupos y comunidades.



¿Debatimos?

Juego de mesa para niñas, niños y jóvenes
y para la comunidad escolar en su conjunto

Reglas del juego



- 1- La participación es voluntaria, nadie está obligado a jugar si no quiere hacerlo.
- 2- Los polemistas necesitan conocer bien los temas que van a debatir.
- 3- De acuerdo con las instrucciones, el número de cartas de la baraja “Estrategias” que usen los debatientes para instrumentar el juego variará según la habilidad de los mismos (los principiantes usarán menos cartas que los más diestros).
- 4- Ambos polemistas jugarán con las mismas cartas y con el mismo número de cartas.
- 5- Al debatir, los polemistas tienen que recordar siempre los derechos humanos, respetarlos e incorporarlos al debate.
- 6- Además de la razón, los debatientes necesitan usar la memoria, la imaginación y los sentimientos.
- 7- Durante el juego, los asesores de los polemistas pueden consultar libros, revistas, periódicos y materiales tomados de Internet si lo necesitan.
- 8- No se vale jugar solo para ganar. *¿Debatimos?* es un juego para conocerse mejor uno mismo, conocer mejor a los otros, aprender de manera conjunta, construir acuerdos pacíficos y, de ser posible, diseñar proyectos colaborativos.
- 9- El otro importa: importan su bienestar, su autoestima y su prestigio. Por eso, no se vale humillar, ofender, violentar o buscar el triunfo a costa de cualquier cosa.
- 10- Cuando un jugador, por cualquier razón, desea dar por terminado el debate de manera unilateral, tiene derecho de hacerlo. Después de explicar sus razones para hacerlo y respondiendo a la baraja “Concluye”, puede retirarse en el momento que lo decida.

¿Debatimos?

Juego de mesa para niñas, niños y jóvenes
y para la comunidad escolar en su conjunto

Instrucciones

Un público presente. El debate se lleva a cabo ante un grupo respetuoso atento que no tiene derecho de usar la palabra durante el debate pero que ofrecerá sus comentarios cuando éste termine.

Jugadores y asesores. En cada partida —con derecho a voz— participan únicamente dos debatientes. Sin embargo, cada uno de ellos elige un “equipo de asesores” formado por dos personas que lo acompañan durante la partida y lo asesoran en voz baja y de manera cercana.

Coordinador. Habrá siempre un coordinador que marcará, levantando una tarjeta amarilla, los errores que los debatientes cometan (siempre en relación con las reglas del juego). Por ejemplo, si un debatiente levanta una tarjeta de “argumento” pero produce una “pregunta”, el coordinador levantará la tarjeta amarilla y el debatiente tendrá que reformular la manera en la que participa.

Acuerdo. Los jugadores leen la presentación y las reglas del juego y manifiestan su acuerdo tanto con los propósitos como con estas reglas.

A cada quien lo suyo. El número de cartas que se usan de la baraja “Estrategias” varía de acuerdo con las habilidades de los debatientes. Los más pequeños jugarán tal vez con sólo cinco cartas (tres argumentos y dos preguntas, por ejemplo), los que tienen 9 años jugarán tal vez con diez cartas (una “presentación de caso”, cuatro argumentos, dos preguntas, un sentimiento, un recuerdo y un comodín, por ejemplo) y los mayores usarán todas las cartas de la baraja “Estrategias” (que son 19 en total).

Preparación. Los jugadores: a) extienden sobre una mesa las instrucciones y reglas de juego (para tenerlas a la vista); b) ponen al centro el menú “objetos y sujetos a debate”; c) colocan abiertas y al alcance de la mano, las cartas de la baraja “Estrategias” que instrumentarán el debate, así como las cartas de la baraja “En defensa de la cordialidad”. (Cada jugador tendrá ante sí un juego completo, con las mismas cartas que tiene su contrincante).

¿A quién defiendo? Los jugadores analizan el menú “objetos y sujetos a debate” y, de común acuerdo, eligen una dupla (día/noche o gobernante/ciudadano, por ejemplo) y echan a la suerte la parte de la dupla que defenderán por consigna. **ES NECESARIO QUE AMBOS POLEMISTAS CONOZCAN BIEN LOS ELEMENTOS**



DE LA DUPLA QUE DARÁ LUGAR AL DEBATE. Los debatientes también pueden elegir por sí mismos una dupla distinta de las que aparecen en el menú.

Inicia el juego. Por turnos, los jugadores presentan su caso usando la carta correspondiente (tomada de la baraja “Estrategias”) y el juego se echa a andar. Uno de los jugadores hace su intervención tomando de la misma baraja la carta que mejor le convenga, la muestra al contrincante y da inicio al debate. Al terminar su intervención elimina del juego la carta usada. El siguiente jugador elige su propia carta de su propia baraja y el juego continúa. El debate acaba cuando se terminan las cartas de “Estrategias” (las de los dos debatientes se terminarán al mismo tiempo).

En defensa de la cordialidad. A lo largo del juego, los debatientes pueden recurrir a cualquiera de las cartas de la baraja “En defensa de la cordialidad”. Estas cartas están diseñadas para legalizar el derecho de los debatientes a pedir al interlocutor que baje la voz o que ponga atención a lo que están diciendo, por ejemplo. Estas cartas permanecen siempre, no se descartan y pueden ser utilizadas la veces que los debatientes lo necesiten. El uso de una de estas cartas no hace perder el turno a quien la usa, el debatiente tiene derecho de hacer su objeción o su solicitud de cordialidad y, además, de presentar un argumento, una pregunta o un recuerdo, por ejemplo.

Consulta. Antes de responder y cuando lo deseen, ambos jugadores pueden consultar a sus asesores, siempre y cuando la consulta sea breve.



A pregunta expresa. Cuando un polemista recibe una pregunta expresa, para contestar al contrincante usa la carta “Responde sin perder turno”. Además, tiene la oportunidad de, en ese mismo turno, hacer su propia intervención (es decir, puede hablar dos veces, una para responder y la otra para argumentar). **ESTA CARTA NO SE ELIMINA, SE MANTIENE VIGENTE A LO LARGO DEL DEBATE Y SE PUDE USAR TODAS LAS VECES QUE SE NECESITE.**

Termina el juego. Cuando las cartas de la baraja “Estrategias” se terminan, los jugadores concluyen el debate. Pero, antes de retirarse, toman la carta “Concluye” y, dirigiéndose al público y por turnos, dicen:

- “Mi contrincante y yo no estuvimos de acuerdo en...”
- “Mi contrincante y yo sí estuvimos de acuerdo en...”
- “En este debate aprendí...”



El grupo comenta. El grupo que observó el debate comenta las ideas, lo que considera pertinente y lo que, en su opinión resultó impertinente, celebra los consensos logrados, tal vez, comenta la falta de información que opacó por momentos el debate o el mal humor de alguno de los polemistas, y festeja la agudeza del pensamiento, la riqueza del vocabulario usado o la creatividad de las respuestas. Todo en son de fiesta, en tono alegre y respetuoso.

Nuevos debatientes. Toca su turno al siguiente par de jugadores, con sus correspondientes asesores.



¿Debatimos?

Juego de mesa para niñas, niños y jóvenes
y para la comunidad escolar en su conjunto

Menú de objetos y sujetos a debate

De 7 años en adelante

trepar árboles / columpiarse

basquetbol / futbol

carreras / papalotes

monte / mar

día / noche

caminar / volar

ciudad / campo

domingos / días de la semana

agua / refresco

papel / pizarrón

correr / caminar

cantar / bailar

montar a caballo / montar en bicicleta

lluvia suave / tormenta

nadar en río / nadar en laguna

venado / jaguar

abeja / pájaro

árbol / enredadera

raíz / rama

verduras / frutas

zapato / zapatilla

papá / hijo

De 9 años en adelante

semilla / fruto

despertar / dormir

música tradicional / música nueva

deporte / fiesta

ver televisión / escuchar el radio

escuchar radio / ser locutor de radio

periódico / libro

escribir para publicar / hablar por
micrófono

comprar / vender

jugar futbol / ser narrador deportivo

fotografía / pintura

microscopio / telescopio

hormiga / abeja

selva / pradera

casa / edificio



cubeta / manguera

camino / carretera

valle / montaña

mar / laguna

sol / luna

pez / pájaro

masa / tortilla

pies / manos

pueblo / ciudad

salir / entrar

decir / escuchar

explicar / preguntar

avión / avioneta

De 11 años en adelante

leer / escribir

viejo / joven

alumno / maestro

irse a vivir a otra parte / quedarse en el

mismo lugar

usar el agua para riego / embotellar el agua

para venderla

pensar a solas / conversar



ciudadano / gobernante

pasado / futuro

títeres / teatro

fútbol / basquetbol

guitarra / marimba

gobernador / presidente municipal

cultivador / viajero

escritor de libros / lector

pintura / fotografía

geografía / biología

trabajar solo / trabajar en equipo

dar la vuelta al mundo / dar la vuelta al país

trabajar con las manos / trabajar con la
mente

vivir en el campo / vivir en la ciudad

pan / tortilla

hacha / machete

cohetes de fiesta / música de fiesta

recordar / imaginar

aquí cerca / allá lejos

músico / director de orquesta

computadora / teléfono celular



Presenta el caso

Para empezar el debate, ofrece una breve idea general de las razones por las que consideras que tu objeto o tu sujeto tiene más cosas buenas que el de tu interlocutor.

Pregunta

- Para contar con más información.
- Para que el otro explique mejor lo que dice.
- ¿Para qué más?

Pregunta

- Para contar con más información.
- Para que el otro explique mejor lo que dice.
- ¿Para qué más?

Pregunta

- Para contar con más información.
- Para que el otro explique mejor lo que dice.
- ¿Para qué más?

Argumento

- Habla de lo bueno que tiene eso que defiendes.
- Pon en duda el argumento del otro.
- ¿Qué más se te ocurre?

Argumento

- Habla de lo bueno que tiene eso que defiendes.
- Pon en duda el argumento del otro.
- ¿Qué más se te ocurre?

Argumento

- Habla de lo bueno que tiene eso que defiendes.
- Pon en duda el argumento del otro.
- ¿Qué más se te ocurre?

Argumento

- Habla de lo bueno que tiene eso que defiendes.
- Pon en duda el argumento del otro.
- ¿Qué más se te ocurre?

© Estrategias

Recuerdo



- Comparte un momento de tu vida.
- Explica lo que sentiste una vez.
- ¿Tienes otros recuerdos pertinentes?

Recuerdo



- Comparte un momento de tu vida.
- Explica lo que sentiste una vez.
- ¿Tienes otros recuerdos pertinentes?

Repetición



- Repite para que resumas lo que has dicho.
- Para que insistas en algo que ya dijiste y le des más fuerza.
- ¿Para qué más valdría la pena repetir?

Repetición



- Repite para que resumas lo que has dicho.
- Para que insistas en algo que ya dijiste y le des más fuerza.
- ¿Para qué más valdría la pena repetir?

Sentimiento



- Para explicar las emociones que te provoca el debate.
- Para compartir una aversión o un afecto.
- ¿Para qué más?

Comodín



Para decir lo que quieras, siempre dentro de los límites que marca el derecho de tu contrincante de ser respetado y a resguardar su integridad cultural, emocional, lingüística, intelectual y social.

Felicita al otro



- ¿Por qué puedes felicitar a tu contrincante de manera sincera?
- ¿Por su conocimiento del tema?
- ¿Por la claridad de sus argumentos?
- ¿Por que te está escuchando con atención?

Concluye



Antes de terminar, dirígete al grupo y dí:

- Mi contrincante y yo no estuvimos de acuerdo en...
- Mi contrincante y yo sí estuvimos de acuerdo en...
- En este debate aprendí...

Responde sin perder turno



Usa esta carta cuando respondas a una pregunta. No la elimines, consérvala porque la puedes volver a usar las veces que quieras.
Siempre, después de responder, puedes hacer tu intervención, sin perder el turno.

Pide a tu interlocutor que use un tono respetuoso.

Pide a tu interlocutor que repita lo que tú acabas de decir.

Pide a tu interlocutor que repita una vez más lo que dijo.

Pide a tu interlocutor que tome en cuenta lo que le estás diciendo.

Pide a tu interlocutor que recuerde nuestro derecho a ser diferentes y a pensar de manera distinta.

Recuerda a tu interlocutor que las cosas se pueden ver desde distintos puntos de vista y pídele que tome tu punto de vista.

Si tú quieres, pregunta a tu interlocutor si quiere cambiar de lado, si prefiere mejor defender el sujeto o el objeto que tú estás defendiendo (sólo si quieres).

En defensa de la cordialidad

En defensa de la cordialidad



Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Oficina en México

Mentes, corazones y manos a la obra



Fichas de trabajo





Oficina en México

Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Caja de Herramientas en Educación para la Paz

Mentes, corazones y manos
a la obra: Fichas de trabajo



Publicado en 2013 por la Oficina de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura en México
Presidente Masaryk No. 526, 3er piso, Col. Polanco, 11560, México

© UNESCO 2013

Todos los derechos reservados

ISBN 978-92-3-001155-0

Los términos empleados en esta publicación y la presentación de los datos que en ella aparecen no implican toma alguna de posición por parte de la UNESCO en cuanto al estatuto jurídico de los países, territorios, ciudades o regiones ni respecto de sus autoridades, fronteras o límites.

Las ideas y opiniones expresadas en esta obra son las de los autores y no reflejan necesariamente el punto de vista de la UNESCO ni comprometen a la Organización.

Coordinadora General: Katherine Grigsby

Coordinadora Técnica: Mariana Cruz Murueta

Autora: Luz María Chapela, Cuenta con Nosotros, Cuentos y Más, A.C.

Diseño gráfico e ilustraciones: Rodrigo Vargas, Cuenta con Nosotros, Cuentos y Más, A.C.

Maquetación e impresión: DANDA México

Impreso en México

Presentación

El Fichero *Mentes, corazones y manos a la obra* forma parte de la *Caja de Herramientas en Educación para la Paz* y contiene una serie de conceptos relacionados con el diálogo, la educación, la lengua materna, la paz, el juego creativo y la vida comunitaria.

Presenta sus contenidos desde la perspectiva de la escuela rural e indígena y los pone en acción a través de ejercicios y actividades lúdico educativas que estimulan por muchas rutas distintas el reconocimiento de la propia mismidad (personal, grupal y comunitaria) y el reconocimiento del otro y la otredad, así como el uso de la palabra como herramienta ideal para la construcción de acuerdos pacíficos y relaciones interpersonales, interculturales e intergeneracionales, sin olvidar el uso abundante de la lengua materna.

