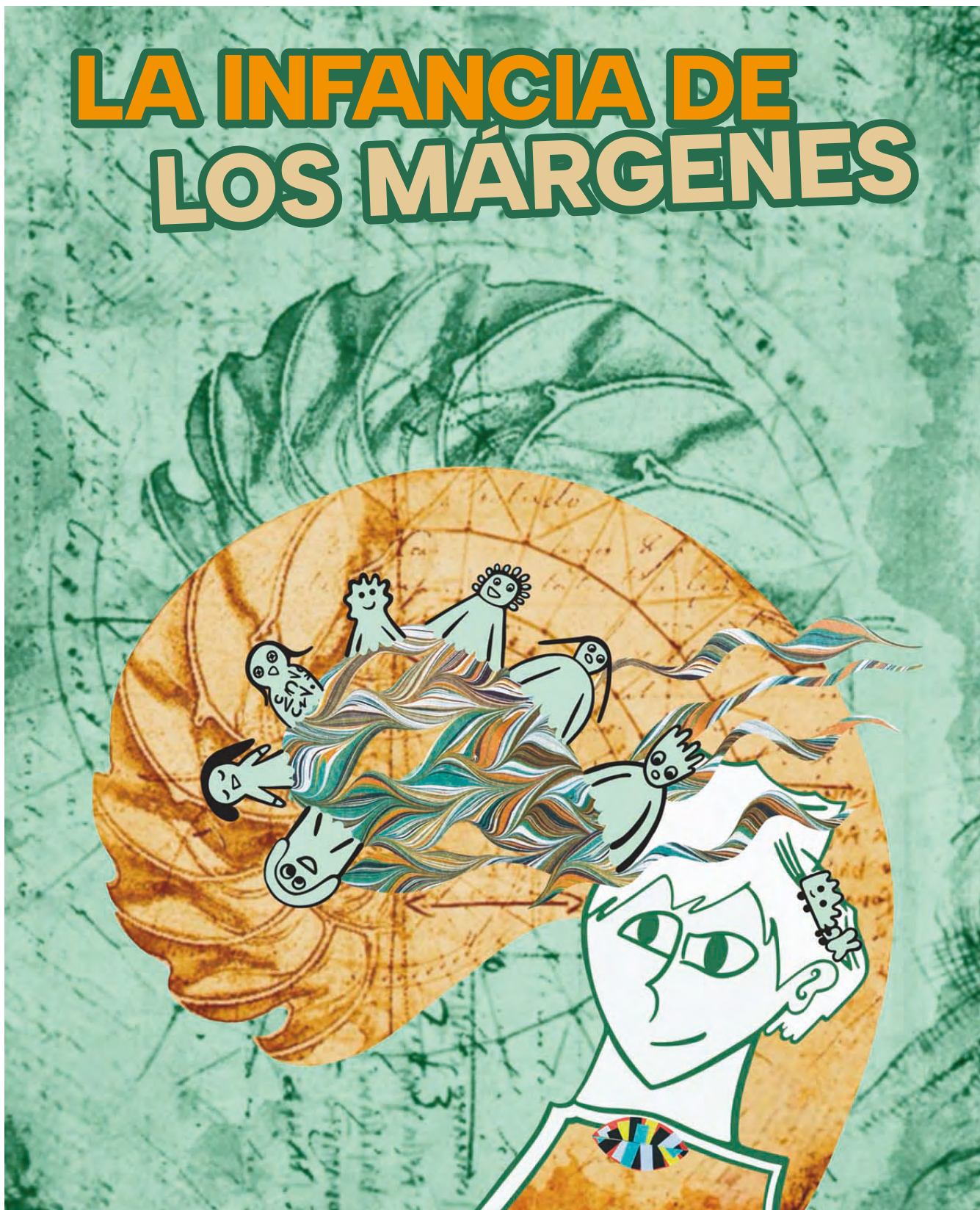

Angélica Sátiro y Xoana Maneiro

**GUÍA DE LECTURA Y
PROPUESTAS DE ACTIVIDADES DEL CUENTO**

LA INFANCIA DE LOS MÁRGENES



Proyecto Noria – Cuentos para pensar – Serie Desde los márgenes

Título: *Guía de lectura y propuestas de actividades del cuento* La infancia de los márgenes

Las ilustraciones fueron cocreadas durante los encuentros de Filosofía Lúdica con los siguientes niños y niñas:

Daniel Bastos
João Miguel Morais Pereira
Kenzo Almeida Susuki
Laura Xavier Faria

Lena Lambert Moreno
Liz Kamoezze Nascimento
Luca Gasparotto

A partir de dibujos de los participantes, se hicieron *collages* que incluyeron obras de Leonardo da Vinci, y algunas imágenes de pueblos originarios y de pájaros brasileños, flores deshidratadas, recortes de texturas y formas variadas, además de la propuesta de colores fuertes como fondos de las ilustraciones. Los originales de los dibujos de los niños y niñas eran en colores; la opción de poner la mayoría de ellos en blanco y negro tiene el objetivo de destacarlos de todo lo demás, para poner de relieve la mirada y la expresión de la infancia.

Las sesiones de Filosofía Lúdica consistieron en la narración del cuento, diálogos, juegos y producción de dibujos. Esta actividad contó con el apoyo del Instituto Guimarães Rosa, del Consulado General de Brasil en Barcelona.



Primera edición: septiembre de 2025

© Angélica Sátiro

© Xoana Maneiro García de la «Programación de *La Infancia de los márgenes*»

© De esta edición:

Ediciones OCTAEDRO, S.L.

Bailén, 5, pral. – 08010 Barcelona

Tel.: 93 246 40 02

octaedro@octaedro.com

www.octaedro.com

Esta publicación está sujeta a la Licencia Internacional Pública de Atribución/Reconocimiento-NoComercial 4.0 de Creative Commons. Puede consultar las condiciones de esta licencia si accede a: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Diseño y producción: Octaedro Editorial

Publicación en acceso abierto – *Open access*

¿Qué ofrece esta guía?

Esta guía que acompaña el cuento *La infancia de los márgenes* ofrece elementos metodológicos que ayudan a explorar las diferentes posibilidades de lectura reflexiva, además de brindar actividades que desarrollan el pensamiento necesario para una educación ciudadana, ampliando la capacidad de aprender a aprender y a cocrear con los demás.

Para ampliar la información sobre el contenido de esta guía, se puede consultar la publicación *Pedagogía amorosa desde los márgenes*.

Filosofía e infancias

En los años sesenta, Mathew Lipman y su colaboradora Ann Margaret Sharp desarrollaron el proyecto *Philosophy for Children* (Filosofía para Niños). Gracias a su alto valor educativo, este proyecto llegó a todos los continentes del mundo. A lo largo de los años, se crearon diferentes grupos de investigación universitaria, de práctica escolar, de formación de profesorado y de educación formal, informal y no formal. Se elaboraron distintas adaptaciones de esta propuesta en los diversos grupos y asociaciones, entre ellas, la que practica en Cataluña el GrupIREF, llamada *Filosofía 3/18*. La filosofía lúdica es un movimiento dentro del proyecto internacional *Philosophy for Children*, que tiene como soporte editorial el proyecto Noria (www.octaedro.com/noria). En este movimiento se enmarca el cuento *La infancia de los márgenes* y la presente guía.

Filosofía lúdica

«El juego es más viejo que la cultura», afirmaba Huizinga en su libro *Homo ludens*. Esta obra es una referencia significativa, porque delinea el telón de fondo de la filosofía lúdica que se realiza en la acción educativa. La educación se da en el seno de la cultura. Para Huizinga, la cultura se desarrolla desde, por y para el juego en los diferentes momentos y espacios históricos. Según él, el juego constituye un fenómeno cultural que muestra un modo de ser tan importante como es el del *Homo sapiens* ('humano que sabe') o del *Homo faber* ('humano que fabrica/hace'). El *Homo ludens* ('humano que juega') se relaciona con el mundo y consigo mismo desde actos lúdicos. Este entendimiento nos ayuda a demarcar un territorio reflexivo que plantea el juego no solamente como recurso, técnica y metodología, sino como algo más profundo que caracteriza al ser humano y unos rasgos culturales. Y esto resulta básico para entender la propuesta de la filosofía lúdica.

Aunque sea también un proyecto educativo-editorial, la filosofía lúdica es un movimiento que ofrece una manera de mirar, una perspectiva desde donde colocarse para pensar y para actuar en la educación, en la cultura, en la sociedad. Es *jugar a pensar* y *pensar jugando*. Estas características son centrales en la filosofía lúdica, cuando trata de la dimensión del juego, de la imaginación, de la creatividad, del placer y del riesgo de pensar y de aprender de forma autónoma y crítica. El movimiento reivindica la acción de jugar a pensar como resistencia política, que lucha por la dignidad de la existencia

lúdica de la infancia, de la adolescencia y de su pensamiento, que merece ser desarrollado. Es una práctica educativa en la cual el acto de pensar, el de sentir y el de actuar están conectados y no hay dicotomías, sino complementariedades.

El movimiento de la filosofía lúdica cuenta con un manifiesto, publicado en 2016 y revisado en 2024, que expone su propuesta específica.

