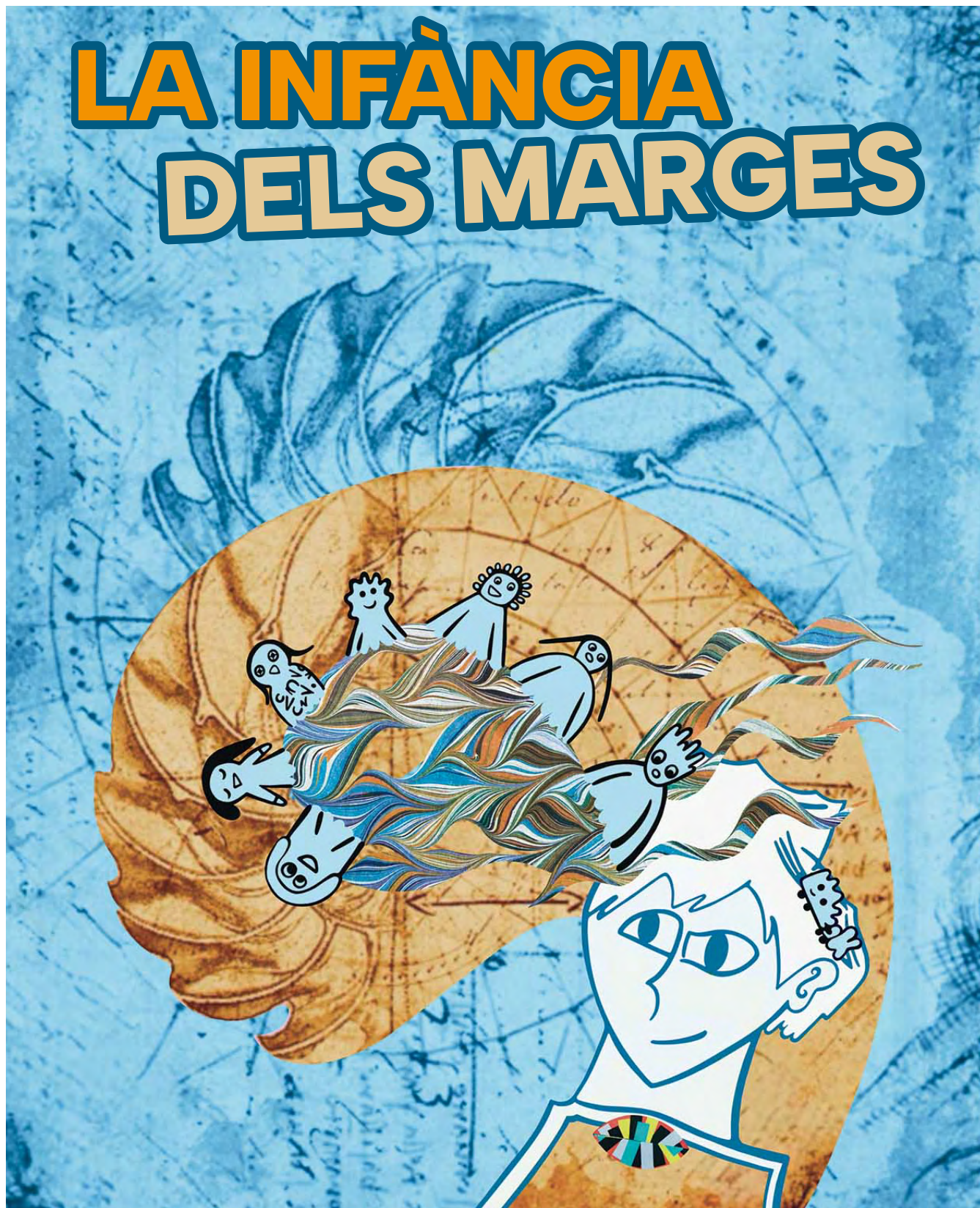

Angélica Sátiro i Xoana Maneiro

**GUIA DE LECTURA I
PROPOSTES D'ACTIVITATS DEL CONTE**

LA INFÀNCIA DELS MARGES



Col·lecció: Contes per a pensar – Sèrie Des dels marges

Títol: *Guia de lectura i propostes d'activitats del conte* La infància dels marges

Les il·lustracions van ser cocreades durant les trobades de Filosofia Lúdica amb els nens i nenes següents:

Daniel Bastos

João Miguel Morais Pereira

Kenzo Almeida Susuki

Laura Xavier Faria

Lena Lambert Moreno

Liz Kamoezze Nascimento

Luca Gasparotto

A partir de dibuixos dels participants, es van fer collages que van incloure obres de Leonardo da Vinci, i algunes imatges de pobles originaris i d'ocells brasilers, flors deshidratades, retalla de textures i formes variades, a més de la proposta de colors forts com a fons de les il·lustracions. Els originals dels dibuixos dels nens i nenes eren en color; l'opció de posar-ne la majoria en blanc i negre té l'objectiu de destacar-los de tota la resta, per posar en relleu la mirada i l'expressió de la infància.

Les sessions de Filosofia Lúdica van consistir en la narració del conte, diàlegs, jocs i producció de dibuixos. Aquesta activitat va tenir el suport de l'Instituto Guimarães Rosa, del Consolat General del Brasil a Barcelona.



Primera edició: setembre del 2025

© Angélica Sátiro

© Xoana Maneiro García de la «Programació de *La infància dels marges*»

© D'aquesta edició:

EDITORIAL OCTAEDRO, S.L.

Bailèn, 5, pral. – 08010 Barcelona

Tel.: 93 246 40 02

octaedro@octaedro.com

www.octaedro.cat

Aquesta publicació està subjecta a la Llicència Internacional Pública d'Atribució/Reconeixement-NoComercial 4.0 de Creative Commons. Podeu consultar les condicions d'aquesta llicència accedint a: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Disseny i producció: Octaedro Editorial

Publicació en accés obert – *Open access*

Què ofereix aquesta guia?

Aquesta guia que acompanya el conte *La infància dels marges* ofereix elements metodològics que ajuden a explorar les diferents possibilitats de lectura reflexiva, a més de brindar activitats que desenvolupen el pensament necessari per a una educació ciutadana, tot ampliant la capacitat d'aprendre a aprendre i a cocrear amb els altres.

Per ampliar la informació sobre el contingut d'aquesta guia, es pot consultar la publicació *Pedagogia amorosa des dels marges*.

Filosofia i infàncies

Als anys seixanta, Mathew Lipman i la seva col·laboradora Ann Margaret Sharp van desenvolupar el projecte *Philosophy for Children* (Filosofia per a Nens i Nenes). Gràcies al seu alt valor educatiu, aquest projecte va arribar a tots els continents del món. Al llarg dels anys, es van crear diferents grups de recerca universitària, de pràctica escolar, de formació de professorat i d'educació formal, informal i no formal. Es van elaborar diferents adaptacions d'aquesta proposta en els diversos grups i associacions, entre les quals la que practica a Catalunya el Grup IREF, anomenada *Filosofia 3/18*. La filosofia lúdica és un moviment dins el projecte internacional *Philosophy for Children*, que té com a suport editorial el projecte *Noria* (www.octaedro.com/noria). En aquest moviment s'emmarca el conte *La infància dels marges* i aquesta guia.

Filosofia lúdica

«El joc és més vell que la cultura», afirmava Huizinga en el seu llibre *Homo ludens*. Aquesta obra és una referència significativa, perquè delinea el teló de fons de la filosofia lúdica que s'esdevé en l'acció educativa. L'educació es dona en el si de la cultura. Per a Huizinga, la cultura es desenvolupa des de, per i per al joc en els diferents moments i espais històrics. Segons ell, el joc constitueix un fenomen cultural que mostra una manera de ser tan important com és això la de l'*Homo sapiens* ('humà que sap') o del *Homo faber* ('humà que fabrica/fa'). L'*Homo ludens* ('humà que juga') es relaciona amb el món i amb si mateix des d'actes lúdics. Aquest enteniment ens ajuda a demarcar un territori reflexiu que planteja el joc no solament com a recurs, tècnica i metodologia, sinó com una cosa més profunda que caracteritza l'ésser humà i uns trets culturals. I això és bàsic per entendre la proposta de la filosofia lúdica.