Está dirigido a maestras y maestros, a niñas, niños y jóvenes escolares y a personas de la comunidad que se interesen en estudiar o en apoyar a los estudiantes. Las fichas se dirigen directamente a quienes las pondrán en acción y, por eso, usan la primera persona al explicar los pasos que necesitan seguir los estudiantes mismos para realizar las distintas actividades.

Cada uno de los ejercicios o juegos educativos que presentan las fichas está configurado por tres elementos: a) una pequeña reflexión en torno al concepto que se trabajará; b) una serie de actividades que ponen en acción el concepto mencionado; c) la realización de productos derivados de los dos puntos anteriores (un juego de mesa, un libro, un mapa mental, una entrevista, un coro...).

Las fichas presentan un ejercicio “madre” y algunos ejercicios derivados, con dos propósitos: a) ofrecer variantes que permitan a niñas, niños, jóvenes y adultos de distintas edades trabajar un mismo concepto a través de distintas actividades adecuadas a sus capacidades; b) explicar con ejemplos cómo, cuando de pedagogía se trata, el tema central e indispensable no es el tema de los manuales y materiales comprados, son los conocimientos y la imaginación generosa de los maestros, en diálogo permanente con los estudiantes y con la comunidad escolar, los que tienen la última palabra.

Debido a que para operar los contenidos de las fichas se necesitan determinados materiales, —siempre que las condiciones lo permitan— los maestros y maestras

pueden construir un “rincón de materiales” para poner a la libre disposición de los estudiantes materiales básicos como papel, crayolas, reglas y escuadras, lápices de colores, tijeras y pegamento.

Las fichas del fichero *Mentes, corazones y manos a la obra* no proponen actividades normativas, presentan pequeños modelos pedagógicos que invitan a los maestros a imaginar y diseñar ejercicios nuevos y originales. Por lo tanto, se trata de un fichero abierto que espera enriquecerse con las creaciones de muchos agentes diversos interesados por la educación en el seno de las comunidades.

Las actividades lúdico-educativas se presentan a través de fichas sueltas (que no tienen un orden dado) para facilitar el uso simultáneo de muchas de ellas y para que los grupos que las aplicarán las tengan consigo —en calidad de asesoras— mientras desarrollan las actividades que las fichas indican. Los maestros y maestras pueden diseñar fichas propias con actividades originales innovadoras y pueden hacer dos o tres copias de cada una de ellas, para realizar intercambios de fichas con sus colegas.

Otro propósito de este fichero es ampliar los alcances de la escuela. Porque las fichas proponen actividades que invitan a los estudiantes —con el acompañamiento educativo de sus maestras y maestros y de distintas persona de la comunidad— a incursionar en su entorno, a realizar entrevistas a distintos miembros de la comunidad, a “fotografiar” (con dibujos y sobre tarjetas de cartón) objetos y sujetos cercanos, a realizar mapas y a descubrir en su localidad secretos científicos, tecnológicos, lingüísticos, económicos o literarios (escritos o contados, porque la oralidad forma parte de la riqueza literaria).

Por otra parte, las fichas están diseñadas para que también resulten interesantes a los adultos de la comunidad quienes las pueden usar para jugar y para aprender, siguiendo un esquema de extensión en el que la escuela agranda sus alcances al configurar una comunidad escolar que incluye a distintos recursos y agentes locales.

El fichero *Mentes, corazones y manos a la obra* hace un énfasis especial en la pregunta, el relato, el diálogo y el debate. Y los considera herramientas indispensables para la reflexión introspectiva y el conocimiento de uno mismo, para las relaciones interpersonales, intergeneracionales e interculturales, para el conocimiento del mundo y la generación de hipótesis y para la creación de imágenes afectivas e intelectuales que dibujen mundos mejores aspiracionales. Este fichero también propone las cuatro herramientas mencionadas

como indispensables en situaciones de conflicto para la construcción incluyente de acuerdos pacíficos y consensuados.

Las actividades están diseñadas para que los estudiantes usen con abundancia su lengua materna, para que nombren y signifiquen, para que expongan y debatan, para que realicen entrevistas, investiguen relatos y los escriban, ilustren y publiquen con tirajes cortos de dos o tres ejemplares.

El fichero *Mentes, corazones y manos a la obra* propone ejercicios lúdicos, porque el juego es una actividad intelectual, emocional, social y ciudadana que desarrolla muchas de las capacidades humanas, como las capacidades de imaginar, osar, calcular, convocar, reír, compartir, planear, arriesgar y aprender a perder sin humillación y a ganar sin vanagloria. Además, el juego enseña a vivir siempre con la presencia del azar, a resistir la incertidumbre, a recurrir al pensamiento complejo, a anticipar, a vivir con alegría, a identificar contextos, coyunturas, límites y potencias y a mantener viva la esperanza.

Este fichero forma parte de la *Caja de Herramientas en Educación para la Paz* que contiene otros materiales distintos y complementarios: un libro con marcos conceptuales llamado *Por el gusto de conocernos*, una baraja con palabras de selva, un juego de mesa que invita al debate, y el libro *La selva es sabia*, concebido como un pequeño homenaje a la selva misma y a sus habitantes. Como el fichero que aquí presentamos, esta caja es una caja abierta que

espera las aportaciones de maestras, maestros y otros agentes distintos de las comunidades.

Para terminar, recordemos que el Fichero *Mentes, corazones y manos a la obra* busca ejemplificar cómo la pedagogía esencial depende de una mezcla creativa de saberes, preguntas, ingenio, realidad, razonamientos, grupo, risa y palabra que son ingredientes indispensables para la construcción del conocimiento. Ejemplifica cómo la pedagogía también depende de que los maestros y las maestras aprendan a relacionar los conceptos curriculares con los intereses y capacidades de niños, niñas y adolescentes y con los recursos y la naturaleza del entorno. Recuerda que la pregunta, el relato, el diálogo y el debate constituyen herramientas ideales para la construcción pacífica de acuerdos incluyentes y consensuados. E invita a propios y extraños a considerar el valor que, para las personas, los grupos, las culturas y la humanidad misma tiene la diversidad lingüística y, de manera derivada, los invita a usar, con pulcritud y amor, su lengua materna.

Estudio compartido de un capítulo

DIRIGIDO A

Maestras, maestros, escolares y otros agentes de la comunidad interesados en aprender de manera abierta y compartida.

PROPÓSITOS

◊ Favorecer que los participantes conozcan un modelo (uno entre muchos otros posibles) para analizar, en grupo, los contenidos de un libro que todos han leído.

◊ Propiciar que los participantes reflexionen acerca de cómo el análisis compartido de un libro enriquece los contenidos del mismo, permite mejores comprensiones de los temas tratados y fortalece los lazos grupales.

PRESENTACIÓN

El estudio en grupo es enriquecedor porque “ilumina” el tema que se analiza con muchos puntos de vista distintos y muchos saberes alternativos. También porque cuando las personas debaten alrededor de un mismo tema se comprenden mejor a sí mismas, como individuos y como miembros de una comunidad formada por individuos que entrelazan no sólo sus saberes y talentos sino también sus preguntas, valores, anhelos y experiencias de vida.

Los libros pueden considerarse como materiales educativos que presentan ideas, técnicas, reflexiones, teorías o relatos y, como tales, se pueden estudiar, capítulo a capítulo, con lentitud y calma. Como materiales educativos, los libros tienen contenidos que pueden “saltar” fuera del papel para convertirse —como en el caso que aquí presentamos— en componentes de un territorio o en cartas de una baraja. La creatividad de los lectores que quieren estudiar en grupo será el único límite para que los contenidos de un libro cobren vida propia y participen en juegos y dinámicas.

CONCEPTOS

Paz, puntos de vista, debate

RECURSOS NECESARIOS

Conocimientos, habilidades, actitud lúdica e incluyente, un tiempo y un espacio / El libro *Por el gusto de conocernos* (Chapela, L.M., 2012, México, UNESCO) / 7 cartas (del tamaño de las barajas tradicionales que preparan los mismos participantes) cada una de ellas con uno de los siguientes textos escritos en una de sus caras: amor y respeto a la vida; amor y protección a la biósfera; derechos humanos; soberanía; desarrollo; principios: libertad, igualdad,

pluralismo y fraternidad; y solución acordada de conflictos / Pizarrón y gises / Una cartulina y lápices de colores.

EJERCICIO

De manera personal, lean el capítulo “La paz” del libro *Por el gusto de conocernos*.

∞ Al terminar, en grupo y tomando en cuenta los contenidos del capítulo leído, dibujen en el pizarrón los distintos espacios que la paz necesita para existir, con sus correspondientes características (dibujen los espacios separados alrededor del papel para dejar un amplio espacio vacío al centro del esquema). Si de manera acordada consideran que en el esquema falta algún espacio distinto de los que el libro menciona, dibújenlo también. Tracen líneas entre estos espacios para circundar con estas líneas un territorio. Adentro del territorio así formado, escriban (usando su lengua materna) situaciones y acciones que pueden aparecer sólo en condiciones de paz (paseo por el río, asamblea comunitaria, tequio, sueño tranquilo, alimentación compartida, trabajo...).

∞ Como amenazando a los habitantes del mundo dibujado, anoten (fuera del territorio) a los “enemigos” de la paz que este capítulo enumera y a otros tantos que ustedes, como grupo, consideren importantes. Ahora tienen ante ustedes un hipotético “territorio de la paz”. Analicen el resultado de su trabajo y hagan comentarios. Al hacerlo, usen su lengua materna.

∞ Tomen una de las cartas de la baraja previamente preparada. Si ustedes son menos de siete, algunos tomen dos cartas, para que todas ellas entren en juego. Si son más de siete, formen siete equipos y cada grupo tome una sola carta. Todas las cartas de la baraja deben entrar en juego.

∞ Teniendo el “territorio de la paz” a la vista y tomando en cuenta sus potenciales “enemigos”, debatan en torno a la paz (sus condiciones, sus enemigos, sus posibilidades) con una restricción: necesitan hablar desde el punto de vista que les marca la carta que les tocó. Por ejemplo, uno de ustedes puede decir, mostrando su carta que dice “soberanía”: “Un pueblo es soberano sólo cuando produce por sí mismo alimento suficiente para todos, la soberanía alimentaria impide el hambre que es un gran enemigo de la paz, por eso, para construir la paz pensando en la soberanía, es necesario defender la forma campesina de cultivar la tierra, así como el derecho de que nuestros ríos sigan regando nuestros campos”. A lo que, quien tiene la carta que dice “pluralismo” responde: “Es cierto lo que dices, pero ¿cómo vamos a defender la forma campesina de

cultivar la tierra si estamos viviendo un mundo globalizado que desconoce la pluralidad? Vivimos en un mundo que quiere imponernos la producción industrial de alimentos, un mundo en el que la diversidad de cultivos en una misma parcela no se ve como algo valioso y se desalienta”. Y así, continúa el debate hasta que se acaba el tiempo disponible o ustedes lo dan por terminado. No olviden usar su lengua materna.

∞ Comenten los resultados del debate, conscientes de que el tema de la paz es inmenso y no se puede abarcar en una o dos horas, conscientes de que hay todavía mucho que analizar, estudiar y decir en torno a la paz.

∞ Para cerrar el ejercicio y de manera acordada, elaboren un cartel que promueva la paz. Como todo cartel, éste deberá tener: un nombre propio, un lema o un texto breve, un dibujo y, quizás, un domicilio postal o electrónico para que, quienes lean el cartel, entren en contacto con ustedes. Si lo consideran pertinente (tomando en cuenta el público al que dirigen su mensaje) hagan un cartel bilingüe, es decir, escriban los textos en su lengua materna y, además, en una segunda lengua que ustedes juzguen conveniente. Entre todos elijan el sitio en el que colocarán el cartel, colóquenlo y den por terminada la sesión.

DE CUATRO EN ADELANTE

Los que tienen al menos cuatro años (pueden tener más) pueden realizar una lluvia de ideas para descubrir, en conjunto, las tareas que se

realizan cada día al interior de una familia. Para esto, pueden consultar libros del acervo, en busca de acciones. Los participantes descubrirán ideas como “cuidar”, “querer”, “enseñar”, “jugar”, “acompañar”, “alimentar”, “ayudar a sanar” o “hacer fiestas”. El coordinador ilustrará en el pizarrón estas acciones para que, al final, el grupo tenga una lista gráfica de lo que ocurre dentro de las familias. (Para que esta actividad rinda frutos, es necesario asignar al ejercicio un tiempo abundante.)

DE SIETE EN ADELANTE

De acuerdo con el primer ejercicio mencionado, ustedes pueden configurar un territorio a partir de personajes tomados de un cuento del acervo escolar y, para el debate, pueden usar una baraja que tenga cartas para “imaginar”, “conducir”, “trabajar”, “proteger”, “negociar” y otras dos o tres más que ustedes elijan.

DE NUEVE EN ADELANTE

Si tienen nueve años o más, ustedes pueden configurar un territorio con elementos tomados de un libro informativo del acervo escolar, como el cuerpo humano, la ciudad o la selva, y pueden usar una baraja que tenga cartas para “diálogo”, “información”, “coordinación”, “reglamentación”, “protección”, “circulación” y “contacto con el exterior”, más otras dos o tres que ustedes elijan.

La Selva:

Los sonidos de la selva (1/3)

DIRIGIDO A

Niñas, niños, adolescentes, jóvenes, adultos y ancianos que quieran jugar, imaginar, usar su lengua materna y sus capacidades artísticas, aprender y trabajar en equipo.

PROPÓSITOS

◇ Propiciar la reflexión en torno a la selva y la complejidad que la caracteriza.

◇ Favorecer la investigación en campo, en la biblioteca y en Internet.

◇ Fomentar el juego.

◇ Que los participantes produzcan pequeñas obras musicales.

PRESENTACIÓN

Los humanos amamos la vida, admiramos la naturaleza y nos sentimos orgullosos de nuestras creaciones. Guardamos nuestras memorias con esmero, formamos un vocabulario para nombrar lo que nos rodea, hincamos nuestros arados en la tierra y contemplamos la bóveda celeste. La selva, como madre, hogar, amiga, hermana y musa, nos invita a vivir cerca de la naturaleza, con plenitud y memoria. Porque la selva sabe mucho más de lo que

imaginamos y —en muchos y diversos sentidos— es nuestra mejor garantía de un mañana.