La infancia de los márgenes es un cuento que provoca el desarrollo del pensamiento de sus lectores partiendo de las diferentes infancias, sin quitarles su carácter lúdico y su derecho al juego y a la risa compartida.

Ciudadanía creativa e infancias

El concepto de *ciudadanía creativa* nace de la necesidad de encontrar respuestas prácticas a contextos sociales complejos y problemáticos. El origen de este concepto se remonta a los inicios de los años noventa, a partir de diferentes prácticas educativas que se llevaron a cabo en España, Brasil, Guatemala, México, Colombia, Italia y Portugal, entre otros países. Cuenta con una bibliografía diversa y con la realización de diferentes proyectos educativos, culturales y sociales, y fue el tema de una tesis doctoral en la Universidad de Barcelona que se defendió el año 2012.

El concepto, con perspectiva sistémica, refleja el desarrollo de personas inventivas, en ambientes creativos, pasando por procesos ingeniosos y generando resultados originales. Por todo ello, la *ciudadanía creativa* es un concepto que solamente puede ser entendido desde una múltiple perspectiva práctica.

La infancia de los márgenes es un cuento que inspira la realización de acciones cocreativas que inciden en la calidad creativa de las personas, ambientes, procesos y resultados en la ciudadanía.

¿Quiénes son las infancias de los márgenes?

La infancia suele ser marginada en el mundo adulto, normalmente silenciada y tratada como objeto de protección o como «menos capaz». Sin olvidar el hecho de que, en contextos violentos, es maltratada, explotada y víctima de abusos. La infancia, de manera general, no puede decidir ni siquiera sobre las cosas que le atañen directa y específicamente. Desde la perspectiva del adultocentrismo, la infancia y la adolescencia ocupan los márgenes. Este proyecto educativo pretende dar visibilidad a esta circunstancia.

El cuento pone de manifiesto que los niños y las niñas están en la misma sociedad en la que viven los adultos y pueden actuar de forma ciudadana, siempre que se abran espacios para ello. A pesar de que vivan situaciones vulnerables, ellos y ellas pueden seguir jugando y resolviendo problemas generados en el mundo adulto.

Proyecto Las Infancias de los Márgenes

Las Infancias de los Márgenes es el nombre de un proyecto educativo y editorial. Se utiliza el plural *infancias* para remarcar que no existe una infancia, sino que son diversas y que es indispensable reconocerlas y valorarlas en su diferencia. Refleja una propuesta de filosofía lúdica que trata la diversidad de la infancia como un eje clave para pensar

el mundo actual. Al mismo tiempo, desarrolla la capacidad de pensar de manera crítica, creativa y ética, porque las diferencias son riquezas sociales, epistemológicas, morales, estéticas, etc. Es también una propuesta de ciudadanía creativa que aborda las condiciones diversas de las infancias como estímulo para desarrollar proyectos en sus contextos sociales.

Durante el proceso de creación, pilotaje y desarrollo del proyecto, hubo participación activa de las infancias diversas, como son los personajes del cuento. La meta del proyecto piloto, que duró dos años, fue la investigación sobre el imaginario que tienen los niños y las niñas sobre las infancias de los márgenes. Ello, además de buscar la validación de la propuesta de literatura filosófica (cuento) y de la metodología planteada tanto para la educación formal como para la no formal y la informal. A continuación, listamos las organizaciones y escuelas involucradas en el proyecto piloto:

- Instituto Guimarães Rosa / Consulado General de Brasil en Barcelona (Catalunya)
- Fundación Resilis – CRAE Maria Reina (Barcelona – Catalunya)
- Ceip Emilia Pardo Bazán (La Coruña – Galicia)
- Cpr Campo de Níjar Norte, junto a seis localidades de la comarca de Níjar (Almería – Andalucía)
- Escuela Plurilingüe de Outes (Outes – Galicia)

Investigando el imaginario

En lo relativo a la investigación sobre el imaginario de la *infancia de los márgenes*, se exploró qué piensan sobre cada uno de los personajes. A través de su expresión oral, escrita, gestual, visual y plástica, mostraron:

- Sus condiciones (sociales, físicas, mentales...): ¿qué sentimientos suscitan? ¿Hay empatía con ellos? ¿Por qué? ¿Qué pueden aportar a los demás desde sus condiciones?
- Sus poderes mágicos, ¿qué simbolizan? ¿Qué aportan estos poderes? ¿Inspiran a desarrollar un poder propio?
- En cuanto al misterio que logran resolver juntos, ¿qué tipo de misterio podrían resolver estas criaturas utilizando sus poderes? ¿Qué clase de misterio es resultado de un problema creado por adultos y que puede afectar a todos? ¿Un misterio es siempre un problema? ¿Qué es un *misterio*?

Las dos principales acciones del proyecto piloto fueron:

- Participar en comunidades de diálogo sobre:
 - Los personajes, sus condiciones y sus poderes.
 - El misterio que consiguen resolver juntos.
 - La investigación sobre la infancia y sus posibilidades como ciudadana.
- Producir imágenes sobre cada personaje (dibujo, pintura, fotografía, teatralización, escultura, *collage*, etc.), que se unió a acciones cocreativas.

El resultado validó el cuento y la metodología en los diversos contextos.

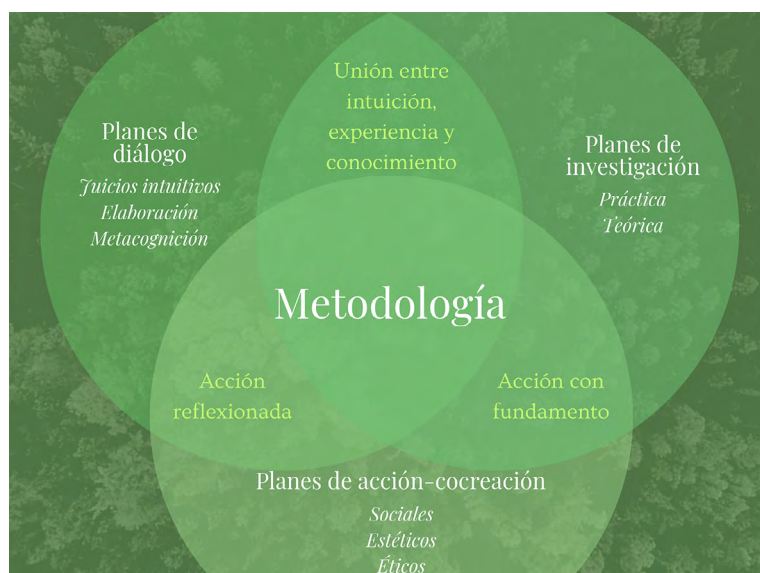
¿Qué sale del proyecto piloto?

Son resultados del proyecto piloto tres publicaciones realizadas por la editorial Octaedro:

- Esta guía gratuita, con participación de Xoana Maneiro, del proyecto piloto realizado en la Escuela Plurilingüe de Outes.
- El cuento *La infancia de los márgenes*, que da origen al proyecto piloto y que es resultado de una acción cocreativa realizada en el Instituto Guimarães Rosa en Barcelona, que desembocó en la ilustración del cuento, con participación de la infancia.
- El libro *Pedagogía amorosa desde los márgenes*, para los adultos que acompañan a las infancias, con diálogos sobre la fundamentación y relatos de las actividades pilotadas, incluyendo algunas imágenes producidas durante el proyecto piloto (dibujos, fotografías, etc.).

METODOLOGÍA

Uniando la propuesta metodológica del movimiento filosofía lúdica y la de la línea de la *ciudadanía creativa*, se propone un camino que pasa por tres tipos de planes:



Este camino se inspira en diferentes propuestas, autores y prácticas a lo largo de los años. Por un lado, John Dewey es el filósofo inspirador de este enfoque, con su propuesta de *aprender haciendo*. En esta línea, las vivencias son transformadas en experiencia y la experiencia deviene conocimiento, en un conjunto de saberes que permiten aprender y actuar de un modo consecuente y coherente. Esto es así porque el concepto de *experiencia* ocupa el lugar principal en su teoría de la educación y de conocimiento. Por su parte, Mathew Lipman, con su propuesta de filosofía para niños, persigue transformar las aulas en comunidades de investigación, dado que entiende la investigación como elemento clave para el aprendizaje. Además, es a través del diálogo como se desarrolla el pensamiento crítico, cuidadoso y creativo de cada uno de los participantes de esta comunidad. Por último, la propuesta de acciones cocreativas viene de la línea de la *ciudadanía creativa*, que tiene como referencia a varios autores.

PLAN DE DIÁLOGO

• Dialogar sobre los juicios intuitivos

Este tipo de diálogo valora las vivencias previas de la infancia y de la juventud explorando sus ideas en torno a las temáticas trabajadas. Escuchar los juicios intuitivos de los participantes de un diálogo comporta respetarlos como personas que piensan y que tienen ideas sobre sí mismos, sobre su ciudad y sobre el mundo natural y cultural. Su objetivo es explorar las ideas previas de la infancia y de la juventud.