Encara que també sigui un projecte educatiu editorial, la filosofia lúdica és un moviment que proporciona una manera de mirar, una perspectiva des d'on situar-se per pensar i per actuar en l'educació, en la cultura, en la societat. És *jugar a pensar i pensar jugant*. Aquestes característiques són centrals en la filosofia lúdica, quan tracta de la dimensió del joc, de la imaginació, de la creativitat, del plaer i del risc de pensar i d'aprendre de forma autònoma i crítica. El moviment reivindica l'acció de jugar a pensar com a resistència política, que lluita per la dignitat de l'existència lúdica de la infància, de l'adolescència i del seu pensament, que val la pena desenvolupar. És una pràctica

educativa en la qual l'acte de pensar, el de sentir i el d'actuar estan connectats i no hi ha dicotomies, sinó complementarietats.

El moviment de la filosofia lúdica disposa d'un manifest, publicat el 2016 i revisat el 2024, que exposa la seva proposta específica.

La infància dels marges és un conte que provoca el desenvolupament del pensament dels seus lectors partint de les diferents infàncies, sense llevar-los el seu caràcter lúdic i el seu dret al joc i al riure compartit.

Ciutadania creativa i infàncies

El concepte de *ciutadania creativa* neix de la necessitat de trobar respostes pràctiques en contextos socials complexos i problemàtics. L'origen d'aquest concepte es remunta als inicis dels anys noranta, a partir de diferents pràctiques educatives que es van dur a terme a Espanya, el Brasil, Guatemala, Mèxic, Colòmbia, Itàlia i Portugal, entre altres països. Acumula una bibliografia diversa, se n'han fet diferents projectes educatius, culturals i socials, i va ser el tema d'una tesi doctoral en la Universitat de Barcelona que es va defensar l'any 2012.

El concepte, amb perspectiva sistèmica, reflecteix el desenvolupament de persones inventives, en ambients creatius, passant per processos enginyosos i generant resultats originals. Per tot plegat, la ciutadania creativa és un concepte que només es pot entendre des d'una perspectiva pràctica múltiple.

La infància dels marges és un conte que inspira la realització d'accions cocreatives que incideixen en la qualitat creativa de les persones, ambients, processos i resultats en la ciutadania.

¿Qui són les infàncies dels marges?

La infància sol ser marginada en el món adult, normalment silenciada i tractada com a objecte de protecció o com a «menys capaç». Sense oblidar el fet que, en contextos violents, és maltractada, explotada i víctima d'abusos. La infància, de manera general, no pot decidir ni tan sols sobre les coses que la concerneixen directament i específicament. Des de la perspectiva de l'adultocentrisme, la infància i l'adolescència ocupen els marges. Aquest projecte educatiu pretén donar visibilitat a aquesta circumstància.

El conte posa de manifest que els nens i les nenes estan en la mateixa societat en què viuen els adults i poden actuar de forma ciutadana, sempre que s'obrin espais per a això. A pesar que visquin situacions vulnerables, ells i elles poden continuar jugant i resolent problemes generats en el món adult.

Projecte Les Infàncies dels Marges

Les Infàncies dels Marges és el nom d'un projecte educatiu i editorial. S'utilitza el plural *infàncies* a fi de remarcar que no existeix una infància, sinó que són diverses i que és indispensable reconèixer-les i valorar-les en la seva diferència. Reflecteix una proposta de filosofia lúdica que tracta la diversitat de la infància com un eix clau per pensar el món

actual. Al mateix temps, desenvolupa la capacitat de pensar de manera crítica, creativa i ètica, perquè les diferències són riqueses socials, epistemològiques, morals, estètiques, etc. És, també, una proposta de ciutadania creativa que aborda les condicions diverses de les infàncies com a estímul per desenvolupar projectes en els seus contextos socials.

Durant el procés de creació, guiatge i desenvolupament del projecte, hi va haver participació activa de les infàncies diverses, com són els personatges del conte. La meta del projecte pilot, que va durar dos anys, va ser la recerca sobre l'imaginari que tenen els nens i les nenes sobre les infàncies dels marges. Això, a banda de buscar la validació de la proposta de literatura filosòfica (conte) i de la metodologia plantejada tant per a l'educació formal com per a la no formal i la informal. Tot seguit, llistem les organitzacions i escoles involucrades en el projecte pilot:

- Instituto Guimarães Rosa / Consolat General del Brasil a Barcelona (Catalunya)
- Fundació Resili – CRAE Maria Reina (Barcelona – Catalunya)
- Ceip Emilia Pardo Bazán (La Corunya – Galícia)
- Cpr Campo de Níjar Norte, juntament amb sis localitats de la comarca de Níjar (Almeria – Andalusia)
- Escola Plurilingüe d'Outes (Outes – Galícia)

Investigant l'imaginari

Quant a la recerca sobre l'imaginari de la infància dels marges, es va explorar què pensen sobre cadascun dels personatges. A través de la seva expressió oral, escrita, gestual, visual i plàstica, van mostrar:

- Les seves condicions (socials, físiques, mentals...): quins sentiments susciten? Hi ha empatia amb ells? Per què? Què poden aportar als altres des de les seves condicions?
- Els seus poders màgics, què simbolitzen? Què aporten, aquests poders? Inspiren a desenvolupar un poder propi?
- Pel que fa al misteri que aconsegueixen resoldre junts, quina classe de misteri podrien resoldre aquestes criatures utilitzant els seus poders? Quina mena de misteri és resultat d'un problema creat per adults i que pot afectar a tots? Un misteri, és sempre un problema? Què és un *misteri*?

Les dues accions principals del projecte pilot van ser:

- Participar en comunitats de diàleg sobre:
 - Els personatges, les seves condicions i els seus poders.
 - El misteri que aconsegueixen resoldre junts.
 - La recerca sobre la infància i les seves possibilitats com a ciutadana.
- Produir imatges sobre cada personatge (dibuix, pintura, fotografia, teatralització, escultura, collage, etc.), que es va unir a accions cocreatives.

El resultat va validar el conte i la metodologia en els diversos contextos.

Què surt del projecte pilot?

Són resultats del projecte pilot tres publicacions realitzades per l'editorial Octaedro:

- Aquesta guia gratuïta, amb la participació de Xoana Maneiro, del projecte pilot fet a l'Escola Plurilingüe d'Outes.
- El conte *La infància dels marges*, que dona origen al projecte pilot i que és resultat d'una acció cocreativa realitzada a l'Institut Guimarães Rosa a Barcelona, que va desembocar en la il·lustració del conte, amb participació de la infància.
- El llibre *Pedagogia amorosa des dels marges*, per als adults que acompanyen a les infàncies, amb diàlegs sobre la fonamentació i relats de les activitats dirigides, incloent-hi algunes imatges produïdes en el decurs del projecte pilot (dibuixos, fotografies, etc.).

METODOLOGIA

Unint la proposta metodològica del moviment filosofia lúdica i la de la línia de la ciutadania creativa, es proposa un camí que passa per tres classes de plans:



Aquest camí s'inspira en diferents propostes, autors i pràctiques al llarg dels anys. D'una banda, John Dewey és el filòsof inspirador d'aquest enfocament, amb la seva proposta d'*aprendre fent*. En aquesta línia, les vivències són transformades en experiència i l'experiència esdevé coneixement, en un conjunt de sabers que permeten aprendre i actuar d'una manera conseqüent i coherent. Això és així perquè el concepte de *experiència* ocupa el lloc principal en la seva teoria de l'educació i de coneixement. Per la seva part, Mathew Lipman, amb la proposta de filosofia per a nens i nenes, persegueix transformar les aules en comunitats de recerca, atès que entén la recerca com a element clau per a l'aprenentatge. A més, és a través del diàleg com es desenvolupa el pensament crític, acurat i creatiu de cadascun dels participants d'aquesta comunitat. Finalment, la proposta d'accions cocreatives ve de la línia de la *ciutadania creativa*, que té com a referència diversos autors.

PLA DE DIÀLEG

• Dialogar sobre els judicis intuïtius

Aquesta classe de diàleg valora les vivències prèvies de la infància i de la joventut tot explorant les seves idees entorn de les temàtiques treballades. Escoltar els judicis intuïtius dels participants d'un diàleg comporta respectar-los com a persones que pensen i que tenen idees sobre si mateixos, sobre la seva ciutat i sobre el món natural i cultural. L'objectiu és explorar les idees prèvies de la infància i de la joventut.

És important començar amb aquesta mena de diàleg, perquè garantirà un acompanyament adequat, a més de motivar els qui se senten escoltats i inclosos.