Además de los valores que resguarda relacionados con la vida (como diversidad, suelo fértil o abundancia de agua), la selva es un libro abierto que han escrito de manera conjunta la naturaleza y los pueblos vivos que la habitan y la han habitado. En esta ficha (y en otras dos que siguen) invitamos a los participantes a “entrar” por distintos caminos a la selva para salir de ella con aprendizajes, memorias y productos varios.

CONCEPTOS

Sonido, ritmo, grupo

RECURSOS NECESARIOS

Conocimientos, habilidades, actitud lúdica e incluyente, tiempo y un espacio / Un libro con ilustraciones que hable de la selva / Tarjetas de cartoncillo o de papel grueso, del tamaño de las cartas de una baraja tradicional (15 para cada participante) / Lápices de colores

EJERCICIO

∞ Lean con calma al libro *La selva es sabia* (de la Caja de Herramientas en

Educación para la Paz) o cualquier otro libro disponible que hable de la selva. Comenten en grupo su lectura.

∞ Preparen una baraja con cartas en las que dibujen elementos de la selva que produzcan sonidos (para construirla pidan asesoría a personas cercanas y, si viven lejos de la selva, investiguen, en libros y en Internet qué elementos de la selva producen sonidos). Los productores de sonidos pueden ser, por ejemplo, animales, ramas movidas por el viento, saltos de agua o flautas. En la opinión de ustedes, ¿la palabra humana forma parte de los sonidos de la selva?, ¿los pies que caminan o bailan?, ¿las manos que trabajan? ¿Cuáles y cuántos son los sonidos de la selva? Piensen, recuerden, imaginen, consulten y registren en cartas separadas estos sonidos. Usen su lengua materna. Como grupo, cuiden de no repetir un mismo sonido dos veces. Produzcan dos cartas para cada sonido, así tendrán su propio “memorama de sonidos de selva” construido entre todos.

∞ Cuando tengan listas sus cartas, reúnanlas para formar una sola baraja colectiva. Por ahora, usen sólo una carta para cada sonido y guarden los duplicados.



∞ Limpian una zona amplia sobre el suelo y coloquen ahí las cartas, separando por categorías los sonidos recabados. Nadie les puede decir qué categorías usar para esta clasificación. Ustedes mismos, por consenso, tienen que definir las categorías que van a usar para la noción “sonidos de selva”.

(Para explicar la noción de categorías, pongamos un ejemplo. Las categorías para los animales de la selva pueden ser animales que vuelan, que se arrastran, que saltan, que caminan, que son ponzoñosos, que son domésticos, que son temibles, que pican, que muerden, que salen de noche, que están en peligro de extinción, etcétera.) Al terminar, contemplen el piso y admiren la cantidad y la cualidad de los grupos que formaron, comenten cómo se les ocurrió incluir un sonido dado o qué persona de la comunidad les sugirió un sonido en el que no habían pensado antes.

∞ Entonces, cada uno de ustedes escoja un sonido y tome del piso la tarjeta que le corresponde. Elijan un “director de orquesta”. Sostengan su tarjeta sobre el pecho, de cara al director. El director les indicará el lugar en el que quiere que se coloquen para formar un coro y les indicará un ritmo dado que marcará con una varita (para simular la batuta que usan los directores de orquesta). Entonces, el director los señalará uno por uno y ustedes, a su señal, tendrán que producir el sonido que marca su carta: repetirán el sonido todo el tiempo que el director los esté señalando y harán silencio cuando deje de señalarlos. El director, usando



su creatividad, producirá una obra musical usando los siguientes recursos: a) señalar dos, tres o más veces un mismo sonido que habrá de repetirse; b) señalar dos o tres sonidos al mismo tiempo que “sonarán al unísono”; c) acelerar el ritmo o volverlo más lento; d) señalar al cielo para indicar que no está apuntando a nadie y que el coro debe producir silencio; e) señalar al grupo completo para obtener un sonido sinfónico; f) etcétera.

∞ Cambien de director y repitan el ejercicio. Si quieren, cambien entre ustedes de sonido para tener otra experiencia. Si el ejercicio les gusta, consigan un público y presenten su obra ante él, para, ojalá, conseguir su aplauso.

DE CUATRO EN ADELANTE

Los que tienen cuatro años o más puede jugar con un solo sonido a la vez. En este caso, será el director el que sostenga las cartas de la baraja. El grupo se reúne frente al director, que muestra una carta a la vez para que el grupo la “suenen”. Con movimientos de la carta mostrada, el director marcará el ritmo y el grupo producirá el sonido adecuado durante todo el tiempo que el director muestre y mueva la carta y hará silencio cuando el director no esté mostrando ninguna carta.

DE SEIS EN ADELANTE

Si tienen seis años o más, ustedes pueden formar dos grupos que se colocan frente a frente y se reparten entre todos las cartas de sonidos. Siguiendo un ritmo acordado, un miembro

del primer grupo muestra una baraja y los de enfrente producen el sonido. Éstos presentan, a su vez, otra carta y el juego continúa, como si se tratara de un diálogo mano a mano.

DE NUEVE EN ADELANTE

Si ustedes tienen nueve años o más, pueden hacer el ejercicio tal y como se indica en la primera versión de este juego.

EJERCICIOS DERIVADOS

- 1) Preparar, por equipos, “obras musicales” específicas y presentarlas desde un escenario.
- 2) Hacer una maqueta colectiva y “habitarla” con los personajes que producen los sonidos de la selva (monos, rayos, remos, piñas de árbol que se despeñan...) y “sonar” la maqueta, que se puede convertir en una especie de partitura cuando el director señala, en ella, a los productores de sonido.
- 3) Construir un coro con los sonidos de la selva.
- 4) Usando metáforas, hacer adivinanzas para algunos sonidos de la selva, por ejemplo, para el rugido del rayo: “Parece que brilla, parece que vuela, carga lumbre adentro y a todos aterra”.
- 5) Sacando las cartas de sonidos al azar, dos o tres jugadores construyen un cuento colectivo en el que forman la historia tomando en cuenta los sonidos que el azar les trae. Por ejemplo: Había una vez un rayo que estaba a punto de caer sobre el árbol cuando escuchó un rugido que lo paralizó; era el jaguar que anunciaba a todos que tenía hambre; entonces, el rayo quiso retroceder pero...
- 6) Memorama.



La Selva:

Los caminos de la selva (2/3)

DIRIGIDO A

Niñas, niños, adolescentes, jóvenes, adultos y ancianos que quieran jugar, imaginar, usar su lengua materna y sus capacidades artísticas, aprender y trabajar en equipo.

PROPÓSITOS

◇ Propiciar la reflexión en torno a la selva como mundo y favorecer el desarrollo del pensamiento complejo.

◇ Hablar del movimiento autodirigido.

◇ Favorecer el uso de la lengua materna.

◇ Estimular el uso de la reflexión metacognitiva (que nos permite saber que sabemos y pensar acerca de lo que sabemos).

PRESENTACIÓN

Un mundo es un sistema complejo configurado por muchos elementos distintos reales y simbólicos: un territorio con sus correspondientes límites, su suelo y su subsuelo, sus habitantes naturales y sus productos culturales, sus memorias y anhelos y las relaciones que sostienen entre sí todos estos elementos. Ejemplos de

mundos: una escuela, una biblioteca, el sistema de educación pública, la Comala de Pedro Páramo, o una finca cafetalera. La selva es un mundo complejo, rico y misterioso y encuentra su fortaleza en las relaciones que establecen entre sí todos sus elementos. Sin estas relaciones la selva se desmoronaría, perdería su mismidad y su sentido.

Entendidos así, los mundos son fuertes por la vida que habita en ellos. La selva es fuerte porque está llena de vida y de relaciones. Los caminos de la selva nos hablan de los recorridos que hacen unos seres en busca de otros y, en el caso de los seres humanos que la habitan, en busca de sí mismos, de su sustento, su pasado, sus propósitos y su futuro.

CONCEPTOS

Territorio, movimiento, encuentro

RECURSOS NECESARIOS

Conocimientos, habilidades, actitud lúdica e incluyente, un tiempo y un espacio / Un libro que hable de la selva / 6 pliegos de papel rotafolios y cinta adhesiva para pegarlos entre sí / Lápices de colores, piedras, conchas, plumas, hojas / Papel,

cartulina, cartoncillo y materiales necesarios para manufacturar libros

EJERCICIO

∞ Coloquen seis hojas de papel rotafolios pegadas juntas sobre un piso liso y limpio (de ser posible cubierto con periódicos o cartones que ofrezcan un soporte al papel) y tracen un mapa colectivo de la selva: de sus montañas, ríos, lagunas, pueblos, sembrados, cementerios, pirámides, plantas, cuevas y playas. Después, cada uno de ustedes elija un ser de la naturaleza que “viaje” a través de la selva (hormigas, polen, vientos, agua, monos, duendes, vendedores, cuenta cuentos o jaguares), dibújelo sobre cartulina y recórtelo siguiendo su silueta para tener así su representación gráfica. Cada uno de ustedes trace sobre el mapa (con objetos) un camino imaginario para el ser elegido. Para trazar estos caminos usen piedrecitas, granos, hojas, conchas, plumas, cascarones, estambre o trocitos de caña, por ejemplo. Escojan dónde quieren que inicie y termine el camino (marquen un punto de origen y otro de destino) y coloquen en algún punto del camino al ser elegido. Estas rutas seguramente se cruzarán en distintos puntos del mapa.

∞ Cuando todo esté listo y cada quien tenga colocado a su “caminante” en su propio camino, siéntense con comodidad alrededor del mapa y, por turnos, “cuenten” a los demás un pequeño relato (mezcla de realidad y ficción) que narre las razones por las que su personaje emprendió el camino a través de la selva, lo que buscaba, lo que vio en el camino, los otros con quienes se cruzó, los diálogos que sostuvo, las sorpresas que encontró, los cantos que entonó y lo que pensó durante el camino. Llenen su relato con relaciones, sucesos y aprendizajes y usen su lengua materna.

∞ Al terminar, en calidad de autores y usando su lengua materna, cada uno de ustedes prepare un libro que relate e ilustre la historia que cada uno acaba de contar. Hagan dos copias del mismo libro, una para ustedes y otra para formar una colección que se donará a la biblioteca del grupo. Todos los libros necesitan ser del mismo tamaño para que, entre todos, constituyan una “colección”. En su portada, cada título deberá tener el nombre del libro y del autor, así como un texto que diga “Colección Los Caminos de la Selva”. Cuando hayan realizado la colección completa, háganle propaganda en la comunidad escolar e inviten a muchos a que lean los libros de su colección.

(No olviden que el préstamo a domicilio es muy recomendable cuando se busca que los lectores cuenten con tiempo abierto para disfrutar de sus lecturas.)

DE CUATRO EN ADELANTE

Para que trabajen los que tienen cuatro años o más, un joven o un adulto dibuja sobre un papel grande y en distintos puntos de su periferia algunos animales que los niños conozcan (gato, pato, cabra, burro, mono, cenizote o serpiente, por ejemplo) y, en otro punto del mismo papel, dibuja sus respectivas “casas”. Entonces, invita a los participantes a trazar el camino que recorren estos animales desde donde están hasta sus “hogares”. Como en el ejercicio general, cada participante tendrán que narrar, usando su lengua materna, lo que le pasó a cada animal durante el camino.

DE SEIS EN ADELANTE

Los que tienen seis años o más pueden buscar relatos, en las leyendas orales que conozcan o en los libros de la biblioteca escolar y pueden analizar estos relatos en busca de los “caminos” que siguen sus personajes. Entonces, pueden dibujar un territorio derivado del relato y cruzarlo con los caminos encontrados. Los participantes, usando su lengua materna, narran las aventuras que viven los personajes a lo largo de estos caminos.

DE NUEVE EN ADELANTE

Los que tienen nueve años o más pueden hacer el ejercicio tal y como se indica en el ejercicio general.

EJERCICIOS DERIVADOS

1) Siguiendo este mismo esquema, repitan el ejercicio pero ahora para otros caminos reales y simbólicos: los caminos al interior de una ciudad; los caminos de las aves, insectos y mamíferos migrantes; los caminos de las personas migrantes; los caminos del agua; los caminos de la vida; o los senderos mágicos, por ejemplo. 2) Entrevisten a distintas personas de la comunidad escolar y preparen, con su apoyo, un mapa con los caminos que siguieron sus padres y abuelos (y los mismos entrevistados) para llegar a la localidad en la que se encuentran actualmente. 3) Tracen los caminos que siguieron algunos personajes de la historia: descubridores, conquistadores, liberadores o sembradores (de plantas, especies animales o ideas). 4) Hagan una búsqueda en Internet (elijan ustedes el tema deseado) y avancen por los caminos cibernéticos tomando siete decisiones distintas frente a siete encrucijadas (encrucijada: cruce de caminos, lugar en el que, para seguir adelante, el caminante necesita abandonar todas las opciones menos una, que elige por considerarla la más conveniente). Luego dibujen un mapa con los caminos que siguieron y con las cosas que encontraron en estos caminos. Usando su lengua materna, compartan los resultados de su navegación cibernética.

La Selva:

La selva es sabia (3/3)

DIRIGIDO A

Niñas, niños, adolescentes, jóvenes, adultos y ancianos que quieran jugar, imaginar, usar su lengua materna y sus capacidades artísticas, aprender y trabajar en equipo.

PROPÓSITOS

- ◊ Propiciar la reflexión en torno a la gran cantidad de conocimientos que existen en relación con la selva.
- ◊ Estimular la valoración de la selva como acervo de diversidad cultural y biológica.
- ◊ Fortalecer la autoestima de quienes viven en la selva, al escuchar qué se dice de sus riquezas.
- ◊ Favorecer la investigación bibliográfica y en Internet y recurrir a la entrevista como recurso educativo y como ejercicio que fortalece el tejido social.

PRESENTACIÓN

La selva es un sistema complejo formado por plantas, hongos, algas, animales, aire y agua, minerales, caminos, cruces de caminos, familias y comunidades. Por su complejidad, la selva encierra misterios y, por eso, podemos decir que la selva es sabia

y puede ser una gran maestra si queremos escucharla. Vista de un modo simbólico, la selva es un libro que podemos leer si nos acercamos a ella con respeto, con mente abierta y de la mano de quienes mejor la conocen: sus propios habitantes.