Es importante empezar con este tipo de diálogo, porque va a garantizar un acompañamiento adecuado, además de motivar a quienes se sienten escuchados e incluidos.

• Dialogar para generar elaboración

Esta modalidad de diálogo pretende provocar reflexión sobre lo que se ha investigado y conexión con las ideas previas y los juicios intuitivos. Reflexionar de manera crítica y razonada permite elaborar los saberes y transformar las vivencias en experiencia pensada.

El momento idóneo para este tipo de diálogo es después de los procesos investigativos, tanto prácticos como teóricos.

• Dialogar para hacer metacognición

Esta clase de diálogo transforma la experiencia en conocimiento, puesto que repasa de manera profunda y amplía el camino transitado anteriormente, reflexionando sobre lo que se intuyó, vivenció, experimentó, investigó y elaboró.

El momento óptimo para este tipo de diálogo es al final del ciclo de diálogo-investigación-acción cocreativa.

PLAN DE INVESTIGACIÓN

• Investigación práctica

Como nuestro gran objetivo es generar educación ciudadana, es clave investigar el entorno más cercano y más lejano, además de investigar la propia ciudad. El fin último es generar comprensión sobre el contexto, detectando sus principales problemas, que se podrán tratar mediante acción-cocreación. Para realizar una acción cocreativa en el entorno, es fundamental investigarlo, entenderlo de primera mano, vivenciarlo, sentirlo y percibirlo con el propio cuerpo.

• Investigación teórico-conceptual

Para ampliar y profundizar los juicios intuitivos y las vivencias corporales con el espacio y el contexto, es crucial llevar a cabo investigaciones teóricas, así como buscar las bases y los conceptos que contribuyan a la comprensión de la realidad que se está tratando. Este tipo de investigación da lugar a acciones consecuentes y ayuda a superar posibles interpretaciones erróneas y noticias falsas. En esta investigación, un aliado puede ser la herramienta tecnológica que llamamos *inteligencia artificial*.

PLAN DE ACCIÓN-COCREACIÓN

• Acción social

Un plan de acción social se realiza conjuntamente con otros ciudadanos que componen la comunidad educativa o el tejido social del entorno. Su principal objetivo es dar visibilidad a la infancia y a la juventud en cuanto ciudadanos capaces de aportar soluciones a las problemáticas sociales de su entorno de forma participativa y colaborativa.

• Acción estética

Un plan de acción estética se lleva a cabo conjuntamente con artistas o agentes culturales del entorno. Las artes proporcionan a la infancia y a la juventud formas expresivas y lenguajes que permiten comunicarse mejor con el entorno, además de transformar los aspectos que necesitan una mejora.

• Acción ética

Un plan de acción ética puede ser desarrollado colectivamente y también por cada sujeto participante. Generar un proyecto creativo de vida es un tipo de plan ético necesario, porque es importante entender que los sujetos no son pasivos y resultados de causas externas a su voluntad, pensamiento y libertad. Concebir la propia vida como algo que puede ser desarrollado, inventado y reinventado es imprescindible para una buena acción ciudadana crítica y consciente. De la misma manera, es posible crear proyectos creativos de vida en común.

El proceso de aprendizaje pasa por diferentes momentos en los cuales los planes propuestos se van poniendo en práctica. El resultado de dicho proceso requiere dos pasos más: la comunicación con los demás (interna y externa) y la evaluación tanto del resultado como del proceso. La siguiente imagen muestra cómo se puede implementar:



En el pilotaje realizado junto con el Instituto Guimarães Rosa en Barcelona fue posible explorar todos los aspectos de la metodología, pasando por los diferentes tipos de diálogo y de investigación en el taller de Filosofía Lúdica realizado junto con el grupo de infancia y adolescencia. El resultado de acción cocreativa fue la ilustración del cuento *La infancia de los márgenes*, utilizado como recurso para generar los diferentes tipos de diálogo y de investigación. El cuento narra un hecho real acontecido en Brasil el 8 de enero de 2023. Ese día, la democracia se tambaleó en Brasil, con el asalto a la plaza de los Tres Poderes,¹ donde están ubicados los edificios del poder ejecutivo, judicial y legislativo de este país. Bajo la mirada atónita del mundo, millares de personas, calificadas por la prensa internacional como terroristas, vándalos y criminales, invadieron los tres edificios, destrozando el patrimonio público. Comparado con el asalto al Capitolio de los EE. UU, a este hecho incitaron líderes políticos antidemocráticos. Diversos espacios quedaron afectados, otros completamente destruidos, se saquearon, dañaron y robaron objetos artísticos, culturales e históricos, incluida una copia del original de la Constitución Federal Brasileña de 1988, una de las pocas firmadas por todos los participantes en su elaboración (constituyentes). En el cuento, la infancia protagonista es la que encuentra la Constitución robada. De ahí que algunos de los temas investigados fueran: *¿Qué es una constitución? ¿Por qué la Constitución de 1988 es importante en Brasil? ¿Todos los países tienen constitución?* Los responsables de la tentativa del golpe de Estado están, en la actualidad, siendo juzgados y encarcelados. Otro tema sobre el cual se investigó, dialogó y reflexionó fue qué es la democracia y el porqué de su importancia.

Asimismo, se incluyeron preguntas sobre las condiciones y los poderes de los personajes. El misterio que logran resolver juntos (el robo de la Constitución) se exploró a través de otras preguntas relacionadas con los márgenes y la construcción de un «nosotros» desde la diversidad: *¿Las personas son iguales o son diferentes? ¿Por qué? ¿Las personas diferentes de nosotros son interesantes? ¿Por qué? ¿Todas las personas deben tener los mismos derechos? ¿Por qué? ¿Cómo podemos convivir mejor todos juntos?*

El proyecto de acción-cocreación fue de carácter estético, entendiendo la literatura filosófica, el dibujo y el *collage* como lenguajes artísticos involucrados.

Los participantes del taller dibujaron sus versiones de los personajes, escenas y ambientes del cuento. Dichos dibujos formaron parte del *collage* que configura la ilustración del cuento, juntamente con elementos de la obra de Leonardo da Vinci. El *collage* suele combinar realidad con fantasía, generando composiciones inusuales. Refleja un juego continuo de relación entre las partes y el todo. Lo nuevo surge cuando las partes son descontextualizadas de su todo, dando lugar a otros resultados (o diferentes todos). Esto hace que sea una técnica versátil, llena de posibilidades, que pone en común a personas, objetos y elementos que pueden suscitar extrañeza y asombro. Fue una técnica muy utilizada por los surrealistas y otros artistas como Matisse o Duchamp.

1 https://es.wikipedia.org/wiki/Asalto_a_la_Plaza_de_los_Tres_Poderes_de_Brasilia_de_2023

En el caso de la ilustración del cuento *La infancia de los márgenes*, el *collage* pone el dibujo de la infancia junto a la expresión artística de uno de los mayores genios de la humanidad, Leonardo da Vinci. Este también fue un tema de diálogo de elaboración: ¿por qué la expresión de la infancia junto a la de un genio? Una de las razones tiene que ver con la dignidad de la infancia y la posibilidad de contar con su expresión publicada junto a los registros de un genio. Tal como fue identificado por los propios participantes del taller, el resultado es desconcertante, raro, pero interesante.

Como parte de la acción cocreativa, se organizó un posterior taller para la creación de la portada del cuento; en esta ocasión, los participantes vieron la maqueta final de la parte interna del libro y, a partir de ahí, aportaron propuestas visuales que fueron unidas a un resultado final, con una espiral de Leonardo Da Vinci como fondo.

La cocreación es una herramienta poderosa para hacer ciudadanía creativa. Crear colectivamente supone un reto que desarrolla diferentes valores ciudadanos, entre ellos ser capaces de seguir dialogando con el otro, por más que se esté en desacuerdo con él.

Lo que se espera es que el proceso vivido para llegar a la publicación final del cuento sirva de estímulo para distintos diálogos, investigaciones y cocreaciones que generen infancia y adolescencia ciudadana. Merece la pena recordar que esta guía y el libro para adultos también son resultados colaborativos.

PROGRAMACIÓN DE LA INFANCIA DE LOS MÁRGENES

Por Xoana Maniero

1. La propuesta de la Escuela Plurilingüe de Outes

Afirma su directora, Maiuca Coirtón Tesoro: «Somos un centro que llevamos cinco años en un proceso profundo de revisión, análisis y reformulación de nuestra práctica educativa. Un camino que comenzó planteándonos qué escuela queríamos. De la mano de la formación, el diálogo, la reflexión y la cooperación del claustro fuimos definiendo las líneas de la escuela, siendo prioritario para el equipo poner en el punto de mira a la infancia y sus necesidades. Para ello, creemos necesaria una escuela compensadora de desigualdades, democrática, que promueva el cuidado de las personas que la habitamos, una escuela que vive y crea comunidad».

A partir de estas líneas de identidad se organiza el centro para que las niñas y los niños experimenten formas de participación activas y democráticas, a fin de fomentar la curiosidad y desarrollar, así, la capacidad intelectual y moral, el criterio propio para tomar decisiones de manera responsable y fundamentada.