• Dialogar per generar elaboració

Aquesta modalitat de diàleg pretén provocar reflexió sobre el que s'ha investigat i connexió amb les idees prèvies i els judicis intuïtius. Reflexionar de manera crítica i raonada permet elaborar els sabers i transformar les vivències en experiència pensada.

El moment idoni per a aquesta classe de diàleg és després dels processos investigatius, tant pràctics com teòrics.

• Dialogar per fer metacognició

Aquesta classe de diàleg transforma l'experiència en coneixement, ja que repassa de manera profunda i amplia el camí transitat anteriorment, obrint la porta a reflexionar sobre el que es va intuir, vivenciar, experimentar, investigar i elaborar.

El moment òptim per a aquesta mena de diàleg és al final del cicle de diàleg-recerca-acció cocreativa.

PLA DE RECERCA

• Recerca pràctica

Com que el nostre gran objectiu és generar educació ciutadana, és clau investigar l'entorn més proper i més llunyà, a més d'investigar la pròpia ciutat. La fi última és generar comprensió sobre el context, detectant els seus problemes principals, que es podran tractar mitjançant acció-cocreació. Per dur a terme una acció cocreativa en l'entorn, és fonamental investigar-lo, entendre'l de primera mà, vivenciar-lo, sentir-lo i percebre'l amb el propi cos.

• Recerca teoricoconceptual

Per eixamplar i aprofundir els judicis intuïtius i les vivències corporals amb l'espai i el context, és crucial portar a terme recerques teòriques, així com buscar les bases i els conceptes que contribueixin a la comprensió de la realitat que s'està tractant. Aquesta classe de recerca dona lloc a accions conseqüents i ajuda a superar possibles interpretacions errònies i notícies falses. En aquesta investigació, un aliat pot ser l'eina tecnològica que anomenem *intelligència artificial*.

PLA D'ACCIÓ-COCREACIÓ

• Acció social

Un pla d'acció social es fa conjuntament amb altres ciutadans que componen la comunitat educativa o el teixit social de l'entorn. El seu objectiu principal és donar visibilitat a la infància i a la joventut com a ciutadans capaços d'aportar solucions a les problemàtiques socials del seu entorn de manera participativa i col·laborativa.

• Acció estètica

Un pla d'acció estètica es du a terme anant de bracet d'artistes o agents culturals de l'entorn. Les arts proporcionen a la infància i a la joventut formes expressives i llenguatges que permeten comunicar-se més bé amb l'entorn, a més de transformar els aspectes que necessiten una millora.

• Acció ètica

Un pla d'acció ètica pot ser desenvolupat col·lectivament i també per part de cada subjecte participant. Generar un projecte creatiu de vida és una classe de pla ètic necessari, ja que és important entendre que els subjectes no són passius i resultats de causes externes a la seva voluntat, pensament i llibertat. Concebre la pròpia vida com una cosa que pot ser desenvolupada, inventada i reinventada és imprescindible per a una bona acció ciutadana crítica i conscient. D'igual manera, és possible crear projectes creatius de vida en comú.

El procés d'aprenentatge travessa diferents moments en els quals els plans proposats es van posant en pràctica. El resultat d'aquest procés requereix dos passos més: la comunicació amb els altres (interna i externa) i l'avaluació tant del resultat com del procés. La imatge següent mostra com es pot implementar:



En el prova duta a terme amb l'Institut Guimarães Rosa a Barcelona va ser possible explorar tots els aspectes de la metodologia, passant per les diferents classes de diàleg i de recerca en el taller de Filosofia Lúdica realitzat juntament amb el grup d'infància i adolescència. El resultat d'acció cocreativa va ser la il·lustració del conte *La infància dels marges*, fent servir com a recurs per generar les diferents classes de diàleg i de recerca. El conte narra un fet real esdevingut al Brasil el 8 de gener del 2023. Aquell dia, la democràcia va trontollar al Brasil, arran de l'assalt a la plaça dels Tres Poders, on estan situats els edificis del poder executiu, judicial i legislatiu d'aquest país. Sota la mirada atònita del món, milers de persones, qualificades per la premsa internacional de terroristes, vàndals i criminals, van envair tots tres edificis, destrossant el patrimoni públic. Comparat amb l'assalt al Capitoli dels EUA, aquest fet va ser estimulat per líders polítics antidemocràtics. Diversos espais van quedar afectats, d'altres completament destruïts, es van saquejar, danyar o robar objectes artístics, culturals i històrics, inclosa una còpia de l'original de la Constitució Federal Brasileira del 1988, una de les poques que hi ha signades per tots els participants en la seva elaboració (constituents). En el conte, la infància protagonista és la que troba la Constitució robada. D'aquí ve que alguns dels temes investigats fossin: *Què és una constitució? ¿Per què la Constitució del 1988 és important al Brasil? ¿Tots els països tenen constitució?* Els responsables de la temptativa del cop d'estat, en l'actualitat, estan sent jutjats i empresonats. Un altre tema sobre el qual es va investigar, dialogar i reflexionar va ser què és la democràcia i on rau la seva importància.