En la selva se esconden conocimientos relacionados con la biología (como la relación íntima que guardan los hongos con la producción de suelo fértil), con la geografía (como las cuevas y las redes de cuevas que existen al interior de las montañas), con la economía (como el valor que tiene la selva por su capacidad de reducir el bióxido de carbono que se emite en las ciudades), con la sociología (como la ancestral distribución del trabajo en las comunidades) y con la espiritualidad (como las plegarias inscritas en rezos, leyendas y pirámides). Y, por supuesto, la selva nos enseña con abundancia lo que para la vida del planeta significa la diversidad de especies, culturas, lenguas, nichos ecológicos y suelos que resguarda.

CONCEPTOS

Registro, selección, apropiación

RECURSOS NECESARIOS

Conocimientos, habilidades, actitud lúdica

- e incluyente, un tiempo y un espacio / El libro *La selva es sabia* (Chapela, Luz, 2012, México, UNESCO) o cualquier otro libro que hable de la selva / Una cámara de cartón (hecha por los jugadores mismos)
- con una mirilla de aproximadamente 4 cm x 7 cm / 10 tarjetas por participante, de cartoncillo y de aproximadamente 15 cm x 10 cm / Plumasy lápices de colores

EJERCICIO

- ∞ Cámara de cartón en mano y provistos cada uno con 10 tarjetas de cartoncillo, salgan en busca de la selva (si la tienen cerca, entren a ella acompañados de adultos que la conozcan bien, si no, acudan a la biblioteca y, además, entren a Internet a ver qué encuentran). Recorran sus caminos, miren por todos lados, no olviden revisar el suelo en busca de sorpresas y miren hacia arriba de vez en cuando. Sientan la penumbra por la que caminan mientras el sol brilla más allá de las copas de los árboles, y escuchen los cientos y miles de sonidos sutiles, feroces o fugaces.
- ∞ Al recorrer la selva (de manera real o virtual) miren a través de su cámara de cartón (para enfocar mejor los cuadros y los detalles) y elijan “tomas” que les parezcan interesantes: una gota de agua que resbala

por la hoja de un helecho, la huella de un tapir sobre el lodo húmedo, un nido de avispas, un salto de agua, etc. Por cada “toma” interesante hagan una “foto” dibujando sobre las tarjetas de cartoncillo lo que vean a través de la mirilla de su cámara hechiza. En la parte trasera de la “foto”, escriban un texto breve en el que expresen alguna idea o emoción relacionada con la “toma” correspondiente. Utilicen su lengua materna.

∞ Regresen a la escuela y limpien una superficie sobre el piso para exhibir sus “fotos” sobre petates, hojas de plátano o cartones. Organíenlas siguiendo un criterio acordado. Por ejemplo, las pueden dividir por grupos según pertenezcan al subsuelo, al suelo, a los troncos, a las ramas o al techo de la selva; según la naturaleza de los objetos “fotografiados”: inorgánicos, orgánicos y mixtos; en dos grupos según sean productos naturales o derivados del trabajo humano; en tres grupos según sean recursos comestibles, medicinales, para la construcción, para la celebración de ritos o para la producción; etcétera. Ustedes decidan qué criterio quieren usar para clasificar las “fotos” que, como grupo, “tomaron” de la selva. Admiren su trabajo y, usando su lengua materna, comenten todo lo quieran en relación con el proceso por el que hicieron las fotos y las clasificaron. Levanten las “fotos” que más les interesen para leer lo que dicen en su envés.

∞ Formen equipos de tres integrantes. Cada equipo elija, de manera acordada, una de las fotos que están en la exhibición (no importa

quién la haya hecho, elijan la que prefieran). Analicen la foto elegida y, con el apoyo de jóvenes, adultos y ancianos de la comunidad y consultando en la biblioteca y en Internet, preparen una pequeña conferencia que hable del objeto o el sujeto que aparece en la “foto” elegida. Para preparar esta conferencia quizá necesiten dos o tres días. Fijen una fecha dada para la celebración de un congreso en el que cada equipo presente su conferencia ante un público invitado. En grupo y a través de un debate respetuoso, elijan por consenso qué nombre le quieren poner al congreso y preparen un cartel con este nombre para que todos lo conozcan. Usando su lengua materna, celebren el congreso en la fecha planeada e inviten a quienes los asesoraron y a otras personas de la comunidad interesadas en conocer algunos de los secretos de la selva a formular preguntas y comentarios.

DE CUATRO EN ADELANTE

Los que tienen cuatro años y más pueden tomar “fotos” de las cosas que rodean la escuela. Es importante pedirles que las firmen con su nombre si saben escribir o con un dibujo que elijan para este fin. Pueden hacer dos copias de cada foto para que jueguen memorama con ellas.

DE SEIS EN ADELANTE

Si tienen seis años o más diseñen banderas para algunas de las “fotos” que más les interesen (para el ojo de agua, la luz de la luna, la ceiba o el arco iris, por ejemplo). Para esto tienen que

pensar en los colores que tendrá la bandera, en el escudo que presentará y en un lema. Hagan una exposición con sus banderas e inviten a los miembros de la comunidad a visitarla.

DE NUEVE EN ADELANTE

Si tienen nueve años o más, pueden realizar el ejercicio tal y como se describe en el ejercicio general.

EJERCICIOS DERIVADOS

1) Durante su visita a la selva para “tomar fotos” recojan hojas y plantas para formar con ellas (al secarlas entre papeles con un gran peso encima) un catálogo de plantas (siempre con el apoyo de personas de la comunidad escolar, libros y sitios de Internet). 2) Cada uno de ustedes elija un ser de la selva (orgánico o inorgánico) y construya para el ser elegido, un poema hermoso, un canto a su belleza o a su grandeza pero también quizás, un canto a su poder, su fuerza incontrolable o su misterio. Cada quien elija el tono y la intención de su poema. 3) Preparen una gráfica en la que dibujen, de chico a grande, los animales de la selva que “fotografiaron” como grupo y escriban, sus nombres usando su lengua materna (o hagan un catálogo bilingüe si conocen dos lenguas). También preparen una gráfica semejante para las plantas encontradas.

Nuestras vidas

DIRIGIDO A

Niñas, niños, adolescentes, jóvenes, adultos y ancianos que quieran jugar, imaginar, usar su lengua materna y sus capacidades artísticas, aprender y trabajar en equipo.

PRESENTACIÓN

Si hablamos de tiempo tenemos el presente, que nos permite pensar, imaginar, planear y recordar. Todas nuestras acciones ocurren en el presente y luego —de inmediato— se van al pasado. El pasado es una especie de mar en el que nadan palabras, emociones, experiencias de vida y saberes, nuestros y de nuestros antepasados. La historia de la humanidad está en el pasado (en las cuevas rupestres, en las ciencias aprehendidas, en las lenguas construidas, en las huellas que las civilizaciones han dejado en la piedra, en los tejidos y bordados, en tabletas de arcilla, papel papiro y en las hojas de los libros. También está en ese entrelazamiento de sitios, voces y saberes que conocemos como la red de redes o Internet.

Desde el presente, podemos visitar el pasado, quizá no con nostalgia o en busca de lo que ya sabemos sino en busca de sorpresas, de cosas nuevas que enriquezcan nuestro presente y nos permitan imaginar futuros nuevos. Porque el futuro no es sino un espacio abierto sobre el que dibujamos nuestras aspiraciones y, mientras más pasado pongamos en estos dibujos, mejores futuros imaginaremos, más incluyentes, más creativos, más nuestros. Así vivimos nuestra vida, en el presente, aprendiendo del pasado e imaginando futuros mejores, para salir en su persecución a través de acciones creativas y concretas.

CONCEPTOS

Tiempo, curso de vida, historia

PROPÓSITOS

◊ Estimular el uso de la reflexión introspectiva (la que nos permite construir la consciencia de nuestro yo mismo, de nosotros como seres con herencia, de nosotros con los otros y de nosotros en y con la naturaleza).

- ◊ Invitar a los participantes a visitar su pasado en busca, no de lugares comunes, sino de novedades.
- ◊ Favorecer la prospección del yo mismo hacia el futuro, con dirección propia.
- ◊ Propiciar que los participantes —a través de sus relatos— cobren visibilidad como personas con características específicas.
- ◊ Poner condiciones para que los participantes reflexionen en torno a la historia como un tejido de relatos infinitos entrelazados por las voces y vivencias de muchos y muy distintos sujetos.

RECURSOS NECESARIOS

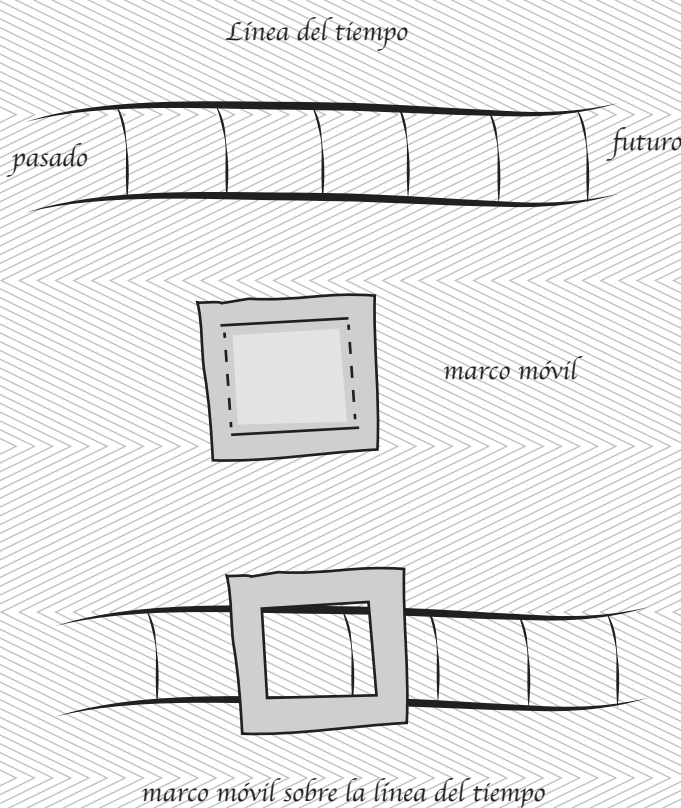
Conocimientos, habilidades, actitud lúdica e incluyente, un tiempo y un espacio / Papel blanco grueso para formar una larga tira y preparar un marco móvil (véase ilustración) / Tijeras o navaja para cortar papel / Plumas y lápices de colores.

EJERCICIO

∞ Para hacer este ejercicio, tomen como guía la ilustración. Cada uno de ustedes prepare una tira de papel (de aproximadamente 9 centímetros de ancho y, al menos, metro y medio de largo). Dividan en muchas partes la tira dibujando sobre ella cuadros. También preparen un marco móvil que se deslice con facilidad hacia atrás y hacia adelante sobre los cuadros de la tira. Ahora tienen una “línea del tiempo”. a) En el cuadro central, dibujen una escena que hable de su presente. b) De ahí hacia atrás, dibujen escenas de su pasado, alejándose cuadro a cuadro del presente. c) regresen al presente y diríjense al futuro dibujando cuadros que ilustren algunos de sus deseos y esperanzas, así como las situaciones en las que, imaginan, van verse en el futuro. d) Al terminar la línea, para un gran final y después del momento de su muerte, usando su lengua materna escriban las palabras que les gustaría escuchar en su propio funeral (¿qué les gustaría que sus descendientes dijeran de ustedes?, ¿cómo les gustaría que los recordaran?).

∞ Reúnanse y compartan sus líneas del tiempo. Coloquen el marco móvil en el presente y compartan con el grupo asuntos relacionados con su presente, luego muevan el marco hacia la izquierda y cuenten cosas de su pasado cercano y remoto. (No cuenten

lo que no quieran contar.) Después, hablen de sus aspiraciones y de las imágenes de futuro que imaginan.



DE CUATRO EN ADELANTE

Los que tienen cuatro años y más pueden trabajar con una línea corta que sencillamente hable de “hoy”, “ayer” y “mañana”.

DE SEIS EN ADELANTE

Si tienen seis años o pocos más, trabajen sin llegar al momento de la muerte, límitense al futuro cercano.

DE NUEVE EN ADELANTE

Si tienen nueve años y más, realicen el ejercicio completo, así como lo explica el ejercicio general.

EJERCICIOS DERIVADOS

- 1) Sobre los cuadros de la línea, coloquen caritas tristes, alegres, preocupadas, sorprendidas o enojadas para indicar qué emoción les produjo cada acontecimiento narrado.
- 2) Inviten a sus familiares y amigos a hacer sus propias líneas del tiempo y a compartirlas con el grupo, en la escuela.
- 3) Preparen una línea del tiempo con la historia de la comunidad y con sus aspiraciones a futuro.
- 4) Preparen una línea del tiempo con muchos de los elementos sustanciales que encuentren acerca de la historia de la humanidad en la biblioteca, en el saber de su comunidad y en Internet.

El juego creativo: Juegos contra reloj (1/4)

DIRIGIDOS A

Niñas, niños, adolescentes, jóvenes, adultos y ancianos que quieran jugar, imaginar, usar su lengua materna y sus capacidades artísticas, aprender y trabajar en equipo.

PRESENTACIÓN

A través de los tiempos, los seres humanos siempre jugamos. La historia lo cuenta: nuestros antepasados jugaron escondidas con los felinos salvajes y carreras con los venados; en una especie de juego intelectual biológico, trajeron de lejos nuevas semillas a sus pueblos, para ver qué resultados obtenían al sembrarlas por primera vez; en medio de los relámpagos, subieron al cielo papalotes para tomar del rayo su electricidad y pusieron en juego la salud de sus huesos al domar caballos. En la esencia del juego está el fabuloso don que tenemos los humanos de poner en uso nuestras capacidades en busca de lo nuevo, de lo todavía no visto, de todo lo que pueda dejarnos boquiabiertos, sorprendidos y alegres aun a pesar del riesgo conscientes de la incertidumbre. Jugamos porque amamos el riesgo que nos permite conocernos mejor y dialogar con el azar y la naturaleza.

El juego nos permite tomar conciencia de nuestros límites y potencias y también de nuestra valentía, y favorece que en nosotros se desarrollen distintas capacidades de imaginar, planear, organizar, convocar, arriesgar, perder sin humillación y ganar sin vanagloria, tender lazos interpersonales, intergeneracionales, interculturales y aprender de la experiencia, reír y mantener viva la esperanza. Porque sólo puede jugar aquél que está lleno de valentía, deseos y aspiraciones. Es mucho lo que se puede decir acerca de la risa como alimento, como regocijo, como exceso, baste con recordar las caritas sonrientes que nuestros antepasados mayas nos dejaron para tenerla presente.

