

Angélica Sátiro

Jugar a pensar
con niños
de 3 a 4 años

[Este libro, que forma parte del PROYECTO NORIA, es una
GUÍA DE ORIENTACIONES PARA EDUCADORES que acompaña
al libro de cuentos *LA MARIQUITA JUANITA*]

OCTAEDRO

Colección Recursos - Proyecto Noria

Primera edición: noviembre de 2004

Segunda edición: julio de 2009

Tercera edición: marzo de 2012

Cuarta edición: febrero de 2016

© Angélica Sátiro

© De esta edición:

Ediciones OCTAEDRO, S.L.

C/ Bailén, 5 - 08010 Barcelona

Tel.: 93 246 40 02 - Fax: 93 231 18 68

www.octaedro.com - octaedro@octaedro.com

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

ISBN: 978-84-8063-701-5

Depósito legal: B. 7.031-2012

Traducción: Félix de Castro Ortín

Diseño y producción: Servicios Gráficos Octaedro

Ilustración cubierta: Glyn Goodwin

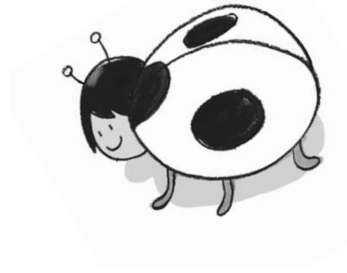
Impresión: Grupo Ulzama

Impreso en España - *Printed in Spain*

Índice

PARTE I: Presentación del Proyecto NORIA	7
1. Qué es el Proyecto NORIA	9
2. Foco del proyecto: aprender a pensar creativamente y a actuar de forma ética	13
2.1. Actitudes para aprender a convivir y a autoconocerse	13
2.2. Habilidades de pensamiento creativo	16
3. Tema central del programa: valores para convivir y autoconocerse	35
PARTE II: Fundamentación	47
1. ¿Por qué pensar en educación desde una perspectiva ética y creativa?	49
2. Formación ética	51
3. Creatividad, ética y educación	54
3.1. La creatividad y la ética	54
3.2. La educación como proceso creativo	57
4. La educación de niños de 3 y 4 años	59
5. Minicuentos	61
5.1. ¿Por qué minicuentos?.....	61
5.2. Información sobre el personaje central.....	62

PARTE III: Propuestas prácticas	65
1. Orientaciones para conducir una reflexión creativa con niños... 67	
1.1. Diálogo filosófico: reglas del juego.....	68
2. Propuesta metodológica.....	73
2.1. Preguntas para animar los diálogos y desarrollar las habilidades de pensamiento	74
3. Actividades para realizar con cada cuento del libro <i>La mariquita Juanita</i>	80
3.1. Cuento 1: Nace la mariquita Juanita	80
3.2. Cuento 2: Los peces rojos del lago	85
3.3. Cuento 3: Maripepa, la mariposa.....	89
3.4. Cuento 4: Guillermo, el grillo saltarín.....	92
3.5. Cuento 5: Carlos, el colibrí.....	96
3.6. Cuento 6: Tania, la araña.....	101
3.7. Cuento 7: Luci, la luciérnaga.....	105
3.8. Cuento 8: Leticia, la cigarra.....	109
3.9. Cuento 9: Norma, la hormiga.....	113
3.10. Cuento 10: Luis y Luisa, las lombrices	116
3.11. Cuento 11: Conchi, la cochinilla	122
3.12. Cuento 12: Pol, el caracol	125
4. Actividades para realizar después de la lectura de todos los cuentos.....	129
 PARTE IV: Propuestas de evaluación figuro-analógica	141
 Índices temáticos	149
Índice de habilidades de pensamiento	149
Índice de actitudes éticas	150
Índice de valores éticos	150
Índice de cuadros citados.....	150
 Bibliografía	153



I. Presentación del Proyecto NORIA

1. Qué es el Proyecto NORIA

La NORIA es una de las atracciones más apreciadas de una feria. Tiene colorido y, en general, viene acompañada por una música alegre que parece impulsar el movimiento circular que lleva a los niños de arriba abajo. Tanto la posibilidad de ver las cosas desde lo alto como la sensación que da poder observar desde múltiples perspectivas con un sólo movimiento, tienen un gran atractivo. La NORIA, cuando la cesta está en la curva más alta, se mece suavemente, y entonces la mezcla de asombro, placer, inquietud y expectativa aboca a la risa y al descubrimiento de nuevas sensaciones.

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

La NORIA es circular. El círculo tiene un papel decisivo en este proyecto, ya que utilizando esa forma geométrica los niños se organizan y se disponen en el espacio para poder dialogar. El proyecto incentiva el desarrollo de la capacidad de pensar por sí mismo, pero en compañía de los demás, en situaciones de diálogo que llamamos «comunidades de investigación». Sentados en círculo, uno puede mirar al otro cuando le habla y/o le escucha.

Así, la NORIA es una buena imagen de un tipo de relación que pretendemos ayudar a potenciar. Además, podemos decir que el pensa-