Així mateix, s'hi van incloure preguntes sobre les condicions i els poders dels personatges. El misteri que aconsegueixen resoldre junts (el robatori de la Constitució) es va explorar a través d'altres preguntes relacionades amb els marges i la construcció d'un «nosaltres» des de la diversitat: *Les persones, són iguals o són diferents? Per què? Les persones diferents de nosaltres, són interessants? Per què? Totes les persones han de tenir els mateixos drets? Per què? Com podem convida millor tots junts?*

El projecte d'acció-cocreació va ser de caràcter estètic, entenent la literatura filosòfica, el dibuix i el collage com a llenguatges artístics involucrats.

Els participants del taller van dibuixar les seves versions dels personatges, escenes i ambients del conte. Aquests dibuixos van formar part del collage que configura la il·lustració del conte, juntament amb elements de l'obra de Leonardo da Vinci. El collage sol combinar realitat amb fantasia, generant composicions inusuals. Reflecteix un joc continu de relació entre les parts i el tot. El nou sorgeix quan les parts són descontextualitzades del seu tot, donant lloc a altres resultats (de vegades, tots diferents). Això fa que sigui una tècnica versàtil, plena de possibilitats, que posa en comú persones, objectes i elements que poden suscitar estranyesa i sorpresa. Va ser una tècnica molt utilitzada pels surrealistes i altres artistes com ara Matisse o Duchamp.

En el cas de la il·lustració del conte *La infància dels marges*, el collage posa el dibuix de la infància al costat de l'expressió artística d'un dels genis més destacats de la humanitat, Leonardo da Vinci. Aquest també va ser un tema de diàleg d'elaboració: per què caldria posar, l'expressió de la infància, al costat de la d'un geni? Una de les raons té a

veure amb la dignitat de la infància i la possibilitat de comptar amb la seva expressió publicada al costat dels registres d'un geni. Tal com va ser identificat pels mateixos participants del taller, el resultat és desconcertant, rar, però interessant.

Com a part de l'acció cocreativa, es va organitzar un taller posterior per a la creació de la portada del conte; en aquesta ocasió, els participants van veure la maquetació final de la part interna del llibre i, a partir d'aquí, van aportar propostes visuals que van ser unides a un resultat final, amb una espiral de Leonardo da Vinci com a fons.

La cocreació és una eina poderosa per fer ciutadania creativa. Crear col·lectivament representa un repte que desenvolupa diferents valors ciutadans, entre els quals ser capaços de continuar dialogant amb l'altre, per més que s'hi estigui en desacord.

El que s'espera és que el procés viscut per arribar a la publicació final del conte serveixi d'estímul per a diferents diàlegs, recerques i cocreacions que generin infància i adolescència ciutadana. Val la pena recordar que aquesta guia i el llibre per a adults també són resultats col·laboratius.

1. La proposta de l'Escola Plurilingüe d'Outes

Maiuca Coirtón Tesoro, la directora, afirma que: «Som un centre que fa cinc anys que estem en un procés profund de revisió, anàlisi i reformulació de la nostra pràctica educativa. Un camí que va començar plantejant-nos quina escola volíem. Per mitjà de la formació, el diàleg, la reflexió i la cooperació del claustre, vam anar definint les línies de l'escola, sent prioritari per a l'equip posar en el punt de mira la infància i les seves necessitats. Per a això, creiem necessària una escola compensadora de desigualtats, democràtica, que promogui la cura de les persones que l'habitarem, una escola que viu i crea comunitat».