Así pues, entendemos que los ambientes preparados juegan un papel fundamental en nuestra escuela, ya que su diseño y su uso promueve relaciones, comunicaciones y encuentros que invitan al aprendizaje, la experimentación y la investigación. De igual modo, el espacio exterior es un escenario de enorme interés pedagógico, ya que aporta grandes beneficios, tanto emocionales como físicos, al estimular el desarrollo psicomotor a través de la actividad física, el juego espontáneo y creativo, el aprendizaje por descubrimiento, el lenguaje y las relaciones sociales».

2. El pilotaje del cuento *La infancia de los márgenes*

La experiencia de pilotaje nos permitió consolidar una línea de trabajo basada en la investigación filosófica con la infancia. A través de este cuento, pudimos abordar cuestiones de exclusión, justicia, diversidad, dignidad y derechos desde la propia voz del alumnado. La metodología de la comunidad de indagación permitió construir un pensamiento compartido, en el cual la emoción, la empatía, la creatividad y la razón se entrelazaban.

Fue una experiencia de largo recorrido, con capacidad para articular múltiples lenguajes: narrativo, artístico, corporal, visual. El cuento se convirtió en un marco común desde el cual pensar la realidad y proponer cambios. Trabajamos desde una mirada crítica, pero también desde la esperanza activa, convencidas de que la infancia tiene mucho que aportar al pensamiento ético y a la construcción de un mundo mejor.

3. ¿Por dónde empezamos?

A continuación, se muestra la programación que hemos desarrollado y seguido durante el pilotaje. Empezamos pasando un vídeo de Angélica Sátiro narrando la síntesis del cuento.

¡Hola! Soy Angélica Sátiro, filósofa y escritora de cuentos infantiles. Hoy les contaré un cuento sobre la infancia desde los márgenes, que narra la historia de unos niños muy especiales para mí. Esta historia de personas tan extraordinarias también nos habla de un misterio que solo ustedes, los niños, pueden resolver.

Un misterio que surge de un problema creado por el mundo adulto, pero que la infancia, desde su capacidad creativa para resolver problemas, logra resolver, aunque hoy no les voy a hablar de ese misterio.

Hoy quiero hablarles de estos niños: cómo son, de dónde vienen, qué los hace tan especiales. ¿Qué piensan? ¿Qué se necesita para ser una persona especial?

Está el Niño sin Nombre, un niño afrodescendiente, por lo cual su color es diferente del de muchos de ustedes y de quienes me escuchan. Este niño no tiene nombre, y por eso lo llaman el Niño Sin Nombre. ¿Y saben qué? Siempre lleva una bolsa llena de juguetes viejos y, además, tiene una cámara. Ah..., nadie sabe cómo lo hace, pero lo hace. Además, tiene un poder muy especial: puede oír los pensamientos de los demás y hablar mentalmente con quien quiera. ¡Qué poder tan interesante!, ¿verdad?

Luego está la Niña del Hilo, que tampoco tiene nombre y se llama así porque tiene varios hilos mágicos y con ellos puede inventar mundos en paz mientras sueña, y, sí, todos los días sueña con crear mundos en paz. Su gran poder es el poder de la imaginación y el poder de los sueños.

Y no faltan unos hermanos que nacieron en el bosque amazónico, síííí, en una floresta muy grande y que está muy lejos de donde viven ahora. Ella se llama la Niña de la Maraca Arcoíris y tiene el poder especial de hacer crecer plantas y flores donde pone sus manos, en la tierra o en el aire o en las paredes, como si supiera que allí hay semillas, y sus manos les dan vida. Él se llama el Niño de las Plumas de Colores. ¿Por qué se llamará así? Aaaah... Y sabe hablar el idioma de los pájaros, ¡sí, sabe hablar como los pájaros! ¡Increíble!, ¿verdad?

También hay otros dos hermanos que nacieron en lugares muy violentos y que desde pequeños aprendieron a odiar. Ella es la Niña Ametralladora, porque tiene una ametralladora de juguete, una de esas viejas y rotas, y siempre la lleva consigo. Y él es el Niño Revólver, y tiene un revólver de juguete roto. Antes de conocer a los demás niños y niñas, solo sabían jugar a odiar, pero, cuando los conocieron y empezaron a jugar juntos, desarrollaron otros poderes: el poder de la invisibilidad, y, juntos, son capaces de crear una especie de casa que los envuelve a todos dentro, invisible a los ojos de los demás. ¡Guau, qué poder!

Y después está la Niña Pez Globo. Esta niña, mmm..., tenía los ojos muy amarillos y venía de una región desértica muy lejana. Además, estuvo enferma mucho tiempo porque su familia y ella comieron un pescado envenenado, pero, al despertar, sabía hablar un idioma inventado y todo. Además, tenía una barriga enorme que cantaba. Lo que pasa es que cada vez que no le gusta algo, ¡se infla como un pez globo y le salen espinas! Así que nadie podía acercarse a ella. Mmm, ¿ustedes también se inflan como la Niña Pez Globo cuando se enojan? Otro poder que quiero contarles es que también tiene unos polvos de colores que la ayudan a ocultar su presencia.

¡Qué poderes tienen estos niños!, ¿verdad? Pero, miren, hay más.

Ahí tenemos a la Niña de la Rueda, que no tiene piernas, sino una silla de ruedas. ¡Sabe hacer cosas fantásticas! ¿Y saben qué? ¡Tiene un cofre del tesoro! ¡Tesoros muy raros! Porque sabe curar a la gente. Así que, cuando alguien tiene una pesadilla, ella viene y recoge todos los monstruos y fantasmas de las pesadillas, y los guarda en su cofre del tesoro. También sabe curar dolores de barriga, de cabeza y todas las pequeñas cosas que dañan el cuerpo y el corazón. Todo está guardado en su caja mágica, que es ese cofre del tesoro. Y, con eso, alivia el dolor de sus amigos y el de aquellos a quienes decide ayudar.

Llega el turno del Niño de la Luz. Es un niño ciego que no puede ver nada, pero no está en la oscuridad, porque lo que ve es pura luz. Cuanto más observa el mundo, más lo ve lleno de luces. Dicen que nació un hada el día que él nació y que, por eso, a veces, oye una voz que sale de su cabeza y de su corazón, y le dice cosas interesantes. Él tiene poderes especiales, por ejemplo, ¡sabe desempalabrar! ¿Qué será eso? Sabe cómo deconstruir las palabras cuando alguien dice cosas que él cree que no debería decir. ¡El poder del desempalabramiento, para ser exactos!

Tiene de todo: juguetes, libros, juegos, un piso precioso... Hasta estudia en una escuela en que los profesores son robots de inteligencia artificial. Lo que le pasa a Juan es que tiene mucho miedo y no sale de casa. ¿Tiene miedo de salir de casa? ¿Y otros miedos?

Un día, Juan mira por la ventana y empieza a ver que abajo, en la plaza, justo enfrente de su edificio, todos los demás niños y niñas están jugando. Desde su noveno piso, observa atentamente cómo todos ellos se reúnen siempre a las tres de la tarde para jugar; se ríen a carcajadas, disfrutan pasando tiempo juntos y Juan, desde arriba, lo observa todo y no entiende qué hacen. ¿Saben por qué? Pues... ¡porque Juan no sabe jugar!

¡Y no lo van a creer! Estos niños y niñas se dan cuenta de que Juan los está observando y, claro, a partir de ahí, empiezan a suceder cosas misteriosas y muy especiales en esta historia, que no les contaré ahora. En vez de eso, les propongo un juego. ¿Les gustan los juegos? ¿Les gusta jugar a pensar e imaginar qué cosas especiales pueden pasar? ¿Cuál será el misterio que todos lograrán resolver, incluido Juan?

4. PLAN DE INVESTIGACIÓN

Investigando la imaginación

Las acciones principales del proyecto piloto se centran en la investigación de la imaginación infantil. La propuesta es hacerlo a través de su expresión oral, escrita, gestual, visual y plástica, cuando muestran su opinión sobre los personajes:

4.1 Sus condiciones (sociales, físicas, mentales...): ¿Qué sentimientos les generan? ¿Sienten empatía hacia ellos? ¿Por qué? ¿Qué pueden aportar a los demás desde su condición?

Preguntas para el diálogo:

- ¿Qué sentimientos te provocan los personajes al conocer sus condiciones de vida y sus características únicas? ¿Te hacen sentir triste, feliz, curioso...? ¿Por qué?
- ¿Cómo te sentirías si tuvieras las mismas condiciones que uno de los personajes de la historia?
- ¿Te resulta fácil sentir empatía por los personajes? ¿Por qué sí o por qué no?
- ¿Sientes empatía por estos personajes? Da ejemplos de cómo pudiste o no comprender sus vidas.
- ¿Qué cosas buenas crees que estos personajes pueden aportar a otras personas debido a sus condiciones únicas? ¿Pueden sus diferencias enseñarnos algo valioso? ¿Qué nos enseñan estos personajes sobre la amistad y la ayuda mutua?
- ¿Cómo podríamos aprender a apreciar mejor las diferencias de los demás?
- ¿Crees que las condiciones en las que vive una persona deberían cambiar la forma en que la tratamos?
- ¿Deberíamos tratar a todos por igual o considerar sus diferencias?