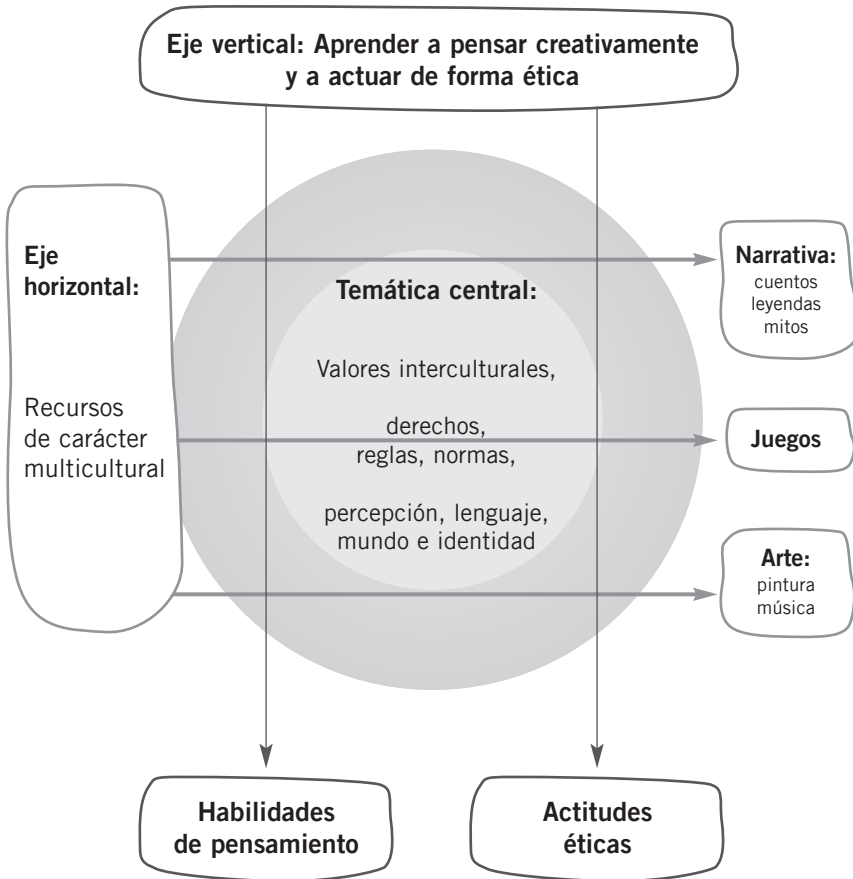
miento circula, como la NORIA hace circular los niños por el espacio. De la misma manera que la NORIA genera placer al ser sorprendente, el movimiento del pensar puede ser placentero, siempre que sea estimulado de forma creativa.

El Proyecto NORIA es una propuesta de educación reflexiva y creativa destinada a niños de 3 a 11 años, organizada en los siguientes programas:

PROGRAMA	TEMAS	LIBRO DEL ALUMNO	LIBRO DEL PROFESORADO	EDAD
Jugar con Juanita	Valores para aprender a convivir y autoconocerse	<i>La mariquita Juanita</i>	<i>Jugar a pensar con niños de 3 a 4 años</i>	3-4 años
Juguemos a pensar	Lenguaje Mundo Identidad	<i>Jugar a pensar con cuentos</i>	<i>Jugar a pensar. Recursos para la educación infantil</i>	4-5 años
Jugar con los sentidos	Percepción	<i>Pébili</i>	<i>Percibir, sentir, pensar</i>	6-7 años
Jugar con leyendas	Valores para una convivencia intercultural	<i>Juanita, los cuentos y las leyendas</i>	<i>Jugar a pensar con leyendas y cuentos</i>	7-8 años
Jugar con mitos	Valores para una convivencia intercultural	<i>Juanita y los mitos</i>	<i>Jugar a pensar con mitos</i>	8-9 años
Pensar a través de juegos	Reglas, normas y convivencia		<i>Juegos para pensar</i>	9-10 años
Los derechos de los niños	Derechos		<i>Los derechos y los niños</i>	10-11 años

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





Eje vertical:
Aprender a pensar creativamente y a actuar de forma ética:
habilidades de pensamiento y actitudes éticas

El eje vertical es la base o fundamento de este proyecto. Lo que pretende el Proyecto NORIA es que los niños puedan pensar creativamente y actuar de forma ética. Y para que esto ocurra se proponen diversas actividades. Las guías del profesorado describen y explicitan cada una de estas habilidades y actitudes de manera clara, y sugieren un amplio abanico de ejercicios y actuaciones.



Eje horizontal:

Recursos de carácter multicultural: narrativa (cuentos, leyendas y mitos), juegos y arte (pintura, y música)

El eje horizontal representa los medios utilizados para que los niños aprendan a pensar creativamente y a actuar de forma ética. Como se puede ver en el gráfico anterior, según el programa se utilizan uno o más recursos narrativos o juegos, como es el caso de este programa específico. El arte es un recurso utilizado de manera transversal, puesto que está presente en todos los programas. Todos los recursos engloban de diferentes culturas.

Temática central:

Valores interculturales, derechos, reglas, normas, percepción, lenguaje, mundo e identidad

Como se muestra en el cuadro anterior, cada programa del proyecto tiene un foco temático. Algunos de estos focos son más amplios, como es el caso de:

- Valores para aprender a convivir y a autoconocerse.
- Lenguaje, mundo e identidad.
- Percepción.
- Valores para una convivencia intercultural.

En estos casos, dentro de cada temática amplia, aparecen en la guía del educador subpartados temáticos con las propuestas específicas de actividades.

Pero también hay focos temáticos más específicos, como es el caso de:

- Reglas, normas y convivencia.
- Derechos de los niños.

En cada una de las guías del educador esos temas son explicados y conceptualizados.



2. Foco del proyecto: aprender a pensar creativamente y a actuar de forma ética

2.1. Actitudes para aprender a convivir y a autoconocerse

Las actitudes se entienden aquí como hábitos que se han de fomentar que pueden cambiar el comportamiento y las acciones. Se trata de desarrollar una posición vital, una disposición para actuar de determinada manera, que tiene que ver con el autoconocimiento y la convivencia con los demás. Teniendo en cuenta estas consideraciones y la edad de los niños, se proponen desarrollar las siguientes actitudes:

Percibirse a sí mismo y proyectar un YO ideal

Los niños de tan temprana edad necesitan distintas actividades de percepción de sí mismos. Aunque la frontera de los tres años representa un salto cualitativo importante en esta dirección, toda estimulación será bienvenida. Las habilidades de pensamiento perceptivas serán muy necesarias para el desarrollo de esta actitud de percepción de uno mismo y de proyección del yo ideal. Evidentemente, esta expresión «proyección del yo ideal» suena poco adecuada para niños tan pequeños, pero hay que ajustar lo que se está diciendo a lo que se puede lograr con ellos. Se trata de estimularlos para que descubran quiénes son, mientras aprenden a preguntarse quiénes quieren ser. Por



ejemplo: si se ven a sí mismos muy **movidos**, la cuestión es ayudarlos a ver si les gusta ser así y si quieren seguir siéndolo. Pero no se trata de forzar nada, sino de matizar la percepción de uno mismo con esta importante actitud de imaginación ética que es la proyección del yo ideal.