A partir d'aquestes línies d'identitat s'organitza el centre perquè les nenes i els nens experimentin formes de participació actives i democràtiques, a fi de fomentar la curiositat i desenvolupar, així, la capacitat intel·lectual i moral, el criteri propi per prendre decisions de manera responsable i fonamentada.

Així doncs, entenem que els ambients preparats tenen un paper fonamental a la nostra escola, ja que el seu disseny i el seu ús promou relacions, comunicacions i trobades que conviden a l'aprenentatge, l'experimentació i la recerca. D'igual manera, l'espai exterior és un escenari d'enorme interès pedagògic, atès que aporta grans beneficis, tant emocionals com físics, en estimular el desenvolupament psicomotor a través de l'activitat física, el joc espontani i creatiu, l'aprenentatge per descobriment, el llenguatge i les relacions socials».

2. La prova pilot del conte *La infància dels marges*

L'experiència de la prova pilot ens va permetre consolidar una línia de treball basada en la recerca filosòfica amb la infància. A través d'aquest conte, vam poder abordar qüestions d'exclusió, justícia, diversitat, dignitat i drets des de la veu mateixa de l'alumnat. La metodologia de la comunitat d'indagació va permetre construir un pensament compartit, en el qual l'emoció, l'empatia, la creativitat i la raó s'entrellaçaven.

Va ser una experiència de llarg recorregut, amb capacitat per articular múltiples llenguatges: narratiu, artístic, corporal, visual. El conte es va convertir en un marc comú des del qual pensar la realitat i proposar canvis. Treballem des d'una mirada crítica, però també des de l'esperança activa, convençudes que la infància té molt a aportar al pensament ètic i a la construcció d'un món millor.

3. Per on comencem?

A continuació, es mostra la programació que hem desenvolupat i seguit durant el guiatge. Comencem passant un vídeo de l'Angélica Sátiro en què narra la síntesi del conte.

Hola! Soc l'Angélica Sátiro, filòsofa i escriptora de contes infantils. Avui us explicaré un conte sobre la infància des dels marges, que narra la història d'uns nens molt especials per a mi. Aquesta història de persones tan extraordinàries també ens parla d'un misteri que només vosaltres, els nens, podeu resoldre.

Un misteri que sorgeix d'un problema creat pel món adult, però que la infància, des de la seva capacitat creativa per resoldre problemes, aconsegueix esclarir, encara que avui no us parlaré d'aquest misteri.

Avui us vull parlar d'aquests nens: com són, d'on venen, què els fa tan especials. Què pensen? Què cal per ser una persona especial?

Hi ha el Nen sense Nom, un nen afrodescendent, raó per la qual el seu color és diferent del de molts de vosaltres i dels que m'escolteu. Aquest nen no té nom, i per això li diuen el Nen Sense Nom. I sabeu què? Sempre porta una bossa plena de joguines velles i, a més, té una càmera. Ah..., ningú sap com ho fa, però ho fa. A més, té un poder molt especial: pot sentir els pensaments dels altres i parlar mentalment amb qui vulgui. Quin poder més interessant!, oi?

Després està la Nena del Fil, que tampoc té nom i es diu així perquè té diversos fils màgics amb els quals pot inventar mons de pau mentre somnia, i, sí, cada dia somnia que crea mons de pau. El seu gran poder és el poder de la imaginació i el poder dels somnis.

I no falten uns germans que van néixer al bosc amazònic, síííí, en un boscatge molt gran i que està força lluny d'on viuen ara. Ella es diu la Nena de la Maraca Arc Iris i té el poder especial de fer créixer plantes i flors allà on posa les seves mans, a terra o a l'aire o a les parets, com si sabés que allà hi ha llavors, i les seves mans els donen vida. Ell es diu el Nen de les Plomes de Colors. I per què es diu així? Aaaah... I sap parlar l'idioma dels ocells, sí, sap parlar com els ocells! Increïble!, veritat?

També hi ha altres dos germans que van néixer en indrets molt violents i que des de petits van aprendre a odiar. Ella és la Nena Metralladora, perquè té una metralladora de joguina, una d'aquelles velles i trencades, i sempre la porta a sobre. I ell és el Nen Revòlver, i té un revòlver de joguina trencat. Abans de conèixer els altres nens i nenes, només sabien jugar a odiar, però, quan els van conèixer i van començar a jugar plegats, van desenvolupar altres poders: el poder de la invisibilitat, i, junts, són capaços de crear una espècie de casa que els envolta a tots a dintre, invisible als ulls dels altres. Bufa, quin poder!