Un elemento importante del juego es el tiempo. Jugar contra el tiempo (jugar contra reloj) añade alegría al juego e impone mayores retos a los jugadores, desata la adrenalina y —dado que la inteligencia racional no cuenta con abundante tiempo para pensar— permite que emerjan otras inteligencias (emocional, lingüística, cinética, reflexiva, musical, ecológica) que, en materia de juego, dan magníficos resultados.

CONCEPTOS

Tiempo como recurso, velocidad, destreza

PROPÓSITOS

- ◊ Favorecer el surgimiento de ambientes alegres y festivos que hagan reír a los jugadores.
- ◊ Propiciar que los jugadores tomen conciencia del tiempo como un recurso que permite la realización de acciones.
- ◊ Construir condiciones para que los jugadores, en su calidad de “relojeros”, vivan la experiencia de administrar el tiempo.
- ◊ Estimular a los participantes para que reflexionen acerca de sus límites y potencias.

RECURSOS NECESARIOS

Conocimientos, habilidades, actitud lúdica e incluyente, un tiempo y un espacio / Un lazo colgado como tendedero a la altura de los brazos levantados de los jugadores /

Una canasta con muchas hojas tiernas pequeñas (del tamaño de las hojas del naranjo y tiernas para que no se quiebren) / Una canasta con pinzas para colgar la ropa en el tendedero / Papeles, plumas y lápices de colores.

EXPLICACIÓN

Esta ficha busca operar distintos juegos contra reloj (diseñados para distintas edades). Pero sin usar un reloj. En su lugar hay una canasta con hojas tiernas y un “relojero” que las va colgando una a una (clic, clic, clic...), para marcar el paso del tiempo. Cuando se terminan las hojas, se termina el tiempo disponible y nadie puede seguir jugando. El grupo decidirá de manera consensuada cuánto tiempo asigna a cada juego (cuántas hojas coloca dentro de la canasta). También, por acuerdo general, el grupo elige al “relojero”. Una manera de complicar el juego es colocar las canastas con las hojas y las pinzas lejos del tendedero. De esta manera, el relojero tendrá que correr de un lugar a otro para colgar, una por una, las hojas que marcan el tiempo disponible. En cualquiera de estos juegos, el relojero es el encargado de echar a andar el juego al decir a los jugadores “¡empiecen!”. Y debe avisar con energía cuando el tiempo se acabe diciendo “¡alto!”.

Son muchos los juegos posibles. La técnica del relojero también se puede utilizar para marcar tiempos escolares como, por ejemplo, el tiempo durante el cual un grupo debe correr alrededor de una cancha; el tiempo con que cuenta un estudiante para “traer” (utilizando un mecate) la medida del diámetro del tronco de la ceiba que está allá lejos, del otro lado del arroyo; el tiempo que un jugador solitario tiene para anotar el mayor número posible de “canastas” (como en el basquetbol); o el tiempo con que cuenta un jugador que propone al grupo una adivinanza utilizando únicamente lenguajes corporales. Aquí presentamos tres juegos contra reloj dirigidos a tres distintos grupos de edad.

DE CUATRO EN ADELANTE: “PILAS Y PILAS DE PIEDRAS”

Si los jugadores tienen cuatro años o más, colocan en una hilera horizontal letreros marcados con sus nombres (los colocan separados unos de otros). Lejos de esta hilera hay una pila con piedras. Cuando el relojero da la señal de “¡empiecen!”, los jugadores corren hasta la pila, toman una piedra (una sola) y la llevan hasta el lugar donde está el letrero con su nombre. La dejan ahí y regresan corriendo por otra piedra para repetir la misma acción mientras el tiempo dure. Cuando las hojas del relojero se terminan, éste grita “¡alto!” y ya nadie pone una piedra más en su pila. Gana el que acumule más piedras al final del juego.

DE SEIS EN ADELANTE: “¿CUÁNTOS Y CUÁLES SERES HABITAN EN LA SELVA?”

Si tienen seis años o más, cuando el relojero marque la señal de “¡empiecen!” —sobre una hoja de papel blanco— empiecen a hacer una lista gráfica con seres de la selva (orgánicos e inorgánicos). Dibújenlos con un tamaño diminuto (para que quepan muchos en una sola hoja) y escriban, al lado de cada dibujo, el nombre que le corresponde. Usen su lengua materna o produzcan un catálogo bilingüe si lo consideran pertinente. Los dibujos no necesitan ser perfectos, pero sí es importante que expliquen bien de qué se trata, si no, el dibujo no vale. Gana quien tenga más seres acumulados cuando se termine el tiempo.

DE NUEVE EN ADELANTE: “¿QUÉ DICEN LOS LIBROS?”

Si tienen nueve años o más, de manera personal, elijan un libro de la biblioteca escolar. Cuando el relojero marque la señal de “¡empiecen!”, busquen en el libro elegido frases completas que tengan sujeto y verbo, y escribanlas sobre un papel. Las frases pueden tener más elementos, pero no les pueden faltar el sujeto y el verbo. Gana quien tenga más frases escritas siempre y cuando compruebe ante el grupo que no inventó las frases sino que las tomó del libro que seleccionó para este juego. Cada uno de ustedes lea las frases encontradas para que el grupo escuche algo de lo que dicen los libros. También pueden jugar con frases que inventen ustedes mismos. Esta variante es recomendable si quieren ejercitar su creatividad, y dar vida escrita a su lengua materna.

El juego creativo: Juegos para una sola persona (2/4)

DIRIGIDOS A

Niñas, niños, adolescentes, jóvenes, adultos y ancianos que quieran jugar, imaginar, usar su lengua materna y sus capacidades artísticas y aprender acerca de ellos mismos.

PRESENTACIÓN

Algunas veces, a las personas nos gusta jugar solas. Nos gusta descubrir nuestra capacidad de imaginar, de superar obstáculos, de acelerar el ritmo o de reflexionar con paciencia sin sentir presiones externas. Entre los muchos juegos que las personas de todas las culturas hemos inventado, hay algunos diseñados específicamente para jugar de manera introspectiva, en soledad. Estos juegos producen en nosotros descanso, tranquilidad, alegría y entusiasmo. Nos alejan del bullicio y nos regalan momentos de quietud y paz.

Algunos juegos tradicionales pueden jugarse en solitario, por la tranquilidad que producen y para desarrollar las propias destrezas personales (el yoyo,

el balero, el diábolo, la resortera o la reata que uno salta haciéndola girar por mano propia). Hay otros juegos personales que resultan útiles cuando un maestro trabaja con un grupo multigrado porque permiten a los estudiantes que ya terminaron una tarea, descansar un poco sin aburrirse y prepararse para lo que sigue. Por eso, es posible montar en las aulas pequeñas “ludotecas” con juegos personales, como los que presentamos, a manera de ejemplo, en esta ficha.

CONCEPTOS

Reflexión, velocidad, entrenamiento

PROPÓSITOS

- ◊ Propiciar que los jugadores estén con ellos mismos, en paz y silencio, aun si están dentro de un grupo.
- ◊ Invitar a los jugadores a comprobar cómo la repetición permite el mejoramiento de nuestras acciones.
- ◊ Favorecer la reflexión en torno al juego, como actividad que desarrolla muchas de nuestras capacidades.

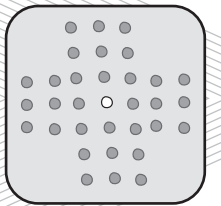
- ◊ Construir un ambiente cálido e incluyente, en donde las personas puedan estar solas sin dejar de formar parte de un grupo.

RECURSOS NECESARIOS

- Conocimientos, habilidades, actitud lúdica e incluyente, un tiempo y un espacio / Un tablero semejante al que aparece en la ilustración, dibujado sobre papel o sobre lodo limpio y bien planchado y piedrecitas / Dos barajas para jugar memorama (compradas o hechas en la escuela).

PARA TODAS LAS EDADES: “SOLITARIO EN CRUZ”

Se cubre con piedrecitas un tablero semejante al que se ilustra y se deja, al centro, un espacio vacío. Las piedras se mueven de un espacio vacío a otro espacio vacío. Pueden moverse en cualquier dirección. Pueden saltar por encima de otra piedra siempre y cuando exista un lugar vacío para caer en él después del salto. Cuando una



piedra salta sobre otra, se la “come” y el jugador la retira del tablero. Gana quien se coma todas las fichas del tablero dejando al final solo una que ya no puede salir del tablero porque no hay nadie que se la “coma”. Este juego también se puede jugar contra reloj, intentando comer el mayor número posible de piedras mientras dura un tiempo predeterminado.

PARA TODAS LAS EDADES: “MEMORAMA CONTRA RELOJ”

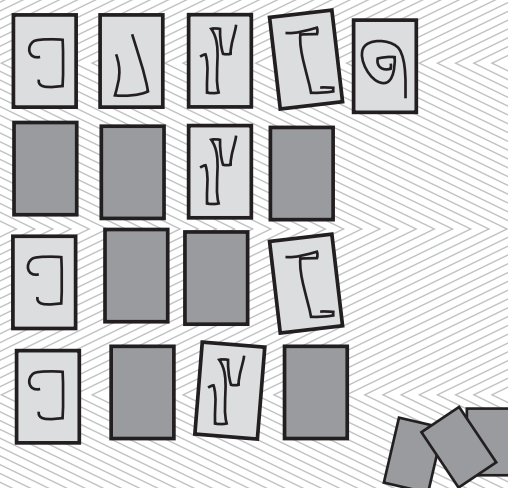
Un jugador, en solitario, acomoda las cartas de un memorama cualquiera (comprado o hecho en la escuela) y, por sí mismo, se marca un tiempo límite para encontrar todos los pares. Sin que nadie lo observe, sigue las reglas del juego al pie de la letra porque le va su orgullo en ello. Gana sólo si saca todos los pares antes de que termine el tiempo que se asignó a sí mismo.

PARA TODAS LAS EDADES: “CADA CARTA EN SU LUGAR”

La base es una baraja con 10 o 15 imágenes distintas. Pero se necesitan tres o cuatro juegos de la misma baraja, para tener las mismas imágenes repetidas tres o cuatro veces. El jugador extiende en línea abierta todas las cartas de la primera baraja para contar con un modelo “guía” que determinará el orden en que deben aparecer las barajas de las siguientes líneas

(cada carta debe aparecer debajo de su similar, debajo de su carta “espejo”). Después, revuelve todas las demás cartas y las extiende por debajo de la hilera “guía” boca abajo. Las extiende todas menos una carta para cada hilera que el jugador conserva —boca abajo— como “vida” (debajo de la última carta de la línea “guía” no aparece carta alguna). Cada vez que el jugador tiene que poner una carta en la última posición de la línea, necesita usar una de estas “vidas” para seguir jugando. Cuando se queda sin “vidas”, termina el juego.

INSTRUCCIONES DE JUEGO. (Para comprender mejor las instrucciones de este juego, véase la siguiente ilustración).



- 1) Una vez colocadas las hileras de cartas y una vez separadas las “vidas”, el jugador abre una de sus “vidas” y busca el lugar que le corresponde según lo marca la hilera guía.
- 2) Levanta la carta que ocupa el lugar de la que tiene en la mano.
- 3) Coloca la carta que tiene en la mano en el lugar que ahora está vacío.
- 4) Analiza la carta que levantó y le busca su lugar tomando como punto de referencia la línea guía. (El “lugar” de las cartas puede estar en cualquiera de las hileras porque las cartas se repiten y no importa en qué hilera se coloquen, siempre y cuando se coloquen debajo de la carta “guía”.)
- 5) Así continúa el juego hasta que sale una carta que tenga su lugar en el último puesto de la hilera. Entonces, el jugador la coloca ahí, pero como ahí no hay carta que levantar, tiene que recurrir a una de las “vidas” que le quedan, para poder seguir jugando.
- 6) Pierde cuando le salen todas las cartas que se deben colocar en el último lugar, puesto que se queda sin “vidas”.
- 7) Gana únicamente si, jugando contra el azar, consigue colocar todas las cartas en su lugar correspondiente.
- 8) Si se quiere realizar un juego de destreza, se puede jugar contra reloj, tratando de levantar y colocar tantas cartas como sea posible antes de que se acabe un tiempo predeterminado.

El juego creativo: Juegos de grupo (3/4)

DIRIGIDOS A

Niñas, niños, adolescentes, jóvenes, adultos y ancianos que quieran jugar, imaginar, usar su lengua materna y sus capacidades artísticas, aprender y trabajar en equipo.

PRESENTACIÓN

En los juegos de grupo sobresalen las reglas, sin ellas nada es posible. Hablamos de reglas propias, no ajenas, reglas que todos los miembros del grupo conocen, analizan y aceptan. En este sentido, los juegos grupales preparan a los participantes para la vida ciudadana. También permiten la construcción de un “nosotros” en donde los más fuertes apoyan a los más débiles, los grandes asumen mayores responsabilidades que los chicos, los elocuentes son nombrados voceros del grupo y los que tienen más experiencia enseñan a los nuevos. Lo que da sentido a los juegos grupales, además de las reglas mismas, es el hecho de que todos los jugadores buscan un mismo fin, todos comparten reglas y propósitos.

En ocasiones, los juegos grupales tienen un sentido ritual que permite a los jugadores tomarse de la mano, danzar juntos,

refrendar algunos de sus valores, repetir historias y cantos ancestrales y confirmar que forman parte de un algo que es más grande que ellos mismos.

CONCEPTOS

Grupo, ritmo, rito

PROPÓSITOS

◊ Favorecer que, en el espacio escolar, el juego tome la palabra con mucha frecuencia.

◊ Invitar a muchos miembros distintos de la comunidad escolar a jugar con los niños, las niñas y los estudiantes jóvenes.

◊ Propiciar que los adultos de la comunidad recuerden juegos grupales de su infancia y los lleven a la escuela, como importantes contenidos escolares.

◊ Alentar la risa.