A los 4 años, ya pueden elegir sus juegos y escoger su ropa, y estos son buenos momentos para que se conozcan a sí mismos e imaginen quién quieren ser. A través de los juegos y las actividades lúdicas los niños podrán experimentar esa autopercepción y proyección de la que hablamos.

Hay que recordar que esta etapa sirve para automatizar hábitos, lo que significa repetir actividades, que en este caso serán de autopercepción, autoconocimiento y proyección (imaginación del yo que les gustaría ser). Trabajar con esta actitud ética como un hábito para ser formado es muy importante. Ojalá cada adulto de hoy hubiera podido tener como hábito, desde niños, la autopercepción, el autoconocimiento y la proyección de sí mismo.

Aceptar al otro y empatizar con él (ponerse en su lugar)

Según Norbert Bilbeny en su libro *Ética intercultural*, la actitud de recepción y bienvenida hacia el otro es una de las pautas interculturales. Él afirma que aceptar es más que tolerar y reconocer al otro, porque es una acción bilateral, es una interacción en la cual ambos involucrados reciben voluntariamente y de buen grado al otro. «Lo que se comparte en la aceptación son las condiciones indispensables para expresar acuerdos o desacuerdos, es decir, el marco del diálogo y los estímulos personales imprescindibles para entrar en conversación haya o no después coincidencia entre las partes.» (p. 137)

La palabra **empatía** viene de la griega *empathia*, que significa pasión, conocimiento del otro a través de la simpatía. Los autores que admiten ese tipo de participación afectiva afirman que con ella se consigue un nivel de comprensión más profundo que con cualquier otra forma de participación extrasubjetiva. Para algunos autores, la proyección y la imitación son los dos componentes de la empatía. Ambos componentes son responsables de la capacidad del individuo de extender su ser hasta la realidad del otro, y desde ahí apropiarse de esa realidad. O sea, la empatía, la capacidad de ponerse en el lugar del otro, hace que los individuos puedan comprender mejor todo lo que



no sea ellos mismos. Es un **arma** contra la violencia. ¿Quién intentará ser violento con el otro si es capaz de ponerse en su lugar y «sentir en su propia piel» las posibles consecuencias de sus actos? Al adoptar la perspectiva del otro, cada uno amplía su capacidad de comprensión. Y ese otro puede ser, además de otros sujetos humanos, la naturaleza y los distintos aspectos culturales. O sea, el «otro» es todo aquello que no soy yo.

Evidentemente, los niños de 3 y 4 años tienen mucha dificultad para ponerse en el lugar del otro. Incluso según distintas líneas de la psicología del desarrollo, eso es algo imposible para ellos, ya que están en plena fase egocéntrica. Pero como estamos en la línea de estimular algunas actitudes para poder formar hábitos éticos, podemos pensar que se trata de crear entornos sociales para que ellos puedan ejercitar esta capacidad de ponerse en el lugar del otro cada día, poquito a poco, sin forzarlo, pero indicando claramente que esto es algo importante que se debe ir desarrollando. Además aprender desde muy temprano a aceptar y acoger al otro es algo imprescindible a nivel psicológico y también a nivel social.

Respetar, criticar y crear reglas

Las reglas son el resultado del pacto entre los humanos que pretenden convivir y compartir un mismo espacio y un mismo tiempo. Sin las reglas, la colectividad se queda sin parámetros, sin referencias, sin pautas de convivencia. Sin duda alguna, aprender a respetar las reglas, normas y leyes existentes es una actitud ética importante, mas también lo es aprender a criticarlas y ver hasta qué punto son adecuadas. Igualmente es importante aprender a crear nuevas reglas, normas y leyes para los nuevos y constantes cambios de la vida colectiva.

Con niños tan pequeños hay que ir poco a poco. Se puede empezar con temas muy básicos de la convivencia en clase, como por ejemplo: reglas para recoger los juguetes, para utilizar material compartido, para seguir los ritmos y los horarios comunes. Con los niños de 4 años seguramente ya se podrá preguntar qué tipo de reglas quieren proponer. Pero, evidentemente, indicar eso no significa decir a los profesores que se alejen de su posición de autoridad, que es algo incuestionable y necesario. Pero esa autoridad no implica una no participación de los niños en la creación de reglas.



2.2. Habilidades de pensamiento creativo

En distintos libros que tratan sobre el pensamiento creativo se suele encontrar como sus características la flexibilidad, la originalidad, la fluidez y la elaboración. Buena parte de las técnicas planteadas por los manuales de creatividad suelen estar pensadas para desarrollar estas características. Por ejemplo, el famoso *brainstorming* es una de las principales herramientas para ayudar a que fluya el pensamiento, ya que la **fluidez** se refiere al número de ideas que puedes crear y a la velocidad con la que las creas y el objetivo del *brainstorming* es justamente propiciar que surjan de varias ideas en poco tiempo. Es la técnica más conocida. Fue desarrollada por Alex Osborn (especialista en creatividad y publicidad) en la década de 1930 y publicada en 1963 en el libro *Applied Imagination*; también se conoce como torbellino de ideas, tormenta de ideas, lluvia de ideas. Todas las demás técnicas que tienen el mismo principio producen el mismo efecto como el *brain-writing*, por ejemplo, donde se escribe un texto en un tiempo marcado de manera automática y sin aplicación de reglas lógicas y gramaticales.

Otra herramienta de la creatividad muy conocida son los mapas mentales que ayudan a la **elaboración** de las ideas, organizando su red de interacciones, conexiones y relaciones. Tony Buzán es el creador de los mapas mentales y defiende que esta técnica tiene que ver con el pensamiento radiante que se manifiesta de manera gráfica para clarificar y ordenar el pensamiento.

La **flexibilidad** en el pensamiento es muy similar a la flexibilidad física y significa que es algo que, una vez desarrollado, nos permite movernos en distintas direcciones. Para potenciar la **flexibilidad** se utilizan las técnicas que ayudan al pensamiento a ver desde distintas perspectivas, como por ejemplo la técnica «hacer relaciones forzadas», que puede ser una buena manera de flexibilizar un pensamiento demasiado lógico-deductivo. Esta técnica busca relacionar cosas de modos que nunca nadie había hecho antes. Fue desarrollada por Charles S. Whiting en 1958, y propone combinar lo conocido con lo desconocido para forzar una nueva situación.