4.2 Sus poderes mágicos: ¿Qué simbolizan? ¿Qué aportan estos poderes? ¿Te inspiran a desarrollar tu propio poder?

Preguntas para el diálogo:

- ¿Qué poder mágico de los personajes te gustaría tener y por qué?
- ¿Estos poderes mágicos te inspiran a pensar en un poder que te gustaría tener? ¿Cuál sería y por qué? ¿Cómo lo usarías para ayudar a los demás?
- Si pudieras combinar los poderes de dos personajes, ¿cuáles elegirías y qué nuevo poder crearías? ¿Cómo funcionaría?
- ¿Cómo usarías un poder mágico para hacer algo bueno en tu comunidad?
- ¿Cómo podrían los poderes de estos personajes ayudar a resolver problemas en su mundo o en el tuyo? Describe una situación en la que un poder podría ser útil.
- ¿Crees que tener un poder especial cambiaría la forma en que los demás te tratan?
- ¿Qué responsabilidades conlleva tener un poder mágico?
- ¿Qué simbolizan estos poderes para ti? ¿Representan algo más que solo habilidades especiales?
- ¿Qué crees que simbolizan los poderes mágicos de estos personajes? ¿Representan algún tipo de metáfora o lección sobre la vida real?

4.3 El misterio que resuelven juntos: ¿Qué tipo de misterio podrían resolver estos niños usando sus poderes? ¿Qué tipo de misterio surge de un problema creado por adultos y que puede afectar a todos? ¿Un misterio siempre es un problema? ¿Qué es un *misterio*?

Preguntas para el diálogo:

- ¿Qué crees que es un *misterio*? ¿Puede ser algo positivo?
- ¿Crees que un misterio siempre es un problema? ¿Puede un misterio ser algo bueno o emocionante? ¿Te gusta resolver misterios o prefieres que lo haga otra persona?
- Imagina un tipo de misterio que estos personajes podrían resolver usando sus poderes. ¿Podría ser algo que solo ellos pudieran ver o entender? Describe cómo lo harían.
- ¿Cómo podrían los poderes de los personajes ayudar a resolver un gran misterio en tu escuela o comunidad?
- Piensa en un problema creado por adultos que pueda afectar a todos, como la injusticia o la exclusión. ¿Cómo podrían los poderes de estos personajes ayudar a ponerle remedio?
- ¿Qué tipos de problemas crees que son los más difíciles de resolver? ¿Crees que todos los misterios deberían resolverse? ¿Por qué?
- ¿Prefieres trabajar solo o en equipo, a la hora de resolver misterios? ¿Por qué?

5. Plan de diálogo por secciones del cuento *La infancia de los márgenes*



SECCIÓN 1. El Niño sin Nombre

Existe el Niño sin Nombre, un niño afrodescendiente, por lo cual su color es diferente del de muchos de ustedes y de quienes me escuchan. Este niño no tiene nombre, y por eso lo llaman el Niño Sin Nombre. ¿Y saben qué? Siempre lleva una bolsa llena de juguetes viejos y, además, tiene una cámara. Ah..., nadie sabe cómo lo hace, pero lo hace. Además, tiene un poder muy especial: puede oír los pensamientos de los demás y hablar mentalmente con quien quiera. ¡Qué poder tan interesante!, ¿verdad?

PLAN DE DIÁLOGO 1: NOMBRE

- ¿Cómo te sentirías si no tuvieras nombre?
- Si tuvieras que elegir un nombre, ¿cuál sería y por qué lo elegirías?
- ¿Cómo crees que tener un nombre influye en la identidad de una persona?
- Si te llamaras de otra manera, ¿seguirías siendo tú?
- ¿Qué nombre le pondrías al Niño sin Nombre?
- ¿Crees que un nombre puede cambiar la forma en que los demás ven a una persona?
- ¿Cómo te sentirías si un día descubrieras que tu nombre tiene un significado muy especial?
- ¿Cómo ayudarías a alguien que no se siente conectado con su propio nombre a encontrar uno que realmente lo represente?

PLAN DE DIÁLOGO 2: SER DIFERENTE

- ¿Crees que todos los niños deberían parecerse o es bueno para nosotros ser diferentes? ¿Por qué?
- ¿Qué emociones crees que podría sentir el Niño sin Nombre por ser visualmente diferente de sus compañeros?
- ¿Cómo enriquecen las diferentes culturas y colores de piel nuestra comprensión del mundo? ¿Qué acciones podrías hacer si vieras que alguien sufre discriminación por su apariencia física?
- ¿Cómo ayuda el reconocimiento de las diferencias a construir una sociedad más comprensiva e inclusiva?
- ¿Qué iniciativas podríamos tomar desde nuestra escuela para educar y promover el valor de la igualdad entre todas las razas y culturas?
- ¿Qué hace especial a la bolsa de juguetes viejos que lleva el niño? ¿Qué juguetes pondrías tú en ella?

PLAN DE DIÁLOGO 3: PODER DE COMUNICARSE MENTALMENTE

- ¿Tienes algún objeto especial para ti? ¿Qué lo hace especial?
- ¿Te gustaría poder oír lo que piensan tus amigos? ¿Por qué sí o por qué no?
- Si pudieras hablar con alguien a través de tu mente, ¿con quién hablarías y qué le dirías?
- Si pudieras oír los pensamientos de otras personas, ¿qué harías con esa información?
- ¿Qué problemas crees que podrías resolver si pudieras comunicarte con los demás mentalmente, sin hablar?
- ¿Te gustaría cambiar algo del poder de oír los pensamientos, si pudieras? ¿Qué cambiarías?
- ¿Cómo mantendrías en secreto los pensamientos que oyes, a fin de respetar la privacidad de los demás?
- ¿Qué responsabilidad conlleva tener el poder de conocer los pensamientos y los sentimientos de los demás?
- ¿Lo usarías para beneficiarte? ¿Qué pasa con la comunidad?

PLAN DE ACCIÓN-COCREACIÓN

A partir de la obra *Humanae*, de la artista Angélica Dass, que muestra que no existen personas blancas o negras, sino que todas pertenecen a una gama de colores de tonalidades marrones, se trata de hacer un inventario cromático de los diversos tonos de piel.

La propuesta es que cada niño o niña haga un autorretrato, intentando reproducir su propio tono de piel mediante témperas. Es importante que participen otras personas de la comunidad educativa.

La actividad finaliza con una exposición en el centro educativo de fotografías del alumnado, acompañadas de su pantone personal, visibilizando, así, la diversidad real del grupo.

SECCIÓN 2. La Niña del Hilo

Luego está la Niña del Hilo, que tampoco tiene nombre y se llama así porque tiene varios hilos mágicos y con ellos puede inventar mundos en paz mientras sueña, y, sí, todos los días sueña con crear mundos en paz. Su gran poder es el poder de la imaginación y el poder de los sueños.

PLAN DE DIÁLOGO 1: SOÑAR Y CREAR MUNDOS CON HILOS MÁGICOS

- ¿Alguna vez has soñado con un mundo diferente? ¿Cómo era ese mundo?
- Si pudieras usar hilos mágicos como la Niña del Hilo, ¿qué tipo de mundo crearías mientras duermes?
- Si pudieras cambiar algo en tu pueblo o ciudad usando los hilos mágicos, ¿qué cambiarías y por qué?
- ¿Cómo podrían ayudarte los hilos mágicos a resolver un problema en la escuela?
- Si los hilos mágicos pudieran llevarte a cualquier lugar, ¿dónde irías y qué imaginas que descubrirías allí?
- ¿Crees que tus sueños pueden ayudarte a hacer cosas reales? ¿De qué manera?
- ¿Cómo te sentirías si alguien usara sus hilos mágicos para cambiar tu mundo sin pedírtelo?
- Si todos en tu clase tuvieran hilos mágicos, ¿cómo podrían trabajar juntos para crear un mundo mejor? ¿Qué entiendes por *un mundo mejor*? ¿Te gustaría compartir tus sueños mágicos con otras personas? ¿Por qué?
- ¿Qué es más poderoso: un sueño o la realidad? ¿Por qué piensas eso?
- ¿Podrías estar viviendo el sueño de otra persona?
- ¿Qué harías si un día descubrieras que puedes convertir tus sueños en realidad con solo pensar en ellos?
- Si pudieras organizar una fiesta en la que todos compartieran sus sueños mágicos, ¿cómo sería?
- ¿Qué harías si descubrieras que tus sueños pueden influir en los sueños de los demás?
- ¿Cómo reaccionarías si descubrieras que tus sueños están conectados con los sueños de otras personas en todo el mundo?



PLAN DE DIÁLOGO 2: MUNDOS DE PAZ

- ¿Qué significa para ti *un mundo de paz*? ¿Qué cosas no deberían existir en ese mundo?
- ¿Qué deberíamos hacer en un mundo de paz para mantener esa paz? ¿Qué animales incluirías en un mundo de paz y cómo coexistirían con los humanos?
- ¿Cómo ayudarías a otras personas a comprender la importancia de vivir en paz usando hilos mágicos?