RECURSOS NECESARIOS

Conocimientos, habilidades, actitud lúdica e incluyente, un tiempo y un espacio / Sillas y un tambor / Costales / Piedras / Una pelota y gises para marcar una cancha de juego

DE DOS EN ADELANTE: “LO QUE HACE LA MANO HACE LA TRAS”

El grupo forma una hilera, un líder marca un ritmo y el grupo avanza tras él al compás de este ritmo. Sin detenerse, el líder hace gestos y movimientos con su cuerpo mientras camina, para que los demás lo imiten (salta sobre un pie, camina de espaldas, camina con pies y manos, levanta ambas manos, aplaude, hace como si estuviera tocando una flauta, gira, se agacha como si le fuera a caer un rayo). Después de un tiempo, el líder pasa al final de la hilera y otro toma su lugar. De esta manera todos tienen la experiencia de marcar un patrón para que los otros lo sigan y de imitar un patrón que otro marca. Cuando se juega con frecuencia, los movimientos del líder pueden ser realmente complejos, divertidos y creativos.

DE TRES EN ADELANTE: “FALTA UNA SILLA”

Se coloca una hilera de sillas lado con lado y alternadas: una mira hacia el frente y la que sigue mira hacia la espalda. Hay una silla para cada jugador, pero falta una. El coordinador del juego toca un tambor (de espaldas al grupo, para no favorecer a sus

consentidos) y los jugadores caminan alrededor de la hilera de sillas, al ritmo del tambor. Cuando el sonido calla, todos se sientan de inmediato, pero uno no alcanza lugar. Entonces sale del juego y, al irse, retira una silla (para que siempre falte una). Así continúa el juego hasta que queda una última pareja, uno de los dos jugadores finalistas gana la última silla que quedaba y su contrincante pierde, porque se queda parado. En ocasiones es mejor terminar este juego cuando quedan tres jugadores y dos sillas, para evitar confusiones, porque cuando queda una sola silla, no siempre se sienta el que, por razones del azar, está más cerca del asiento, sino el que tiene más fuerza.

DE CUATRO EN ADELANTE: “JUAN PIRULERO”

Todos forman un círculo. Cada jugador elige un instrumento y, con mímica, hace como que lo está tocando. Al centro, Juan Pirulero (J.P.) toca la flauta (solamente con mímica). Todos cantan repitiendo una y cien veces, “Este es el juego de Juan Pirulero ¡que cada quien atienda a su juego!”. J.P. deja de tocar la flauta e imita, por ejemplo, al guitarrista (como si le robara su instrumento). Entonces, el guitarrista, para no perder, empieza de inmediato a hacer la mímica de la flauta de J.P. Si no se da cuenta de que J.P. está tocando su instrumento, pierde y se sale del círculo. J.P. puede abandonar la guitarra y recuperar su flauta cuando quiera y, entonces, el guitarrista deberá regresar a tocar su guitarra. J.P. “roba” otro instrumento, el que prefiera y el juego continúa. Termina cuando sólo quedan tres participantes, que se llevan un clamoroso aplauso.

DE CINCO EN ADELANTE: “CARRERAS DE COSTAL”

Son carreras de relevos como las conocemos, pero con una variante, los concursantes hacen el recorrido dentro de un costal y, por lo mismo, para desplazarse saltan, porque no pueden correr. Se establecen una “salida” y un punto de toque a la distancia. Se forman equipos constituidos todos por el mismo número de participantes. El juego inicia cuando salen los primeros miembros de cada equipo al mismo tiempo y rumbo al punto lejano previamente marcado. Al llegar a él, lo rodean y regresan al punto de salida, se quitan velozmente el costal y se lo dan al siguiente corredor que repite el circuito. Gana el equipo cuyos concursantes terminen primero de hacer el circuito completo.

DE SEIS EN ADELANTE: “A QUE TE GANO EL LUGAR”

Los jugadores forman un círculo grande y ponen las manos atrás, abiertas y con las palmas hacia arriba. Con paso lento, un jugador rodea por fuera este círculo. Lleva una piedra en la mano. Nadie voltea. De pronto y sin detenerse, pone la piedra en las manos de uno de los jugadores. Al sentir la piedra en sus manos, el jugador sale corriendo, por fuera del círculo y en sentido contrario al que lleva el que le dio la piedra: trata de recuperar su sitio antes de que el otro llegue a él y lo ocupe. Con la intención de “robar” el lugar de su contrincante, el que soltó la piedra también sale corriendo en sentido contrario al que lleva la piedra. Quien llega primero, ocupa el sitio

vacío. Quien se quedó sin lugar reinicia el juego. No hay ganadores, sólo risas y esfuerzos.

DE SIETE EN ADELANTE: “QUEMADOS”

Se divide el grupo en dos equipos y se designa un espacio rectangular para el juego (de aproximadamente 10 metros de largo por 5 de ancho). A la mitad del rectángulo se traza una línea que será la frontera entre un equipo y otro. En la zona más alejada de la frontera, cada equipo traza otra línea que marcará la “cárcel” en la que retendrá a los contrincantes “quemados” (véase la ilustración). Con una pelota, los jugadores de un equipo tratan de golpear a los de enfrente para “quemarlos”. Los quemados cuando la pelota los toca y rebota en ellos cayendo al piso. Si los probables quemados atrapan la pelota sin dejarla caer, no se quemados y consiguen un tiro propio para quemar a sus contrincantes. Cada jugador quemado se irá a la cárcel (en la parte posterior de la cancha del equipo que lo quemó) y, desde ahí, puede seguir jugando cuando atrapa las pelotas que los jugadores que lo tienen preso dejan pasar para evitar ser quemados. Desde la cárcel, los prisioneros pueden atacar a sus guardianes y, si quemados a alguno de ellos, recuperan su libertad, regresan a su cancha y siguen jugando. El juego termina cuando un equipo logra encarcelar a todos sus contrincantes.

El juego creativo: Juegos para la mente (4/4)

DIRIGIDOS A

Niñas, niños, adolescentes, jóvenes, adultos y ancianos que quieran jugar, imaginar, usar su lengua materna y sus capacidades artísticas, aprender y trabajar en equipo.

PRESENTACIÓN

La inteligencia, según dicen los especialistas, tiene una tarea principal: identificar cosas, nombrarlas, ordenarlas y relacionarlas entre sí. El pensamiento creativo hace lo mismo, tiende ligas entre cosas que, sin él, no se relacionarían. Hay grandes relaciones que pasaron a la historia: la curva del horizonte y la forma de la tierra; la selección del grano y el mejoramiento de los cultivos; o los microbios y las enfermedades. Debido a una antigua leyenda que involucra a un pensador llamado Arquímedes, muchas culturas tienen la costumbre de celebrar el descubrimiento de una relación con la expresión “jeureka!” que viene del griego y significa “¡lo he encontrado!”.

Puesto que la inteligencia trabaja creativamente encontrando relaciones, es evidente que el conocimiento resulta útil a la inteligencia, porque ofrece ideas,

nombres, datos, conocimientos, dimensiones que pone a su disposición para que ella se encargue de encontrar relaciones. Algunas veces decimos que una persona que sabe mucho es muy inteligente, pero las personas son inteligentes no porque sepan mucho sino porque son capaces de construir muchas relaciones.

Las relaciones no están dadas, somos las personas quienes las establecemos, es decir, quienes las encontramos. Esto de establecer ligas entre las cosas es todo un arte que requiere de ejercicio. La mente necesita ejercicio y el juego intelectual la fortalece. El juego mental es uno de los ejercicios más saludables para mantener la mente abierta, en busca de cosas y relaciones nuevas, para mantenerla alegre y ansiosa de gritar, de pronto, “jeureka!”.

CONCEPTOS

Conocimiento, imaginación, relación

PROPÓSITOS

◊ Reflexionar en torno al papel que juega la capacidad de relacionar en materia de inteligencia y creatividad.

◊ Reflexionar en torno a las muchas y

- diversas maneras y rumbos en que la inteligencia puede establecer relaciones.
- ◊ Notar cómo son los significados de las cosas, las que les dan vida y las potencian.
- ◊ Favorecer la consciencia de que cada persona tiene su propia mente y establece distintas relaciones.
- ◊ Propiciar que los jugadores aumenten su autoestima al descubrirse inteligentes y creativos.

RECURSOS NECESARIOS

- Conocimientos, habilidades, actitud lúdica e incluyente, un tiempo y un espacio / Muchos objetos variados bien conocidos por los jugadores / Dos tarjetas de cartoncillo del tamaño de las barajas tradicionales para cada jugador, más sobrantes para reposición / Lápices de colores

DE CUATRO EN ADELANTE: “¿POR QUÉ SE RELACIONAN?”

- Con distintos objetos familiares, sobre una mesa o un piso limpio, se establece un “universo”, es decir, un conjunto delimitado de objetos arbitrariamente seleccionadas (hay que asegurar que sean bien

conocidos por todos los jugadores). Entonces, un primer jugador selecciona dos objetos o sujetos, los pone juntos y —siguiendo sus propios criterios— dice al grupo qué tienen en común, por qué se pueden relacionar entre sí. Por ejemplo y pensando en niños de cuatro años: “La piedra se relaciona con la flor porque las dos viven en la orilla del camino”. “La hoja de plátano se relaciona con la servilleta porque las dos sirven para envolver la comida”. Entonces, el jugador deja dentro del conjunto los objetos que mencionó para que toque al siguiente participante. Los objetos son los mismos durante todo el juego, incluso un jugador puede tomar los mismos dos objetos que otro ya relacionó; sin embargo, las reglas dicen que nadie puede repetir una relación ya dicha. La piedra y la flor pueden relacionarse porque las dos se mojan cuando llueve o porque ninguna de las dos camina, pero no porque vivan a la orilla del camino. Es importante que quien coordina el juego comente con el grupo que las relaciones que mencionaron son sólo algunas pocas y que si tuvieran todo el tiempo del mundo, quizá podrían pasar cuatro o cinco horas descubriendo nuevas relaciones en torno a los mismos objetos. Para ampliar el alcance de este juego y ejercitar la memoria, al terminar, los jugadores tienen que enumerar muchas de las relaciones que, como grupo, encontraron, como si estuvieran haciendo un resumen de todo lo dicho. Los jugadores usan, en este juego, su lengua materna.

DE SEIS EN ADELANTE: “MI HERMANA, MI HERMANO DEL ALMA”

Con distintos objetos familiares, sobre una mesa o un piso limpio, se establece un “universo”, es decir, un conjunto delimitado de objetos arbitrariamente seleccionadas (hay que asegurar que sean bien conocidos por todos los jugadores). Los jugadores los analizan. Cada jugador elige un objeto. Entonces, lo dibuja en una tarjeta de cartulina y escribe su nombre. Después, piensa en el objeto y —usando el pensamiento simbólico— busca quién podría ser el mejor amigo o la mejor amiga del objeto que tiene, de manera simbólica, en su mano, quién puede ser su hermana o su hermano del alma. (Por ejemplo, alguien puede decir que la hermana del alma de la llave que abre la puerta del salón es la mano, porque sin mano que la haga girar, la llave no sirve para nada. Otro quizás diga que el libro necesita un par de ojos que lo lean.) Después de pensar, el jugador toma otra tarjeta y en ella dibuja a la hermana o al hermano del alma del objeto inicialmente elegido. Cuando los jugadores reúnen todas sus tarjetas, cuentan con una baraja para jugar un memorama complicado. Para jugarlo, no buscarán imágenes semejantes, sino pares que formen hermanos y hermanas del alma. Para ampliar los alcances de este juego, los participantes pueden establecer “frutos” de estas relaciones. Por ejemplo, pueden decir: “De los ojos y el libro nace la lectura” o “La mano y la llave, reunidas, pueden dar lugar a la libertad”.

DE NUEVE EN ADELANTE: “AQUÍ ENTRO YO”

Un jugador empieza a hablar, a hacer un relato o a decir de memoria un verso. Los demás escuchan con atención, a la espera de una palabra que les despierte una idea nueva. Cuando aparece esta idea, quien la imagina levanta la mano y dice: “Aquí entro yo”. El que estaba hablando antes interrumpe su discurso y se calla para que el otro empiece su propio relato a partir de la palabra que “le dio entrada”, es decir, que despertó en él la idea. Continúa hablando hasta que otro diga “Aquí entro yo”. El juego continúa así hasta que los jugadores lo decidan, porque éste es un juego infinito. Por ejemplo: Los relámpagos no dejaban de cortar el cielo de la noche y yo sentía cada vez más ganas de llegar a la casa /// la casa de Juan está en la parte más alta del monte /// el monte es mi delicia, allá me siento más libre que un pájaro /// antes había vendedores de pájaros y los llevaban enjaulados al mercado /// mi lugar favorito es el mercado porque ahí hay bullicio y a mí me gusta el ruido /// etcétera. Para extender los alcances del juego y favorecer tanto la memoria como la atención a lo que los demás dicen, uno de los participantes puede repetir, de memoria y con ayuda del grupo, el resultado final del ejercicio. Los jugadores usan, en este juego, su lengua materna.

DIRIGIDAS A

Niñas, niños, adolescentes, jóvenes, adultos y ancianos que quieran jugar, imaginar, usar su lengua materna y sus capacidades artísticas, aprender y trabajar en equipo.

PRESENTACIÓN

Cada vez que nombramos una cosa, le ponemos una carga simbólica, un significado que le da un sentido. Por ejemplo, a la noche le podemos dar el significado de oscuridad total, momento para la “pequeña muerte” y tiempo para la charla. Cada cultura asigna a sus cosas significados propios y estos significados sugieren “familias”, campos semánticos, mundos a los que pueden pertenecer las cosas que las palabras nombran. Si una cultura asigna a la noche la idea de oscuridad, entonces, en esa cultura, la noche buscará a la luna para hermanarse con ella. Pero si se le asigna el significado de momento para la “pequeña muerte”, quizás el sol resulte más necesario puesto que tiene el poder simbólico de resucitar a quienes murieron, por un momento, durante la noche. Y los grandes hermanos de la noche, comprendida como momento para la charla, serán tal vez el fuego y la voz humana. Las palabras contienen, resguardan y ponen a nuestra disposición distintos significados y sentidos que, al entrelazarse, configuran mundos específicos, ricos y diversos.

Trabajar con las palabras propias es pensar en uno mismo, en el grupo, en las cosas y también

en los mundos que el conjunto de palabras propias configuran. Cada palabra abre una ventana a un mundo lleno de posibilidades. Las palabras que heredamos cargan historia, están habitadas por el pensamiento y los anhelos de los antepasados y ponen ante nuestra vista valores, saberes e ilusiones. También nos permiten pensar, imaginar y diseñar futuros. Por eso, una baraja con cartas que ilustran y nombran las cosas del mundo propio, abre muchas posibilidades. Siempre será importante —al jugar creativamente con las palabras propias— usar la lengua materna, para nombrarlas y para relacionarlas en forma de discurso, cuento o poema, por ejemplo.