Y para desarrollar la **originalidad**, que es una característica que tiene que ver con la singularidad, son buenas las técnicas de los surrealistas, como por ejemplo el cadáver exquisito, porque ofrecen resultados insólitos e inusitados. Esta técnica es un juego surrealista de creación colectiva (escrita o gráfica), en el cual cada integrante del grupo realiza parte de una obra sin conocer (completamente) las par-



tes restantes. El resultado, a veces sin una coherencia aparente, refleja los puntos comunes del imaginario colectivo de manera inusitada.

En el apartado de actividades prácticas se sugieren propuestas para desarrollar estos cuatro aspectos de la creatividad, basadas en las técnicas citadas entre otras y dentro del apartado general de habilidades de pensamiento. Porque es importante saber que estas cuatro características son desarrolladas mientras se estimulan las habilidades de pensamiento en general, tal y como son propuestas a continuación.

Atención

Comprendemos que pensar es algo complejo y multifacético, que extrapola una lista de habilidades de pensamiento. Si en este libro proponemos una clasificación de habilidades es porque son partes **tangibles** del pensar que nos permiten realizar intervenciones pedagógicas claras y objetivas. En ningún momento queremos reforzar una visión reduccionista del pensamiento y esperamos que nuestro lector lo tenga en cuenta.

Presentamos un esquema con los cinco grandes grupos de habilidades de pensamiento que serán trabajados en este programa a través de las propuestas de actividades prácticas. Mathew Lipman clasifica las habilidades en cuatro grandes grupos: de investigación, de razonamiento, de conceptualización y de traducción (1995: 65) y, en función de investigaciones posteriores, agregamos el grupo de habilidades perceptivas, comprendiendo que son esenciales para el desarrollo del pensamiento de manera general, y especialmente del pensamiento creativo, tratándose de niños.



Partiendo de los cinco grandes grupos de habilidades que aparecen en el cuadro anterior, presentamos una lista de 19 habilidades de pensamiento, recordando que esta lista no es exhaustiva sino que sólo incluye algunas de las habilidades que ayudan a desarrollar el pensamiento creativo de los niños de 3 y 4 años. El siguiente cuadro las ordena para facilitar su explicación.

Habilidades de percepción	Habilidades de investigación	Habilidades de conceptualización	Habilidades de razonamiento	Habilidades de traducción
1. Observar	1. Buscar alternativas	1. Formular conceptos precisos	1. Razonar analógicamente	1. Narrar y describir
2. Escuchar atentamente	2. Imaginar	2. Dar ejemplos y contraejemplos	2. Relacionar partes y todo	2. Interpretar
3. Saborear/degustar		3. Agrupar y clasificar		3. Improvisar
4. Oler		4. Comparar y contrastar		4. Traducir varios lenguajes entre sí
5. Tocar				
6. Percibir movimientos (cinestesia)				
7. Conectar sensaciones (sinestesia)				

HABILIDADES DE PERCEPCIÓN

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

Merleau-Ponty, en su libro *Fenomenología de la percepción*, afirma que la percepción y lo percibido tienen la misma modalidad existencial porque no se puede separar la percepción de la conciencia de lo que fue percibido. Da como ejemplo que ver es «ver algo», por lo tan-



to, cuando alguien ve rojo es porque alguien ve algo que existe con ese color. Lo que este pensador defiende es que no se puede disociar nuestra capacidad perceptiva de aquello que es percibido exteriormente por nosotros. En este sentido estamos de acuerdo con él, percibir es relacionar lo que está fuera de nosotros con nuestra capacidad interna de aprehender ese exterior. Desarrollar las habilidades perceptivas es potenciar esa capacidad interna de aprehender e interpretar los estímulos exteriores, discriminándolos y reconociéndolos como tales (pp. 384-387). Y por eso es también autopercebirse y autoconocerse, conectándose así a la actitud de percepción de sí mismo.

Norbert Bilbeny, en su libro *La revolución en la ética*, afirma que con la tecnología perdemos la fuerza y la precisión de los sentidos, además de desconfiar de la comunicación sensitiva. Al final, en el ciberespacio, así como en el espacio televisivo, el otro no está «ahí», ni nada está «aquí». Eso, según el autor, genera la necesidad de una nueva ética cognitiva para combatir esta especie de anestesia, o clausura de la sensibilidad, para impedir que prosperen individuos informados e inteligentes, aunque indiferentes y crueles (pp. 20-30).

A continuación presentamos la conceptualización de las siguientes habilidades **perceptivas**:

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

1. Observar

La palabra **observación** viene del latín *observatio* y significa constatación atenta. Observar es dar una dirección intencional a nuestra percepción, notando las cosas, distinguiéndolas de las demás, en definitiva, descubriéndolas. Observar es un acto común en los humanos mas, para ser un buen observador, es necesario conjugar otras habilidades y capacidades como comparar, clasificar, concentrarse, percibir detalles o tener paciencia.

Según David Bohm, «el observador es aquel que selecciona, recopila y agrupa la información relevante, organizándola en una imagen



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

2. Escuchar atentamente

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

3. Saborear/degustar

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

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



4. Oler

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

5. Tocar

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

6. Percibir movimientos (cinestesia)

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



7. Conectar sensaciones (sinestesia)

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

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

HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN

Para Lipman, investigación «es la práctica autocorrectiva donde un tema es investigado con el objetivo de descubrir o inventar maneras de tratar con aquello que es problemático. Los productos de la investigación son los juicios». (1995: 72). Para John Dewey, la investigación es «la transformación dirigida o controlada de una situación indeterminada en una situación, de tal modo determinada en las distinciones y relaciones que la constituyen, que convierta los elementos de la situación original en un todo unificado». (1980: 58)

La ciencia en la producción de su conocimiento utiliza las habilidades de investigación. El proceso científico es un proceso de investigación. En él se aprende a formular problemas, a hacer estimaciones, a medir, a colocarse curiosa y atentamente delante de las cosas y, consecuentemente, a investigarlas. La ciencia se renueva continuamente y es partiendo de esta constatación que se puede afirmar el carácter autocorrectivo de la práctica de la investigación. En el campo ético, el sujeto moral autónomo, al investigar, tiene la oportunidad de autocorregirse revisando su camino durante el proceso de investigación. Y, haciendo esto, desarrolla su memoria y su capacidad de previsión, asociando sus experiencias actuales con las pasadas y con aquello que espera que pase.