PLAN DE DIÁLOGO 2: PODER DE LA IMAGINACIÓN

- Si tuvieras el poder de la imaginación de la Niña del Hilo, ¿qué harías para ayudar a tus amigos o familiares?
- ¿Qué inventarías con el poder de la imaginación para ayudar al planeta Tierra?
- ¿Cómo le explicarías la experiencia de usar tu imaginación para crear algo nuevo a un amigo que nunca lo ha intentado?
- Si pudieras enseñar a alguien a usar el poder de la imaginación, ¿por dónde empezarías?



SECCIÓN 3. La Niña de la Maraca Arcoíris y el Niño de las Plumas de Colores

Y no faltan unos hermanos que nacieron en el bosque amazónico, sííí, en una floresta muy grande y que está muy lejos de donde viven ahora. Ella se llama la Niña de la Maraca Arcoíris y tiene el poder especial de hacer crecer plantas y flores donde pone sus manos, en la tierra o en el aire o en las paredes, como si supiera que allí hay semillas, y sus manos les dan vida. Él se llama el Niño de las Plumas de Colores. ¿Por qué se llamará así? Aaaah... Y sabe hablar el idioma de los pájaros, ¡sí, sabe hablar como los pájaros! ¡Increíble!, ¿verdad?

PLAN DE DIÁLOGO 1: PODER DE COMUNICARSE CON LOS ANIMALES

- ¿Qué harías si pudieras hablar con pájaros como el Niño de las Plumas de Colores? ¿Qué les preguntarías?
- ¿Cómo afectaría tu vida diaria poder hablar con pájaros? ¿Cambiaría tu forma de vida actual?
- ¿Qué tipo de problemas podrías solucionar en tu comunidad si pudieras hablar con pájaros?
- Si pudieras pedir ayuda a los pájaros sobre algo importante, ¿qué sería?
- ¿Hay algún pájaro en particular con el que te gustaría hablar? ¿Por qué?
- ¿Crees que los pájaros podrían enseñarte algo sobre el clima o el medioambiente?
- Si pudieras elegir entender el lenguaje de cualquier otro animal, ¿cuál elegirías y por qué?

- ¿Cómo resolverías un conflicto entre animales si pudieras entender a ambos bandos?
- ¿Cómo usarías tu poder para ayudar a científicos o naturalistas?

PLAN DE DIÁLOGO 2: PODER DE COMUNICARSE CON LOS VEGETALES

- Si tuvieras el poder de cultivar plantas como la Niña de la Maraca Arcoíris, ¿dónde pondrías tus manos para hacer un mundo más verde?
- ¿Crees que es importante cuidar los bosques y los animales que viven en ellos? ¿Por qué?
- Imagina que pudieras crear un jardín mágico en cualquier lugar. ¿Cómo sería y qué plantas tendría?
- ¿Cómo ayudarías a tus amigos si tuvieras el poder de hacer crecer plantas al instante?
- ¿Cómo reaccionarías si vieras a alguien que está usando un poder como el de hacer crecer plantas? ¿Qué pensarías o dirías?
- ¿Crees que las plantas tienen sentimientos? ¿Cómo influiría eso en el uso de tu poder?
- ¿Qué responsabilidad crees que conlleva el poder de controlar el crecimiento de las plantas?
- Si pudieras hacer revivir una planta extinta, ¿cuál sería y por qué?
- ¿Cómo explicarías tu poder a quienes no creen en la magia?
- ¿Qué reglas te pondrías al usar tu poder para asegurarte de que no abusas de él?



SECCIÓN 4. La Niña Ametralladora y el Niño Revólver



También hay otros dos hermanos que nacieron en lugares muy violentos y que desde pequeños aprendieron a odiar. Ella es la Niña Ametralladora, porque tiene una ametralladora de juguete, una de esas viejas y rotas, y siempre la lleva consigo. Y él es el Niño Revólver, y tiene un revólver de juguete roto. Antes de conocer a los demás niños y niñas, solo sabían jugar a odiar, pero, cuando los conocieron y empezaron a jugar juntos, desarrollaron otros poderes: el poder de la invisibilidad, y, juntos, son

capaces de crear una especie de casa que los envuelve a todos dentro, invisible a los ojos de los demás. ¡Guau, qué poder!

PLAN DE DIÁLOGO 1: APRENDER A JUGAR AMIGABLEMENTE

- ¿Cómo te sentirías si vivieras en un lugar donde no hubiera paz? ¿Cómo imaginas ese lugar?
- ¿Cómo podrías hacer que un lugar se sintiera seguro para todos?
- ¿Qué harías si descubrieras que un amigo no se siente seguro en su casa?
- ¿Cómo podrías ayudar a volverse invisible a alguien que vive en un hogar donde no se siente seguro?
- ¿Qué podrías hacer para ayudar a todos a sentirse seguros y felices en sus hogares?
- ¿Qué harías si vieras a alguien triste o asustado porque se siente solo?
- ¿Cómo crees que se sentían la Niña Ametralladora y el Niño Revólver antes de conocer a los otros niños?
- ¿Qué opinas del hecho de que solo supieran jugar al odio? ¿Qué razones das para tus opiniones?
- ¿Cómo podrías ayudar a alguien que aprendió a jugar solo de forma negativa?
- ¿Qué cambiarías de los juegos a los que jugaban la Niña Ametralladora y el Niño Revólver?
- ¿Cómo ayudarías a alguien que juega a usar palabras y juegos hirientes? ¿Por qué? ¿Está bien jugar a juegos dañinos con los otros? ¿Por qué?
- ¿Crees que es importante aprender a jugar de diferentes maneras? ¿Por qué?
- ¿Qué dirías a la Niña Ametralladora y al Niño Revólver sobre cómo jugar amigablemente?
- ¿Qué alternativas a los juegos de odio podrían descubrir juntos?



PLAN DE DIÁLOGO 2: AMISTAD Y APRENDER NUEVOS PODERES

- ¿Qué podemos concluir sobre la amistad y el cambio al ver a estos personajes aprender nuevos poderes y dejar de jugar al odio?
- ¿Cómo usarías el poder de la invisibilidad, si lo tuvieras?
- ¿Cuáles son las consecuencias del poder de la invisibilidad?
- Si tuvieras un objeto que impidiera que la gente te viera, ¿cuándo crees que sería útil usarlo? ¿Cómo sería?
- ¿Qué harías si descubrieras que puedes hacer que todos a tu alrededor se sintieran protegidos y seguros?
- Si pudieras hacer invisible un lugar donde juegas, ¿qué lugar elegirías y por qué?
- ¿Cómo te sentirías si tuvieras la capacidad de cambiar las cosas con solo pensar en ellas?

- ¿Qué cosas buenas podrías hacer si pudieras hacer invisibles las cosas a tu alrededor?
- ¿Cómo crees que la invisibilidad puede ayudar a resolver conflictos?
- ¿Cómo reaccionarías si descubrieras que puedes ver a alguien invisible?
- ¿Puedes dar un ejemplo de las ventajas y las desventajas de ser invisible?
- ¿Cómo cambiaría tu percepción de los demás si no pudieras ver sus diferencias físicas?



SECCIÓN 5. La Niña Pez Globo

Y después está la Niña Pez Globo. Esta niña, mmm..., tenía los ojos muy amarillos y venía de una región desértica muy lejana. Además, estuvo enferma mucho tiempo porque su familia y ella comieron un pescado envenenado, pero, al despertar, sabía hablar un idioma inventado y todo. Además, tenía una barriga enorme que cantaba. Lo que pasa es que cada vez que no le gusta algo, ¡se infla como un pez globo y le salen espinas! Así que nadie podía acercarse a ella. Mmm, ¿ustedes también se inflan como la Niña Pez Globo cuando se enojan? Otro poder que quiero contarles es que también tiene unos polvos de colores que la ayudan a ocultar su presencia.

PLAN DE DIÁLOGO 1: IDIOMA INVENTADO

- ¿Qué harías si pudieras hablar un idioma que te hubieras inventado tú mismo? ¿Se lo enseñarías a alguien? ¿A quién?
- ¿Todos los idiomas son inventados? ¿Cómo sabes que sí o que no?
- ¿Quiénes pueden inventarse un idioma?

PLAN DE DIÁLOGO 2: CUERPO Y EMOCIONES

- ¿Cómo te sentirías si cada vez que te enojaras te inflaras como la Niña Pez Globo?
- ¿Qué harías si, cada vez que rieras o llorases, tu piel cambiara de color como un camaleón?
- Si pudieras cambiar de color o volverte invisible, ¿te ayudaría eso en la escuela? ¿Cómo?
- ¿Qué le dirías a la Niña Pez Globo para que se sintiera mejor cuando estuviera triste o enojada?
- ¿Qué cosas te hacen sentir como si te inflaras de ira?