Dada la importancia de la lengua, dedicamos tres fichas al juego con palabras. Presentamos algunos propósitos generales para todos los juegos que proponemos y, en algunos casos, presentamos logros específicos para algunas de las actividades.

CONCEPTOS

Significación, criterio de clasificación, lógica, juego, discurso, creación literaria, palabra oral, palabra escrita, auto estima, confianza, pensamiento creativo, libertad, inclusión, argumento, alegría y muchos más.

PROPÓSITOS

◇ Invitar a los jugadores a usar sus lenguas maternas.

- ◇ Favorecer el uso de la lengua oral y de la lengua escrita.
- ◇ Estimular el pensamiento creativo y el trabajo en grupo.
- ◇ Favorecer el diálogo y el debate.
- ◇ Construir situaciones educativas que permitan a los jugadores tomar consciencia de su capacidad creadora.
- ◇ Favorecer que los jugadores asignen distintos significados a una misma cosa.
- ◇ Propiciar que los jugadores reflexionen a fondo sobre su entorno.
- ◇ Establecer cadenas lógicas (reales y simbólicas) entre las cosas del entorno.
- ◇ Proponer motivos para que los jugadores construyan argumentos y relatos propios.
- ◇ Invitar a los jugadores a usar, de manera consciente, sus propios criterios de clasificación y a defenderlos con argumentos frente al grupo.
- ◇ Favorecer la interpelación, el cuestionamiento y la propuesta creativa.
- ◇ Generar espacios y ocasiones para que distintos miembros de la comunidad escolar jueguen con los estudiantes y entre ellos.

RECURSOS NECESARIOS

Conocimientos, habilidades, actitud lúdica, un tiempo y un espacio / Una baraja (hecha en casa) con palabras que nombren muchas de las cosas del mundo propio (unas 40 al menos), con dos imágenes idénticas por sustantivo para poder jugar memoria / Lápices de colores y tarjetas de cartulina blanca para dibujar en ellas más palabras

DE CUATRO EN ADELANTE: “UNO DE PAPEL Y EL OTRO CON CUERPO Y PESO REAL”

El coordinador prepara cartas con dibujos que representen objetos y sujetos del entorno real de los jugadores (que sean fáciles de cargar, de transportar en las manos). Las presenta sobre una mesa. Cada jugador elige una carta. Los jugadores salen a la comunidad (vigilados y acompañados por adultos si se trata de niñas y niños pequeños) en busca del objeto real que la carta representa. Cuando lo encuentran, cada niño pide a los adultos dueños del objeto seleccionado que le cuenten algo acerca de él. Luego, pide prestado el objeto para llevarlo a la escuela. Cuando el grupo se reúne, cada jugador —usando su lengua materna— presenta su carta sobre una superficie limpia y coloca el objeto real a su lado. Además, menciona su nombre y cuenta a sus compañeros un poco acerca de este objeto. Este ejercicio es ideal para la ampliación del vocabulario de los niños, para el estudio gramatical del sujeto y para tender lazos entre la escuela y la comunidad.

DE SEIS EN ADELANTE: “RELACIONES, Y MÁS RELACIONES”

Los jugadores repiten el ejercicio antes mencionado con una variante, ahora no saldrán en busca del objeto que corresponde a la ilustración de la carta sino que buscarán un objeto distinto que tenga

alguna relación con el dibujo de la carta. Cuando el grupo se reúne después de conseguir sus objetos y de averiguar un poco acerca de ellos, cada jugador presenta su carta y su objeto y explica al grupo las relaciones que —en su opinión— guardan entre sí la carta y el objeto. Por ejemplo: “La caja dibujada en la baraja se relaciona con esta piedra que traje porque la caja puede guardar a la piedra”. “La cuchara dibujada en la carta se relaciona con la cubeta que traje porque las dos pueden “cargar” agua.” Este ejercicio favorece el desarrollo de la inteligencia que tiene como función relacionar entre sí las cosas que aparentemente no se relacionan y permite a los jugadores compartir su razonamiento con el grupo, usando su lengua materna.

DE SIETE EN ADELANTE: “¿QUÉ ME PUEDEN DECIR?”

Los jugadores analizan todas las cartas de la baraja, las observan con atención y memoria. Entonces, un jugador se sienta contra la pared, de cara al grupo, y alguien pega una de las cartas analizadas sobre su cabeza, sin que el jugador sentado contra la pared la vea. Por turnos, cada miembro del grupo ofrecerá un trozo de información relacionada con el objeto representado en la carta pegada. El juego consiste en ofrecer información real y no ficticia para que el compañero adivine de qué carta se trata; pero esta información será lo más general y poco específica posible, para que resulte difícil la adivinación. Si el compañero no adivina, el grupo le ofrece cada vez datos más concretos, para facilitar el ejercicio. Porque de lo que se trata es de jugar y de que nadie sufra. Por ejemplo si se tratara de una cubeta el grupo podría decir “tiene boca”, “no camina”, “es dura”, “hay una en cada casa”, “cuando está en servicio, se balancea”, “puede realizar muchos trabajos distintos...”. Pero si no adivina el compañero, entonces el grupo puede decir algo más específico,

por ejemplo, “se moja a cada rato”, “carga el secreto de la vida”, “es más grande que un vaso y más chica que una cisterna”, “con ella vamos al río”, “con ella vamos a la llave de agua”. Cuando el jugador adivina, toca su turno a otro miembro del grupo. Este juego es un ejercicio lingüístico por excelencia porque pide al grupo la construcción de frases congruentes, bien pensadas que se emiten con un fin específico y predeterminado. Es importante que los jugadores usen para este juego su lengua materna.

DE NUEVE EN ADELANTE: “¿SÍ O NO?”

El mismo ejercicio descrito en el juego anterior se repite de la misma manera sólo que esta vez, quien pregunta es el jugador que está sentado con la carta desconocida sobre su cabeza. El grupo sólo puede responder “sí” o “no”, sin dar más pistas. Quien pregunta tiene que hacer un fuerte ejercicio de memoria para ir acumulando en su mente los “sí” y los “no” que le ofrece el grupo. Por ejemplo, para el mismo caso de la cubeta, puede preguntar: “¿Está vivo?”. Cuando el grupo le responde “no”, el jugador descarta todas las cartas que vio sobre la mesa y representan seres vivos. Entonces pregunta: “¿Aparece de manera natural en la naturaleza?” y el grupo responde “no”. El jugador comprende que se trata de un ser no vivo hecho por la mano de un hombre o de una mujer o de hombres y mujeres trabajando juntos, y recuerda que en las cartas de la mesa vio un molinillo. Entonces pregunta: “¿Se usa para batir el chocolate?” El grupo responde “no”. El jugador descarta al molinillo, pero recuerda haber visto una servilleta y pregunta: “¿Se usa en la casa?”. El grupo responde “sí”. Etcétera. Este es un ejercicio ideal para favorecer el pensamiento, porque requiere de conocimiento, imaginación, memoria y lógica.

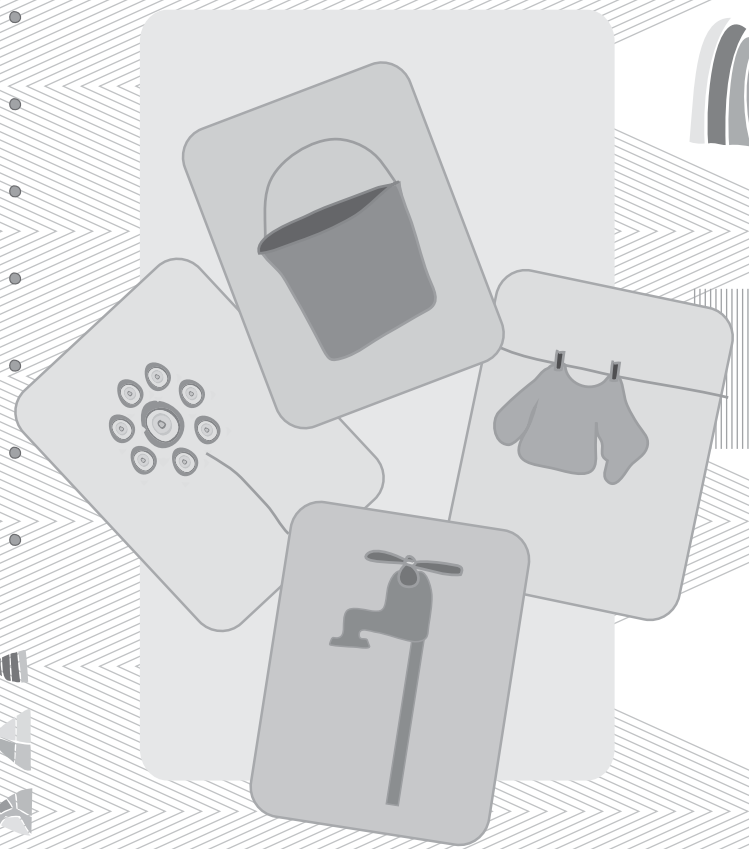
**DE CUATRO EN ADELANTE:
"PARA CADA CARTA UN
OBJETO"**

Este es un ejercicio colectivo en el que participan todos los jugadores a la vez. El coordinador prepara una baraja dibujando muchos de los objetos reales presentes en el espacio en que el grupo juega. Abre la baraja completa sobre una mesa o sobre un piso limpio colocando las cartas en línea vertical. Da la señal de "adelante" y los jugadores corren por el espacio en busca de los objetos reales que están representados en los dibujos de las cartas y los colocan apareados, junto a sus representaciones (si se quiere, se puede jugar contra reloj para ver cuántos pares forma el grupo antes de que se termine el tiempo). Cuando todas las cartas están apareadas con su objeto, por turnos, los jugadores nombran los objetos y, al decir su nombre, también dicen para qué sirve cada objeto nombrado. Por ejemplo, "La cubeta, en nuestra escuela sirve para jugar basquetbol y en mi casa sirve

para traer el agua". Al terminar, los mismos jugadores llevan cada cosa a su lugar y recogen las cartas.

**DE SEIS EN ADELANTE:
"FAMILIAS"**

Los jugadores abren una baraja con cartas que representan objetos conocidos por ellos aunque estos objetos no necesariamente estén presentes a su alrededor. Analizan las cartas y piensan qué "familias" pueden formar con ellas. Para hacer estas familias toman las cartas que necesiten y las rodean con varas o con estambres para separarlas formándoles un corralito. Luego explican al resto del grupo los criterios que usaron para formar la familia. Por ejemplo, la flor, la cubeta y la llave pueden formar una familia porque "pertenecen a la casa", mientras que el lápiz, el machete y las tijeras pueden pertenecer a una misma familia porque "hay que manejarlos con mucho cuidado".

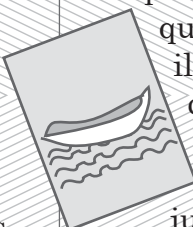


Las familias pueden ser muchas, son los jugadores quienes definen los criterios para formarlas. Para extender los alcances de este juego, los participantes contemplan el resultado

final de su ejercicio y buscan a su alrededor al menos un objeto más que pueda pertenecer a cada una de las familias formadas: dibujan en tarjetas blancas estos objetos y los añaden a las familias. Es como si las familias tuvieran hijos nuevos. Ninguna familia se puede quedar sin hijos nuevos al finalizar el juego. Con este ejercicio, los jugadores hacen un ejercicio de reflexión, reafirman su yo mismo al tomar decisiones, estimulan su inteligencia al forzarla a encontrar relaciones entre las cosas y usan su lengua.



las personas que vivían empapadas". El siguiente saca la canoa y dice: "Pero de nada sirvió y la gente, desesperada, empezó a construir canoas para huir de aquel sitio por los mismos arroyos que la lluvia formaba". Así sigue el juego hasta que alguno de los jugadores encuentra una coyuntura para inventar un buen fin al cuento y dice: "Colorín, colorado, este cuento se ha terminado". Para extender los alcances de este juego, los participantes pueden escribir el cuento que inventaron de manera colectiva, ilustrarlo y encuadernarlo, teniendo cuidado de tirar un ejemplar del libro para cada uno de ellos y otro más para la biblioteca escolar. Los jugadores usan, para este ejercicio, su lengua materna.



**DE SIETE EN ADELANTE:
"CUENTO COLECTIVO"**

Tres jugadores se reparten, al azar, todas las cartas de una baraja de palabras que, para ellos, resulten significativas. Se paran frente a una mesa o se apoyan sobre un suelo limpio. Sin mirar las cartas con anticipación, el primer jugador saca una carta, la analiza, la coloca en el piso o sobre la mesa y da inicio a un relato que los otros continuarán. Por ejemplo si le salió la carta de la lluvia dice: "Había una vez un país remoto en el que la lluvia no dejaba nunca de caer". El siguiente saca la planta del plátano y agrega: "El, plátano, conmovido, dejó crecer mucho sus hojas para proteger a

pensarlo mucho (porque el chiste del juego es improvisar) inventa una adivinanza para el sustantivo ilustrado en su carta en espera de que sus compañeros adivinen de qué o de quién se trata. Por ejemplo, para la hormiga: "Chiquititas y fieras, muerden y hacen gritar a cualquiera". Y si el grupo no adivina el jugador repite y añade información: "Chiquititas y fieras, muerden y hacen gritar a cualquiera, con seis patas, dos antenas y un caminar silencioso, ¡qué no te atrapen ocioso!". Así, hasta que el grupo adivine. Entonces, le toca el turno a otro participante y el juego continúa. Este es un ejercicio de creación literaria que estimula la imaginación, el conocimiento y la memoria. Y permite a los jugadores expresar su palabra creativa ante un grupo. Para extender los alcances de este ejercicio, los jugadores pueden hacer un libro colectivo con las adivinanzas generadas (ilustradas con sus correspondientes dibujos). Tienen que hacer un tiraje grande para que cada jugador tenga su propio libro y sobren algunos ejemplares para la biblioteca escolar y para hacer un par de regalos.