Investigar éticamente significa, entre otras cosas, buscar alternativas para resolver los conflictos morales a los que estamos constantemente sometidos; buscar la emisión de juicios éticos después de anticipar las consecuencias de ese acto y después de haber seleccionado diferentes posibilidades de llevarlo a cabo. La imaginación ética es



otra necesidad contemporánea importante en tanto representa lo opuesto a un adoctrinamiento en unos principios morales específicos.

A continuación presentamos la conceptualización de las siguientes habilidades de investigación:

1. Buscar alternativas
2. Imaginar

1. Buscar alternativas

Buscar alternativas es procurar diferentes maneras de hacer y/o de pensar. Es un antídoto para el pensamiento rígido y dogmático. Es como buscar vías distintas para recorrer una misma distancia hasta algo o algún lugar. Buscar alternativas es una habilidad fundamental para desarrollar la creatividad y la inventiva, incluyendo otras habilidades tales como formular hipótesis, anticipar consecuencias y, sobre todo, seleccionar posibilidades. Además de todo eso, ayuda a desarrollar la capacidad imaginativa relacionada con la solución de problemas y nos hace constatar que la manera que tenemos de pensar algo no es más que una de las muchas posibilidades que existen de pensar sobre esa misma cosa. Tener eso claro ayuda a trascender los propios límites. Convertir la búsqueda de alternativas en un hábito mental es algo muy importante porque va contra la tendencia natural del pensamiento a paralizarse en las certezas. Eso generalmente ocurre porque las certezas dan seguridad y tranquilizan, y eso parece preferible a la angustia de las incertidumbres. Pero, una vez iniciado el proceso de búsqueda de alternativas, siempre es posible encontrarlas; la dificultad se halla en cómo empezar a hacerlo.

La búsqueda de alternativas puede estar pautada en varios niveles. A nivel cuantitativo, se valora la fluidez de las ideas. Por ejemplo, para la cuestión: «¿qué podemos hacer para no mojarnos cuando llueve?» podemos valorar la mayor cantidad de ideas surgidas, independientemente de la viabilidad práctica de ellas. Si buscamos alternativas de esa manera estamos utilizando el pensamiento de forma divergente.

A nivel cualitativo se trata de valorar las alternativas, percibiendo que algunas son mejores que otras, o porque son más fáciles, más eficaces o más adecuadas al problema, etc. Si buscamos alternativas de esta manera, estamos utilizando el pensamiento de forma convergente y podemos organizar lo que surgió en el momento divergente anterior.



Si no fuera por esta posibilidad de concebir nuevas formas de vivir, los humanos estaríamos todavía en la prehistoria. Pensemos un ejemplo: ante la contaminación y las devastaciones ecológicas ocurridas en el planeta en función de la necesidad humana de energía, una alternativa ha sido utilizar la energía solar o eólica. Y buscar una alternativa que sea más respetuosa desde un punto de vista ecológico, es una actitud ética.

2. Imaginar

Imaginar es el acto de la imaginación, palabra que viene del latín *imaginatio* y significa imagen y visión. En general, existe la idea de que imaginar es formar imágenes a partir de lo que fue percibido. Es decir, según ese sentido imaginar es representar. Esta concepción no es contraria a la etimología de la palabra *imagem* que viene del latín *imago* y significa representación, retrato. Imaginar es percibir mentalmente, tener una idea sobre algo que no está presente realmente. O sea, cuando imaginamos transcendemos la experiencia, con sus datos y hechos.

Para muchos estudiosos la imaginación representó una función cognitiva menos evolucionada y capaz de conducir a error. Descartes y Pascal son buenos ejemplos de la desvalorización de ese acto mental, además de Hobbes que llegó a afirmar en su libro *Leviatán* que «la imaginación no es nada más que una sensación en vías de degradación». En contrapartida, varios fueron los estudiosos que vieron a la imaginación como creadora y constructiva, como Kant, Hegel y Sartre. La psicología cognitiva también es otro ejemplo, en tanto entiende la imaginación como una función psíquica inventora, a través de la cual se pueden representar relaciones originales.

Hay distintas formas de imaginar: fantasear, concebir, inventar. Todas ayudan al perfeccionamiento del pensamiento creativo; algunas pueden colaborar en la mejoría de la realidad concreta y, en cambio, otras pueden servir sólo como válvula de escape. **Concebir** puede darse en cualquiera de esas direcciones, porque implica creación y elaboración de algo. **Fantasear** es un acto que nos mantiene en el mundo imaginario, mientras **inventar** puede tanto mantenernos en ese mundo como conducirnos a la vida concreta. Por ejemplo, cuando concebimos cosas absurdas e imposibles nos mantenemos en el mundo imaginario; y si inventamos algo que tenga una utilidad práctica importante, interferimos en la realidad concreta. Pero es sabido que es imposible alterar creativamente la realidad concreta sin pasar



por lo absurdo y por lo imposible. Porque crear presupone romper con un orden anterior, *caotizarlo*, destruirlo, reconstruirlo.

HABILIDADES DE CONCEPTUALIZACIÓN

Para Lipman (1995) «formar conceptos implica organizar información en conjuntos de relaciones y, después, analizarlos y clarificarlos para facilitar su uso a la hora de entender y emitir juicios. El pensamiento conceptual supone la relación de conceptos entre sí para formar principios, criterios, argumentos, explicaciones, etc.».

El conocimiento intelectual se da mediante la formación de conceptos. Los conceptos permiten determinar los objetos y los fenómenos. Pensar conceptualmente significa analizar informaciones y clarificarlas. Esta actividad de unificación es propia del entendimiento humano y genera eficiencia cognitiva, ya que ayuda a penetrar en lo desconocido, organizándolo en unidades significativas. Los conceptos, esas unidades significativas, son útiles y económicos. El ejemplo de la silla nos ayuda a comprender esta afirmación. Si utilizamos la palabra *silla*, el concepto expresado en esa palabra se aplica a todas las sillas del mundo, que por más diferenciadas que sean tienen aspectos comunes que hacen que se las incluya en esa unidad significativa. Esta condensación económica se llama **conceptualización** desde el punto de vista de la lógica y **abstracción** desde el punto de vista de la psicología.