PLAN DE DIÁLOGO 3: EL PODER DE OCULTARSE

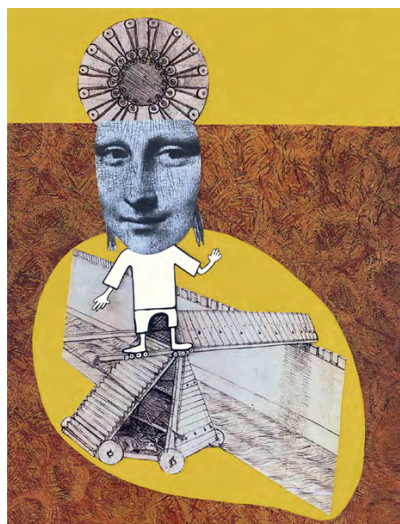
- ¿En qué sentido podría ser útil inflarse como un pez globo en situaciones cotidianas? Si tuvieras polvos de colores para volverte invisible, ¿en qué situaciones los usarías?
- ¿Crees que es bueno poder esconderse de los demás, a veces? ¿Por qué?
- ¿Te gustaría tener una «barriga cantante» como ella? ¿Qué canciones cantarías?

PLAN DE DIÁLOGO 4: SENTIRSE DIFERENTE

- ¿Cómo ayudarías a alguien que se siente solo por ser diferente, como la Niña Pez Globo?
- ¿Qué consejo darías a alguien que se siente excluido por ser diferente?
- ¿Qué crees que podemos aprender de las personas que se ven o actúan de forma diferente a como lo hacemos nosotros?

PLAN DE DIÁLOGO 5: EL PELIGRO Y LOS PODERES

- ¿Qué opinas de comer cosas desconocidas que podrían ser peligrosas, como le pasó a la familia de la Niña Pez Globo? ¿Te gusta el peligro? ¿Por qué?
- ¿Crees que tener poderes especiales siempre es divertido o a veces puede ser complicado?
- Si pudieras dar a la Niña Pez Globo un nuevo poder para alegrarle la vida, ¿cuál sería y por qué?



SECCIÓN 6. La Niña de la Rueda

Aquí tenemos a la Niña de la Rueda, que no tiene piernas, sino una silla de ruedas. ¡Sabe hacer cosas fantásticas! ¿Y saben qué? ¡Tiene un cofre del tesoro! ¡Tesoros muy raros! Porque sabe curar a la gente. Así que, cuando alguien tiene una pesadilla, ella viene y recoge todos los monstruos y fantasmas de las pesadillas, y los guarda en su cofre del tesoro. También sabe curar dolores de barriga, de cabeza y todas las pequeñas cosas que dañan el cuerpo y el corazón. Todo está guardado en su caja mágica, que es ese cofre del tesoro. Y, con eso, alivia el dolor de sus amigos y el de aquellos a quienes decide ayudar.

PLAN DE DIÁLOGO 1: COFRE DE PODERES MÁGICOS

- Si pudieras tener un cofre mágico como el de la Niña de la Rueda, ¿qué te gustaría que hiciera?
- ¿Qué cosas guardarías en un cofre mágico para ayudar a los demás?
- ¿Cómo podría un objeto mágico como el cofre cambiar la vida cotidiana en tu escuela?

- ¿Qué otras maneras de ayudar te imaginarías si el cofre tuviera poderes ilimitados?
- Si el cofre también pudiera guardar emociones felices, ¿qué momentos guardarías en él?

PLAN DE DIÁLOGO 2: ALIVIAR DOLORES Y SUFRIMIENTOS

- ¿Cómo te sentirías si pudieras aliviar el dolor y la tristeza de tus amigos con solo acercarte a ellos?
- ¿Cómo le explicarías la sensación de poder aliviar el sufrimiento de los demás a un amigo que no entiende lo que haces?
- ¿Qué aprenderías de tus amigos si pudieras aliviar su dolor o sus miedos con frecuencia?
- Si vieras a alguien en silla de ruedas como la Niña de la Rueda, ¿qué pensarías sobre las cosas que podría hacer?
- ¿Crees que es importante ayudar a los demás cuando están tristes o enfermos? ¿Cómo lo harías?
- ¿Te gustaría poder curar las pesadillas? ¿Qué te parecería ayudar a tus amigos de esa manera?
- ¿Qué harías si pudieras ver los miedos de los demás, como la Niña de la Rueda?

PLAN DE DIÁLOGO 3: PODERES, HABILIDADES Y RESPONSABILIDAD

- ¿Crees que todos tenemos algún tipo de poder especial para ayudar a los demás, aunque no sea mágico? ¿Cuál podría ser el tuyo?
- ¿Cómo podrías usar tus habilidades o las cosas que te gusta hacer para ayudar a otros en tu escuela o familia?
- Si pudieras crear un objeto mágico para ayudarte a ti y a tus amigos, ¿qué características tendría y por qué?
- ¿Cómo reaccionarías si descubrieras que tu capacidad para ayudar también te ayuda a ti de alguna manera?
- ¿Crees que habilidades especiales como las de la Niña de la Rueda requieren responsabilidad? ¿De qué tipo?
- ¿Qué tipo de aventuras podrías vivir si pudieras transportar los sentimientos y las experiencias de tu caja mágica a otros lugares?
- ¿Cómo podrías enseñar a los otros la importancia de comprender y aceptar a las personas que utilizan sillas de ruedas o que tienen otras diferencias?

PLAN DE ACCIÓN-COCREACIÓN

Si tuvieras que diseñar una escuela, un parque o una ciudad donde todos, independientemente de sus capacidades, pudieran divertirse y aprender juntos, ¿cómo sería?



SECCIÓN 7. El Niño de la Luz

Llega el turno del Niño de la Luz. Es un niño ciego que no puede ver nada, pero no está en la oscuridad, porque lo que ve es pura luz. Cuanto más observa el mundo, más lo ve lleno de luces. Dicen que nació un hada el día que él nació y que, por eso, a veces, oye una voz que sale de su cabeza y de su corazón, y le dice cosas interesantes. Él tiene poderes especiales, por ejemplo, ¡sabe desempalabrar! ¿Qué será eso? Sabe cómo deconstruir las palabras cuando alguien dice cosas que él cree que no debería decir. ¡El poder del desempalabramiento, para ser exactos!

PLAN DE DIÁLOGO 1: LUZ Y OSCURIDAD

- Si solo pudieras ver luz y no la oscuridad, ¿cómo imaginas que sería el mundo que te rodea? ¿Qué colores o luces imaginas a tu alrededor?
- ¿Qué te gustaría ver si pudieras ver el mundo lleno de luces como el Niño de la Luz?
- Si pudieras «ver» las emociones o los pensamientos de las personas como luces, ¿de qué colores crees que serían?
- Si tuvieras la capacidad de ver el mundo de otra manera, ¿cómo crees que cambiaría tu forma de relacionarte con los demás?
- ¿Cómo ayudarías a un amigo que no puede ver, pero sí que ve cosas que otros no ven?

PLAN DE DIÁLOGO 2: VOCES EN EL CORAZÓN

- ¿Crees que es posible escuchar voces que nos guían desde el corazón? ¿Qué crees que te dirían?

PLAN DE DIÁLOGO 3: PODER DE DESEMPALABRAR

- Si tuvieras el poder de «desempalabrar», es decir, de hacer que las personas reconsiderasen lo que van a decir, ¿cómo lo usarías?
- ¿Cómo podría usarse la capacidad de «desempalabrar» para mejorar la comunicación en tu escuela o comunidad?
- ¿Piensas que a veces las palabras pueden ser mágicas? ¿De qué manera?
- ¿Qué harías si pudieras cambiar las palabras negativas por positivas? ¿Cómo cambiaría eso tus conversaciones?
- ¿Crees que las palabras tienen poder? ¿Pueden, realmente, cambiar cómo se siente alguien?
- Si pudieras elegir un superpoder relacionado con la comunicación, ¿cuál sería y por qué?
- ¿Cuáles son las palabras que tienen más poder, en tu opinión? ¿Por qué piensas eso?

- ¿Cómo crees que las voces internas pueden ayudarnos a tomar decisiones? ¿Tienes alguna experiencia con esto? ¿Qué tipo de situaciones podrían mejorar si pudieras eliminar las palabras antes de que se dijeran?
- ¿Cómo transformarías un conflicto si pudieras transformar las palabras que se dicen?
- ¿Qué tipo de responsabilidad conlleva tener el poder de influir en lo que la gente dice o piensa?
- ¿Qué aprendemos sobre cómo las diferentes personas perciben el mundo a través de la historia del Niño de la Luz?

SECCIÓN 8. Juan, el Niño del Noveno Piso

Finalmente, está Juan, el Niño del Noveno Piso. ¡La familia de Juan es muy, muy rica! Tiene de todo: juguetes, libros, juegos, un piso precioso... Hasta estudia en una escuela en que los profesores son robots de inteligencia artificial. Lo que le pasa a Juan es que tiene mucho miedo y no sale de casa. ¿Tiene miedo de salir de casa? ¿Y otros miedos?

Un día, Juan mira por la ventana y empieza a ver que abajo, en la plaza, justo enfrente de su edificio, todos los demás niños y niñas están jugando. Desde su noveno piso, observa atentamente cómo todos ellos se reúnen siempre a las tres de la tarde para jugar; se ríen a carcajadas, disfrutan pasando tiempo juntos y Juan, desde arriba, lo observa todo y no entiende qué hacen. ¿Saben por qué? Pues... ¡porque Juan no sabe jugar!