**DE NUEVE EN ADELANTE:
"ADIVINA"**

Los jugadores observan todas las cartas de una misma baraja para tener claro cuáles son los sustantivos que se pondrán en juego. Se cierran las cartas colocándolas boca abajo. Un jugador se para frente al grupo y, al azar, elige una carta sin que los otros la vean, y la analiza. Entonces, sin

Barajas de palabras (3/3)

DE SIETE EN ADELANTE: "PREGONES"

Los jugadores forman un círculo grande. Uno de ellos recibe una carta y la analiza. Entonces, empieza a caminar con ritmo lento pero sostenido recorriendo el círculo. Al caminar tiene que "pregonar" las bondades y maravillas del objeto representado en la carta, como si quisiera que la gente se interesara y lo comprara. No se vale detenerse ni tampoco repetir lo que ya se dijo. No se vale caminar en silencio sin emitir pregones. Cuando quien pregona se detiene, repite o hace silencio, el grupo levanta la mano para señalar la falta y el pregonero, como castigo, tienen que retroceder dos pasos y reiniciar su marcha. Por ejemplo: "Compre este sol radiante, es grande, es amarillo, es cálido y casi, casi podríamos decir que es nuestro hermano. ¿Qué sería de nosotros sin él, nos da vida, nos da luz, nos da energía. Participa en la creación del arco iris y, por eso, bien podríamos decir que el sol es poeta, hace poesía, adorna el planeta..." Cuando termina de dar la

vuelta, se incorpora al círculo y otro jugador se convierte en pregonero.

DE SIETE EN ADELANTE: "ADJETIVOS"

Por equipos y contra reloj (los participantes cuentan sólo con un minuto), los jugadores toman una carta al azar, la analizan y, cuando el coordinador da la señal de "adelante", los jugadores —todos a la vez— escriben en un pizarrón muchos adjetivos distintos que correspondan al sujeto o al objeto representado en la carta. Por ejemplo, si se trata nuevamente del sol, podrían escribir: redondo, grande, inmenso, caliente, fogoso, radiante, deslumbrante, diurno, permanente, reconfortante... Se cuentan los adjetivos producidos (se hace notar cuando alguna palabra escrita no es un adjetivo sino, por ejemplo, un sustantivo o un adverbio), se anotan en una lista y se cuentan. Toca su turno a otro equipo. Gana el equipo que alcance a escribir más adjetivos para un solo sustantivo. Con este ejercicio, los jugadores trabajan el sustantivo y el adjetivo, pero también

trabajan por ejemplo, el verbo o el adverbio.

DE NUEVE EN ADELANTE: "OPUESTOS"

En seguimiento del ejercicio anterior, cuando los jugadores terminan de escribir su lista de adjetivos y antes de borrarlos, escriben delante de cada uno de ellos (jugando contra reloj) un adjetivo opuesto. Por ejemplo, en el mismo caso anterior, podrían escribir: redondo/cuadrado, grande/chico, inmenso/pequeño, caliente/frío, fogoso/tranquilo, radiante/oscuras, etcétera. Gana el equipo que alcanza a escribir más opuestos durante el tiempo disponible.

DE NUEVE EN ADELANTE: "PASO A PASITO"

Los participantes pegan en distintos puntos de las paredes del aula unas siete o diez cartas con nombres y dibujos de sustantivos que todos conozcan. Un jugador se sale del aula para que el grupo, sin que él se dé cuenta, elija una de las cartas pegadas en la pared como "el" sustantivo que

entrará en juego y llama al jugador para que se incorpore al grupo. Este jugador se para en el centro del espacio. Entonces, el grupo comienza a describir al objeto o al sujeto dibujado en la carta seleccionada. Al escuchar lo que el grupo dice, el jugador da unos pasos hacia la carta pegada en la pared que considera es la "elegida", a juzgar por lo que el grupo dice. El grupo vuelve a dar alguna información pertinente y el jugador rectifica y da unos pasos hacia alguna otra carta pegada en la pared pues piensa que tal vez se trate de ella. Así, el juego continúa hasta que el jugador, con toda la certeza, se para bajo la carta que considera "la" carta y dice al grupo "ésta es la carta de la que estamos hablando". Si está en lo correcto, el grupo aplaude. Si no, el grupo sigue dando información y el juego continúa. La clave está en la información que da el grupo. Ésta tiene que corresponder a más de un objeto o sujeto representado en las cartas que están pegadas a la pared, para confundir al jugador.

Por ejemplo, supongamos que las cartas pegadas en la pared son río, mosquito, rayo y jaguar y que "la" carta es la que representa al mosquito. Esta podría ser una

secuencia: "Es ruidoso" (el jugador se mueve hacia el rayo, pero podría haberse movido hacia el río, el mosquito y el jaguar). "Lo vemos con frecuencia" (el jugador se mueve hacia el rayo, pero podría haberse movido hacia el río, el mosquito y el rayo y descarta al jaguar que no aparece con frecuencia). "Tiene movimiento" (el jugador está desconcertado, porque el río, el mosquito y el rayo tienen movimiento, pero decide moverse hacia el río). "Aparece con más frecuencia al atardecer y en las noches" (el jugador se mueve hacia el rayo y descarta al río que aparece de manera constante, pero podría haberse dirigido también al mosquito). "Nos despierta en la noche" (el jugador nuevamente está desconcertado pero se acerca más al rayo). "Siempre se presenta acompañado por cientos de compañeros". Entonces, el jugador, se aleja del rayo, se para junto al mosquito y dice: "Ésta es la carta de la que estamos hablando". Para realizar este juego, los participantes usan su lengua materna.



Nuestros conocimientos plasmados en libros propios

DIRIGIDO A

Maestras, maestros, escolares y otros agentes de la comunidad interesados en aprender de manera abierta y compartida.

PROPÓSITOS

◊ Propiciar la reflexión en torno a los muchos y diversos saberes que nutren la vida diaria en las comunidades y favorecer que los estudiantes “sepan que saben” y sepan que sus familias y sus comunidades saben.

◊ Que los estudiantes y las comunidades tomen conciencia de algunos conocimientos y técnicas que, por usarlos de manera natural y cotidiana, han dejado de sorprenderlos, pero que, vistos con atención, resultan admirables y sorprendentes.

◊ Que los estudiantes cuenten con un amplio catálogo de temas significativos que —con investigación, trabajo colaborativo, tiempo y creatividad— pueden convertirse en libros que resulten interesantes para ellos, sus familias y sus comunidades y también para otras personas de otros lugares cercanos o distantes.

◊ Estimular la creación de bibliotecas locales con abundantes libros escritos e ilustrados por las comunidades.

PRESENTACIÓN

Un hecho que se relaciona íntimamente con la autoestima es “saber que se sabe”. Las

personas necesitamos saber que sabemos, que tenemos conocimientos y que, al combinar estos conocimientos guiándonos por la consciencia del yo mismo (personal y grupal), pensamos. Pensar es importante. Pensar es generar ideas, dibujar imágenes mentales, construir argumentos, narrar, escuchar a los otros, tomar en cuenta lo que dicen e imaginar futuros mejores. Pero, para todo esto, nos hace falta “saber que sabemos” y, un paso más allá, nos hace falta saber que mucho de lo que sabemos lo heredamos de nuestros antepasados. También es importante saber que eso que sabemos nos transforma internamente y se convierte en una herramienta para participar en la transformación de nuestro entorno.

En esta ficha, invitamos a los estudiantes, junto con los maestros y personas de la comunidad, a tomar consciencia de lo que saben. A abandonar esa absurda idea que dice que la manera de hacer un nudo con destreza, de ahuecar un árbol para hacer una canoa ligera pero resistente, de manejar un camión con carga en un camino de montaña, de anticipar la llegada de la lluvia siguiendo las indicaciones de los sentidos o de elegir la semilla exacta para el verano específico que se anticipa no suponen conocimientos. Los invitamos a bucear en el mar del conocimiento local, del conocimiento comunitario, para salir de ahí con brillantes y admirables conceptos, estrategias, técnicas y piezas de arte. En busca de autoestima pero también, para encontrar maneras de proyectar lo propio más allá de los

líderes mismos de la comunidad. Porque en los conocimientos locales yacen muchos conceptos y estrategias que tienen contenidos universales, es decir, contenidos que pueden resultar significativos e importantes para muchos pueblos.

Saber que sabemos nos puede convertir en autores, en escritores y en elaboradores de nuestros propios libros publicables y nos puede estimular para reunir, en una colección propia, muchos de los conocimientos que —nombrados, analizados y explicados— aumentan nuestra autoestima y nos sugieren otras maneras de relacionarnos con la ciencia y la tecnología y también con otras comunidades cercanas o distantes.

CONCEPTOS

Conocimiento, ciencia, técnica, libros propios originales, biblioteca

RECURSOS NECESARIOS

Conocimientos, habilidades, actitud lúdica e incluyente, un tiempo y un espacio / Para los menores de 9 años, acompañamiento discreto y propositivo / Cartulina, hojas blancas, lápices y plumones de colores, engrapadora, hilo y agujas, pegamento blanco líquido, tijeras

EJERCICIO

∞ Salgan de la escuela y visiten sus propias casas para investigar ahí —usando la

observación y la entrevista— cuáles son algunos de los saberes que se ponen en acción todos los días en sus familias y comunidades. Pueden ser, por ejemplo, la manera de producir una temperatura determinada en el fogón de la cocina y de cambiar temperaturas según el guiso de que se trate; el arte de aprovechar el sol para secar la carne y las razones por las que la carne seca no se descompone; la ciencia que se usa para orientar una casa que está en construcción y el razonamiento por el que se colocan ventanas en determinadas paredes y no en otras; la manera de “laminar” los troncos para producir el “tejamanil”, es decir, las tejas de madera delgada que cubren algunos techos; la técnica con que se echa fuera a una serpiente que hizo su nido en el empalmado del techo de una casa; las razones por las que se rota el bastón de mando y los criterios para elegir a quienes lo reciben; las razones que dan vida al tequio y el papel que el tequio juega en la economía de las comunidades; etcétera.

Ojo, no recurran a temas evidentes que ya han sido tocados, registrados y publicados de cien maneras y por distintos medios. Antes de salir, piensen en que los conocimientos que traerán como resultado de su investigación necesitarán ser originales. Escojan conocimientos admirables que “no” estén todavía escritos en ningún libro que ustedes conozcan. La mejor estrategia para acometer esta empresa será salir en busca de cosas sorprendentes, de acciones y procesos notables que ocurren cada día frente a sus ojos. Sucesos y saberes que responden a preguntas como las siguientes: ¿por qué el chocolate hace espuma cuando lo bate el molinillo?, ¿para cuántos propósitos distintos se utiliza un mismo machete?, ¿cuántos venados se pueden cazar en cada temporada sin poner en peligro la especie?, ¿quién me puede explicar por qué se seca la ropa cuando se tiende al sol?, ¿qué diferencias existen entre el maíz tierno y el maíz seco?, ¿cuál es la historia del trueque en la comunidad?

∞ Recojan estos saberes y elijan los que consideran más pertinentes, los más admirables y

sorprendentes, los más delicados y sutiles, los más antiguos, los más adelantados.

Nota. En este ejercicio no se trata necesariamente de producir libros todavía, sino de imaginar una colección completa y de representar los temas de esta colección a través de “forros” que, en un futuro, podrían contener libros (se llama forros a la portada y a la contraportada de los libros).

Para cada saber encontrado, preparen un “forro” siguiendo estos pasos: a) doblen por la mitad una cartulina recortada al tamaño de una hoja de papel tamaño carta (para formar una especie de “folder”); b) escriban un título en la primera cara exterior de esta cartulina doblada; c) dibujen una ilustración atractiva y luminosa que acompañe al título; d) escriban en la misma portada el nombre de la comunidad en la que se encontró el conocimiento y el nombre de la persona entrevistada; e) finalmente, escriban en la última cara exterior de la cartulina doblada (en lo que se conoce como contraportada) un texto muy breve que hable de las bondades y bellezas relacionadas con el conocimiento que cada forro podría contener, en caso de llegar a formar parte de un libro.

∞ Al terminar, doblen por la mitad unas dos o tres hojas de papel blanco tamaño carta y guárdenlas dentro de la portada engrapándolas o cosiéndolas, para que no se pierdan. Sobre estas hojas, escriban las anotaciones que tomaron durante el proceso de investigación y entrevista. No escriben un libro, sólo dejan ahí sus apuntes para cuando llegue el momento de escribirlo en un futuro que, ojalá, sea un futuro cercano. Cada uno de ustedes tendrá en este momento, quizás, unos cuatro o cinco “forros” con título e ilustración y con anotaciones dentro, es decir, tendrá la semilla de cuatro o cinco futuros libros.

∞ Finalmente, reúnanse y hagan una gran exposición poniendo los futuros libros sobre un suelo limpio y cubierto con hojas de plátano o periódicos, o

sobre una serie de “tendederos”, o colgando de las ramas de un árbol, o colocados sobre atriles fabricados con palitos delgados unidos entre sí por amarres. El caso es que luzcan la cantidad, los temas, y la calidad de las propuestas bibliográficas.

∞ Pongan de manera acordada un nombre a esta exposición, escríbanlo sobre una cartulina y colóquenla en un lugar visible. (Algunos libros podrían ser, por ejemplo: “nuestros futuros libros”, “nuestros saberes”, “las cosas que sabemos”, “sabemos que sabemos”, “sabemos mucho y sabremos más”, etcétera). Inviten a la comunidad en su conjunto a esta exposición y permitan que, si alguno de los visitantes quiere, añada notas a las páginas interiores, como aportación al cuerpo del libro que un día escribirán ustedes o alguno de los entrevistados.

∞ Cuando desmonten la exposición, conserven los forros y las hojas interiores en el espacio escolar y, poco a poco, retiren las hojas interiores engrapadas (o cosidas) para sustituirlas por las páginas de un libro real. Usen las anotaciones que presentan estas páginas para describir con pulcritud y calma los conocimientos, los procesos y las herramientas relacionadas con los saberes investigados. Hablen de la antigüedad de estos saberes. Utilicen esquemas, mapas mentales e ilustraciones para que los lectores comprendan mejor los procesos implícitos. Anoten también los nombres de las personas que compartieron con ustedes sus reflexiones y conocimientos. En esta redacción pueden participar algunas personas de la comunidad, en particular, los especialistas en las materias que configuran esta futura biblioteca recién creada.

El resultado de su trabajo será una colección que reunirá, ordenará, visibilizará y difundirá algunos de los conocimientos que su comunidad ha construido a lo largo del tiempo. Felicidades.