Las habilidades de conceptualización son las habilidades de organización de la información. Recibimos la mayor parte de las informaciones en forma de palabras, de conceptos y frases –unidades significativas que habitualmente tienen sentido para nosotros–. Procesar estas unidades significativas, o sea, comprender, asimilar y registrar, es también una manera de encontrar nuevos significados.

Las habilidades de conceptualización son básicas para agilizar las relaciones pensamiento-lenguaje, ya que el pensamiento comprende la relación de conceptos entre sí en forma de narraciones, explicaciones, argumentos, etc.

El campo ético está lleno de ambigüedades, contradicciones y paradojas, por eso es importante aprender a conceptuar con precisión y formular bien las unidades significativas que ayudan a comprender el mundo y las relaciones existentes en él. Un sujeto moral autónomo puede potenciar su capacidad de emitir juicios éticos en la medida en



que desarrolla su capacidad de conceptualizar y formular su comprensión de los temas de ese campo, tan controvertidos como fundamentales. Con certeza, es difícil aprender los códigos éticos de la propia cultura, pero más difícil es percibir la integración de nuestra cultura con las demás. Esto se hace posible si se pueden dar ejemplos y contraejemplos en el campo ético de manera consistente e intercultural. Ésta es una actitud ética importante que necesita ser desarrollada, teniendo en cuenta cómo aumentan cada vez más los movimientos migratorios y cómo la globalización de la economía genera nuevos tipos de intercambio cultural.

Las habilidades de conceptualización que definiremos en este libro son las siguientes:

1. Formular conceptos precisos
2. Dar ejemplos y contraejemplos
3. Agrupar y clasificar
4. Comparar y contrastar

1. Formular conceptos precisos

La palabra **concepto** viene del latín *conceptos* y significa *acción de contener*. Partiendo de ese significado, podemos afirmar que, de alguna manera, el concepto contiene dentro de sí un conjunto de variables que unidas reflejan una unidad. Formular un concepto es, por tanto, ser capaz de conectar en un todo significativo una serie de características, objetos y partes.

Al ampliar su vocabulario, el sujeto está formulando y usando conceptos. La falta de vocabulario no significa necesariamente falta de palabras, pero sí falta de riqueza conceptual, que se caracteriza por una ampliación de la comprensión del mundo y de uno mismo.

Según Descartes, la precisión es imprescindible en la descripción del concepto. Ser preciso no siempre es fácil porque la ambigüedad aparece fácilmente y hace difícil separar el sentido original de todo lo demás. O sea, es complejo aprender a contener un conjunto de variables dentro de una única idea.

2. Dar ejemplos y contraejemplos

Dar ejemplos es aplicar conceptos en situaciones prácticas y concretar ideas abstractas. Cuando damos un ejemplo estamos particularizando algo que es general. Y cuando generalizamos hacemos el



movimiento opuesto, salimos de lo particular y vamos a lo general, abstraemos. De esto se concluye que dar ejemplos es una habilidad que realiza un movimiento mental opuesto al que se realiza al generalizar. Para algunas personas es más fácil dar ejemplos que generalizar y otras, en cambio, generalizan con más facilidad y les cuesta buscar ejemplos.

Cuando damos un ejemplo buscamos maneras de reforzar un concepto, afirmándolo en situaciones concretas. Cuando damos un contraejemplo buscamos negar el concepto, mostrando en la práctica que es falso o inadecuado. Tendemos a reforzar las opiniones con ejemplos que la reafirmen. Si nos volvemos capaces de buscar contraejemplos que destruyan nuestra propia tesis se verá mejorada nuestra capacidad de pensar.

3. Agrupar y clasificar

Agrupar es una forma de organizar, incluir y excluir elementos individuales en un grupo. O sea, cuando agrupamos seleccionamos aquello que va a formar parte de los grupos y aquello que no. Así, por ejemplo, si formamos un grupo de frutas y otro de animales, la naranja será incluida en el grupo de frutas y excluida del grupo de animales.

Clasificar es juzgar que una cosa por tener una característica específica, pertenece a una clase de cosas que tienen la misma característica. Es formar grupos de manera más compleja porque implica analizar, sintetizar, comparar y especificar los criterios de tal manera que se permita incluir en una clase a la totalidad de los elementos, y, al mismo tiempo, excluirlos de otras clases cercanas. Por ejemplo, decir que las naranjas son frutas ácidas es afirmar que las naranjas pertenecen a la clase de las cosas que son frutas. Mas, al mismo tiempo, es afirmar que las naranjas no pertenecen a la clase de las frutas que son dulces.

4. Comparar y contrastar

Podemos decir que la mejor manera de entender mal el mundo es pensar que las cosas semejantes son diferentes y que las cosas diferentes son semejantes. Para ser capaces de comprender el conocimiento producido en las ciencias, lenguas, artes, religión y filosofía, necesitamos ser capaces de distinguirlos, diferenciarlos y, al mismo tiempo, reconocer sus semejanzas. Lo mismo pasa si queremos aprender algo sobre nosotros mismos. Es obvio que cualquier persona puede



detectar diferencias absolutamente claras, como por ejemplo la diferencia entre un reloj y una jirafa. Pero debemos admitir que empieza a ser más complicado cuando intentamos distinguir, por ejemplo, dos huevos entre sí, o la diferencia entre dos pianistas que interpretan la misma partitura. De la misma manera, es más fácil ver las semejanzas entre patos y gansos que entre un ser humano y un grifo. Con estos ejemplos queremos destacar que esta habilidad es especialmente importante cuando implica la percepción de semejanzas entre cosas supuestamente diferentes, y la percepción de diferencias entre cosas supuestamente semejantes. Esta habilidad ayuda en el desarrollo del razonamiento analógico, que es vital tanto para la ética como para el pensamiento científico, la literatura y la creación en general. O sea, si queremos personas capaces de pensar bien científica, creativa y literariamente, necesitamos trabajar de manera provechosa la habilidad de establecer semejanzas y diferencias. Cabe destacar también el valor ético de esta habilidad, ya que uno de los grandes problemas en este campo aparece por tratar como iguales a aquellos que son diferentes y por tratar como diferentes a aquellos que deberían ser tratados como iguales.