PLAN DE DIÁLOGO 1: MIEDO DE SALIR DE CASA

- ¿Alguna vez has tenido miedo de salir de casa, como Juan? ¿Qué te ayudó a sentirte mejor?
- Si tuvieras todo lo que quisieras, como Juan, ¿crees que eso te haría no tener miedo? ¿Por qué sí o por qué no?
- ¿Qué cosas te dan miedo? ¿Cómo lidias con esos miedos?
- Si pudieras hablar con Juan, ¿qué consejos le darías para que no le diera miedo salir de casa?
- ¿Hay algún lugar donde te sientas seguro y feliz? ¿Cómo es?
- ¿Qué podrías hacer para ayudar a un amigo que tiene miedo como Juan?
- ¿Crees que es importante afrontar nuestros miedos? ¿Cómo podríamos hacerlo?
- ¿Crees que los amigos pueden ayudarnos a sentir menos miedo? ¿Cómo?
- Si Juan decidiera salir de casa, ¿con qué actividades podría disfrutar?
- Imagina que eres Juan y ves a todos divirtiéndose, ¿cómo te sentirías?

PLAN DE DIÁLOGO 2: SER FELIZ

- ¿Crees que tener muchos juguetes y cosas puede hacer feliz a alguien? ¿Qué más crees que se necesita para ser feliz?
- ¿Qué crees que es más importante para ser feliz, tener muchas cosas o pasar tiempo con los amigos y la familia? ¿Por qué?

- ¿Qué pasaría si todos valoraran los objetos más que a la familia, los amigos u otras personas? ¿Qué le recomendarías a una familia que no pasara tiempo con su hijo?
- ¿Crees que un amigo que tiene muchos juguetes, pero que siempre juega solo, puede ser feliz? ¿Cómo podríamos ayudarlo?
- ¿Qué es *ser feliz*?

PLAN DE DIÁLOGO 3: JUGAR

- ¿A qué juegos crees que jugaban los niños en la plaza que Juan estaba mirando? Si fueras uno de los niños de la plaza, ¿cómo invitarías a Juan a jugar contigo?
- ¿Por qué crees que es importante saber jugar? ¿Qué aprendemos jugando?
- Si pudieras crear un juego especial para que Juan aprendiera a jugar, ¿cómo sería?
- ¿Cómo crees que cambiaría el día de Juan si bajara a jugar con los demás niños? ¿Cómo podrían los juegos ayudar a Juan a superar su miedo a salir de casa?
- Imagina que los niños encuentran un mapa escondido en la plaza mientras están jugando. ¿Qué crees que mostraría el mapa? ¿Adónde los llevaría? ¿Qué pistas podrían seguir?
- ¿Crees que tener demasiados juguetes puede impedir que un niño salga de casa y haga amigos? ¿Cómo podría afectar eso a su vida social?



SECCIÓN 9. El misterio

¡Y no lo van a creer! Estos niños y niñas se dan cuenta de que Juan los está observando y, claro, a partir de ahí, empiezan a suceder cosas misteriosas y muy especiales en esta historia, que no les contaré ahora. En vez de eso, les propongo un juego. ¿Les gustan los juegos? ¿Les gusta jugar a pensar e imaginar qué cosas especiales pueden pasar? ¿Cuál será el misterio que todos lograrán resolver, incluido Juan?

PLAN DE DIÁLOGO 1: MISTERIO

- ¿Qué habilidades especiales podría aportar Juan para ayudar a resolver el misterio, incluso si cree que no puede jugar? ¿Y si el misterio fuera algo que solo Juan puede ver desde su ventana? ¿Cómo compartiría esa información con los demás niños?
- Si el misterio implicara descubrir el secreto de un antiguo tesoro escondido en el parque, ¿cómo podrían empezar a buscarlo?
- Si el misterio enseñara a los niños algo importante sobre la amistad, ¿qué crees que sería?
- Imagina que el misterio ayuda a Juan a aprender a jugar y a sentir menos miedo. ¿Cómo crees que cambiaría Juan después de resolver el misterio con los demás niños?

- ¿Qué cosas misteriosas y especiales crees que podrían empezar a suceder una vez que Juan se uniese al grupo?
- ¿Qué tipo de misterio crees que sería tan grande como para que todos los niños, incluido Juan, tuvieran que trabajar juntos para resolverlo?
- ¿Cómo podrían los niños usar los juegos a los que juegan a diario para hallar soluciones al misterio?
- ¿Cómo podrían trabajar juntos si Juan no pudiera superar su miedo a salir de casa?

PARA TERMINAR...

Este cuento de Angélica Sátiro, *La infancia de los márgenes*, está lleno de valores y actitudes éticas. Por ejemplo:

- **Empatía:** la capacidad de cada personaje para sentir y comprender las emociones de los demás es fundamental en la narrativa. Por ejemplo, la Niña de la Rueda, que sana a otros, y el Niño de la Luz, que ve más allá de la oscuridad física, muestran una profunda sensibilidad hacia las necesidades y los sentimientos ajenos.
- **Diversidad y aceptación:** cada niño tiene características únicas y proviene de diferentes lugares, lo cual refleja la diversidad y promueve la inclusión y la aceptación de las diferencias, como se aprecia en la forma en que los personajes se aceptan y valoran mutuamente a pesar de sus peculiaridades.
- **Creatividad y resolución de problemas:** la historia destaca la importancia de la creatividad infantil como herramienta para resolver problemas, incluso los que han generado los adultos. Esta capacidad se muestra como un rasgo de la infancia que permite a los niños abordar y superar los desafíos de forma innovadora.
- **Colaboración y comunidad:** los niños trabajan juntos para resolver el misterio, mostrando cómo la colaboración y el sentido de comunidad son cruciales para alcanzar objetivos comunes. La interacción entre los personajes demuestra cómo el trabajo en equipo puede conducir a la superación de obstáculos y a la unión de las personas.
- **Valoración de las habilidades individuales:** cada personaje tiene habilidades o poderes especiales que contribuyen al bienestar del grupo. Esto enseña a los niños a valorar sus propias habilidades y las de los demás, y cómo estas pueden utilizarse para ayudar y proteger a los demás.
- **Resiliencia y superación personal:** personajes como Juan, quien al principio se siente aislado y temeroso, con el tiempo se va abriendo e interactúa con los demás, demostrando cómo las personas pueden crecer y vencer sus miedos y limitaciones personales gracias al apoyo y la aceptación de sus amigos.
- **Integridad y justicia:** el personaje del Niño de la Luz, el cual puede «enmendar» o corregir lo que se dice incorrectamente, simboliza la búsqueda de la verdad y la justicia, así como la importancia de comunicarse con honestidad y precisión.

GUÍA DE LECTURA Y DE PROPUESTAS DE ACTIVIDADES.....	3
¿Qué ofrece esta guía?	3
Filosofía e infancias.....	3
Filosofía lúdica	3
Ciudadanía creativa e infancias.....	4
¿Quiénes son las infancias de los márgenes?	4
Proyecto Las Infancias de los Márgenes	4
Investigando el imaginario.....	5
¿Qué sale del proyecto piloto?.....	6
METODOLOGÍA.....	6
PLAN DE DIÁLOGO.....	7
• Dialogar sobre los juicios intuitivos.....	7
• Dialogar para generar elaboración.....	7
• Dialogar para hacer metacognición.....	7
PLAN DE INVESTIGACIÓN.....	7
• Investigación práctica.....	7
• Investigación teórico-conceptual	7
PLAN DE ACCIÓN-COCREACIÓN	8
• Acción social.....	8
• Acción estética.....	8
• Acción ética	8
PROGRAMACIÓN DE <i>LA INFANCIA DE LOS MÁRGENES</i>	11
1. La propuesta de la Escuela Plurilingüe de Outes.....	11
2. El pilotaje del cuento <i>La infancia de los márgenes</i>	11
3. ¿Por dónde empezamos?	11
4. PLAN DE INVESTIGACIÓN.....	13
4.1 Sus condiciones (sociales, físicas, mentales...)	13
4.2 Sus poderes mágicos	14
4.3 El misterio que resuelven juntos.....	14

5. Plan de diálogo por secciones del cuento <i>La infancia de los márgenes</i>	15
SECCIÓN 1. El Niño sin Nombre	15
SECCIÓN 2. La Niña del Hilo	17
SECCIÓN 3. La Niña de la Maraca Arcoíris y el Niño de las Plumas de Colores.....	18
SECCIÓN 4. La Niña Ametralladora y el Niño Revólver.....	19
SECCIÓN 5. La Niña Pez Globo	21
SECCIÓN 6. La Niña de la Rueda.....	22
SECCIÓN 7. El Niño de la Luz	24
SECCIÓN 8. Juan, el Niño del Noveno Piso	25
SECCIÓN 9. El misterio.....	26
PARA TERMINAR.....	27

Octaedro 
Editorial

Para más información
93 246 40 02
octaedro@octaedro.com
www.octaedro.com