Comparar y contrastar son tareas resultantes de la observación de semejanzas y diferencias. Implican el examen de ideas, objetos o procesos buscando interpretaciones y observando aspectos convergentes y divergentes. Comparar y contrastar es examinar dos o más objetos, situaciones o ideas, percibiendo interrelaciones y buscando diferencias y semejanzas. Son habilidades indispensables para hacer clasificaciones.

HABILIDADES DE RAZONAMIENTO

Cuando se habla de razonamiento se habla de lógica. A través del proceso lógico se sabe que algunos argumentos son mejores que otros y que existe lo que se suele llamarse «validez» o «precisión lógica». En un argumento formulado consistentemente, en el que se parte siempre de premisas verdaderas, descubrimos que una conclusión verdadera es aquella que se sigue de la relación entre esas premisas. Por ejemplo, si sabemos que todas las mariposas son insectos y que todos los insectos son animales, entonces podemos estar seguros de que todas las mariposas son animales.



Razonar nos permite descubrir cosas nuevas a partir de aquello que ya conocemos. Además de profundizar en lo que ya es conocido, razonando se descubren maneras válidas de ampliar lo que ya fue descubierto/inventado anteriormente. El contacto entre conocimientos nuevos y aquellos que ya dominamos mueve el proceso de construcción e reconstrucción del conocimiento.

A continuación vamos a conceptualizar las siguientes habilidades de razonamiento:

1. Razonar analógicamente
2. Relacionar partes y todo

1. Razonar analógicamente

La palabra **analogía** viene del griego *analogía* y significa proporción matemática y correspondencia. Su significado general es el de relación entre uno o más elementos de sistemas diferentes.

Razonar analógicamente es comparar lógicamente diversos elementos e implica ser sensible al contexto, o sea, identificar puntos comunes en situaciones diferentes y características diferentes en contextos semejantes. Así, se puede decir que el razonamiento analógico presupone un trabajo con la habilidad de **comparar** y **contrastar**. Cuando hacemos una analogía relacionamos de manera asociativa cosas que tienen entre sí algo semejante: color, forma, función, etc. Y, al mismo tiempo incluimos sus matices diferenciadores.

No se evalúa una analogía utilizando como criterio su verdad o falsedad, pero sí teniendo en cuenta si está bien hecha la traslación y la adecuación de un campo a otro, o por la proximidad de la relación que se estableció. Las analogías sirven de base tanto para comparaciones objetivas literales como para las metáforas. De ahí su importancia tanto para la producción científica como para la artística.

Desde un punto de vista ético y social, el razonamiento análogo es fundamental ya que, como se ha dicho, implica ser sensible al contexto, ayuda a identificar características semejantes en contextos diferentes y características diferentes en contextos semejantes.

2. Relacionar partes y todo

La palabra **parte** viene del latín *pars* y significa la fracción de un todo que también puede ser dividida. La palabra **todo** viene del vocablo latino *totus*, que significa todo y hace referencia al conjunto de las



partes. La búsqueda de la adecuación entre las partes y el todo tiene como resultado la coherencia, la cual es necesaria no sólo en el campo de la ética y la política, sino también en el campo de la estética y en los descubrimientos científicos y epistemológicos.

La relación entre las partes y el todo es compleja porque, además de comprender que un todo puede ser dividido en partes y que las partes pueden ser utilizadas para construir un todo, es igualmente necesario aprender a ver de qué modo las partes se organizan dentro de ese todo y saber que el todo no es siempre igual a la suma de las partes. De esta afirmación se puede concluir que el hecho de que un todo tenga partes buenas no implica necesariamente que el todo sea bueno. Por ejemplo, sería normal pensar que si tenemos una harina buena, un buen azúcar, buenos huevos y leche de calidad, el bizcocho que hiciéramos con esos ingredientes sería bueno. Y lo que sabemos es que a veces ocurre lo contrario. Lo que es verdad para las partes, puede no serlo para el todo. Pero eso no supone que tengamos que invalidar las partes en función de un juicio sobre el todo. El hecho de que el bizcocho no nos salga bueno no le quita a los ingredientes sus buenas cualidades: la harina continúa siendo buena y los huevos, la leche y el azúcar también. Éste es otro equívoco común. Podemos cometer muchos errores lógicos y éticos cuando tratamos indistintamente partes y todo, individuos y colectividad.

Relacionar partes y todo es una habilidad fundamental desde un punto de vista ético porque hay que tener en cuenta que, aunque los pensamientos y las acciones sean puntuales, están incluidos en contextos más amplios. Por ejemplo, un acto que se puede ver normalmente en la calle es que alguien tire papeles al suelo tranquilamente. Si la persona que practica ese acto desarrolla su capacidad de relacionar partes y todos, acabará viendo que su acto particular afecta al todo de la limpieza de la ciudad. Y si avanza en su reflexión podrá preguntarse en qué ciudad quiere vivir: ¿en una sucia o en una limpia? Y podrá preguntarse qué tipo de persona quiere ser: ¿alguien que ayuda a que la ciudad sea un lugar agradable para vivir o lo contrario? De esa forma se dará cuenta de que, aunque como individuo sea un todo, sus acciones en la colectividad son partes que componen el todo colectivo.



HABILIDADES DE TRADUCCIÓN

Como afirman Vygotsky y Bruner, no existe pensamiento sin lenguaje ni lenguaje sin pensamiento. Cuanto más ejercitemos las habilidades que potencian esta relación entre pensamiento y lenguaje, mejor para el desarrollo cognitivo en general. Las habilidades de traducción ayudan en eso, ya que permiten el tránsito entre la oralidad, la escritura y los demás lenguajes. De esa forma se puede aprender a mantener el significado cuando cambian las formas de expresarlo. Y, haciéndolo, se amplía tanto la capacidad mental como la lingüística.

La traducción tiene que ver con lo que los psicólogos y lingüistas llaman fluidez y también flexibilidad. Aprender a traducir algo de un lenguaje a otro es ejercitar la fluidez y la flexibilidad mental, lo cual incide directamente en el desarrollo del pensamiento creativo.

Como traducir significa aprender a ser más flexible tanto psicológica como lingüísticamente, las consecuencias éticas de ese aprendizaje son importantes. Principalmente en este mundo globalizado repleto de redes universales de comunicación, los sujetos moralmente autónomos necesitan desarrollar desde muy temprano la capacidad de articular y especificar el contenido de aquello que está siendo traducido. Necesitan tener claridad respecto a aquello que está siendo convertido. Ética y políticamente hablando, eso es fundamental. ¿Cómo será posible, en este mundo de convivencia entre diversidades, que las personas sepan a ciencia cierta cuáles son los valores y significados presentes en los diversos tipos de intercambios que se den? ¿Y, especialmente, cuáles de esos significados y valores deben mantenerse de forma prioritaria y cuáles pueden ser flexibilizados? Traducir es intercambiar y, por tanto, es un acto mental cuyo desarrollo es prioritario para vivir en los tiempos actuales.

Las habilidades de traducción que serán conceptualizadas son:

1. Narrar y describir
2. Interpretar
3. Improvisar
4. Traducir varios lenguajes entre sí

1. Narrar y describir

Describir y narrar son formas de explicar, organizar la información, ordenar y expresar la experiencia, volviéndola inteligible. Son habili-



dades que denotan fases muy avanzadas en el dominio de la realidad, porque representan una iniciación a la abstracción.

Describir es explicar o enumerar las características de una cosa o situación. Al explicar algo proporcionamos conocimiento, a veces esencial y a veces accidental. Algunos autores clásicos caracterizaban la **descripción** como un tipo de **definición**. Podemos decir que la **descripción** es un tipo de **definición** menos rigurosa, porque **definir** en sentido más estricto es un acto que requiere más precisión que una mera **descripción**.

Narrar es una forma explicativa que tiene en cuenta el tiempo, la secuencia de la explicación. Una bonita manera de establecer la diferencia entre **narrar** y **describir** es recordar que un paisaje se describe mientras que un cuento o una historia se narra. Narrar, por tanto, implica la habilidad de seriar.

2. Interpretar

Interpretar viene del verbo latino *interpretari* y significa explicar, encontrar y/o introducir un sentido en una determinada cosa. Es atribuir un significado personal a la información que recibimos, razonando, argumentando, deduciendo, induciendo, etc. Para interpretar es necesario buscar dentro de uno mismo la conexión entre lo que se está pensando y las experiencias anteriores. Pero sería un error universalizar nuestras interpretaciones sin pruebas suficientes. Hay que tener presente que normalmente las personas, al interpretar, generalizan basándose en pruebas insuficientes o atribuyendo significado a datos sin garantías de que sean correctos. Es importante aprender que las interpretaciones personales no pueden ser generalizadas hasta que tengan pruebas suficientes que permitan la universalidad.

Muchas son las formas de interpretar. Un ejemplo lo encontramos en la música: cantantes, solistas, músicos hacen distintas interpretaciones de una misma obra.

3. Improvisar

Improvisar literalmente quiere decir hacer alguna cosa sin planificarla, estudiarla o prepararla. De hecho, nuestra vida es, en buena parte, improvisación, ya que no siempre disponemos de tiempo para informarnos y reflexionar antes de tomar decisiones. Es importante aprender a esperar lo inesperado y la improvisación forma parte de ese aprendizaje. Muchas personas no consiguen tener iniciativa en momentos delicados de su vida porque no aprendieron a improvisar.



Desarrollar esta habilidad desde la más tierna infancia puede ayudar a formar personas más flexibles, ágiles y versátiles. Es cierto que la improvisación apela más a la fluidez que a la profundidad, pero es necesario remarcar que ambos sentidos son útiles y que el desarrollo de uno no es contrario al desarrollo del otro, porque son complementarios.

En la escuela, la mayor parte de las cosas exigen planificación, preparación y ciertos conocimientos o informaciones previas, o sea, lo contrario de improvisar. Y muchas veces se olvida que es importante también que los alumnos sean estimulados para hacer alguna cosa de forma espontánea y directa. Aprender a improvisar no significa desaprender a planificar, estudiar y preparar. Además no se improvisa a partir de la nada, por eso necesitamos nuestras informaciones previas. La improvisación implica traducir en un determinado contexto algo que aprendimos anteriormente en otro. O sea, implica la transferencia de un aprendizaje de forma rápida y directa. El pensamiento creativo, al improvisar, es desafiado y desarrollado.

4. Traducir varios lenguajes entre sí

Algunos expertos afirman que el 75% de la comunicación humana es no-verbal. Aun sin intención de comunicar nada, existen mensajes comunicativos en todo momento, transmitidos a través de los gestos, los sonidos, las imágenes, etc. Por eso, presentamos esta parte que agrupa un conjunto de habilidades de comunicación y expresión verbal y no-verbal: relaciones entre lenguajes poéticos, musicales, pictóricos, así como corporales, teatrales y los relacionados con la danza. El objetivo es facilitar las posibilidades de traducir y de transitar significados de un lenguaje a otro.

Como la expresión corporal y la verbal son cotidianas en la vida de las personas, se deben aprovechar todas las ocasiones posibles para traducir significados de un campo a otro. Algunas personas tienen más facilidad para mostrar ideas y sentimientos a partir de gestos, otras son de natural menos expresivas en ese campo. Mas, el cuerpo habla y todos nosotros expresamos muchos mensajes a través de nuestros gestos, así como estamos constantemente decodificando los mensajes que nos llegan de los cuerpos de los demás.

El tránsito entre el lenguaje escrito/oral y el lenguaje plástico es fundamental para el desarrollo de ambas formas de expresión. Y mejorarlo es algo muy importante desde el punto de vista de la eficiencia cognitiva y existencial, ya que nos encontramos ante interpretaciones



significativas y lecturas del mundo. La relación entre expresión y comunicación oral y plástica forman una unidad indisoluble y es parte de la trama que existe entre los lenguajes. Diseños, colages y pinturas son manifestaciones del mundo interior y pueden ayudar a mostrar pensamientos y sentimientos que sean difíciles de verbalizar.