I després està la Nena Peix Globus. Aquesta nena, mmm..., tenia els ulls molt grocs i venia d'una regió desèrtica molt llunyana. A més, va estar malalta molt de temps perquè la seva família i ella van menjar un peix enverinat, però, quan es va despertar, sabia parlar un idioma inventat i tot. A més, tenia una panxa enorme que cantava. El que passa és que, cada vegada que no li agrada alguna cosa, s'infla com un peix globus i li surten espines! Així que ningú podia acostar-se a ella. Mmm, vosaltres també us infleu com la Nena Peix Globus quan us empipeu? Un altre poder que vull explicar-vos és que també té unes pols de colors que l'ajuden a ocultar la seva presència.

Quins poders que tenen aquests nens, oi? Però, mireu, n'hi ha més.

Tenim, també, la Nena de la Roda, que no té cames, sinó una cadira de rodes. Sap fer coses fantàstiques! I sabeu què? Té un cofre del tresor! Tresors ben rars! Perquè sap guarir la gent. Així que, quan algú té un malson, ella ve i recull tots els monstres i fantasmes dels malsons, i els guarda en el seu cofre del tresor. També sap curar mals de panxa, de cap i totes les petites coses que fan mal al cos i al cor. Tot està guardat dins la seva caixa màgica, que és aquest cofre del tresor. I, amb això, alleuja el dolor dels seus amics i el d'aquells a qui decideix ajudar.

Arriba el torn del Nen de la Llum. És un nen cec que no hi veu gens, però no està en la foscor, perquè el que veu és pura llum. Com més observa el món, més el veu ple de llums. Diuen que va néixer una fada el dia que ell va néixer i que, per això, a vegades, sent una veu que surt del seu cap i del seu cor, i li diu coses interessants. Ell té poders especials, per exemple, sap desempaular! Què deu ser, això? Sap com desconstruir les paraules quan algú diu coses que ell creu que no hauria de dir. El poder del desempaularment, per ser exactes!

Per acabar, tenim el Joan, el Nen del Novè Pis. La família del Joan és molt, molt rica! Té de tot: joguines, llibres, jocs, un pis preciós... Fins i tot estudia en una escola en què els professors són robots d'intel·ligència artificial. El que li passa al Joan és que té molta por i no surt de casa. Té por de sortir de casa? I altres pors?

Un dia, el Joan mira per la finestra i comença a veure que a baix, a la plaça, just al davant del seu edifici, tots els altres nens i nenes estan jugant. Des del seu novè pis, observa atentament com tots ells es reuneixen sempre a les tres de la tarda per jugar; es peten de riure, s'ho passen d'allò més bé compartint el temps i el Joan, de dalt estant, s'ho mira tot i no entén què fan. Sabeu per què? Doncs... perquè el Joan no sap jugar!

I no us ho creureu! Aquests nens i nenes s'adonen que el Joan els està observant i, és clar, a partir d'aquí, comencen a succeir coses misterioses i molt especials en aquesta història, que no us explicaré ara. En comptes d'això, us proposo un joc. Us agraden els jocs? Us agrada jugar a pensar i imaginar quines coses especials poden passar? Quin deu ser el misteri que tots aconseguiran resoldre, inclòs el Joan?

4. PLA DE RECERCA

Investigant la imaginació

Les accions principals del projecte pilot se centren en la investigació de la imaginació infantil. La proposta és fer-ho a través de la seva expressió oral, escrita, gestual, visual i plàstica, quan mostren la seva opinió sobre els personatges:

4.1 Les seves condicions (socials, físiques, mentals...): Quins sentiments et generen? Sents empatia cap a ells? Per què? Què poden aportar als altres des de la seva condició?

Preguntes per al diàleg:

- Quins sentiments et provoquen els personatges en conèixer les seves condicions de vida i les seves característiques úniques? Et fan sentir trist, feliç, curiós...? Per què?
- Com et sentiries si tinguessis les mateixes condicions que un dels personatges de la història?
- Et resulta fàcil sentir empatia pels personatges? Per què sí o per què no?
- Sents empatia per aquests personatges? Dona exemples de com vas poder comprendre les seves vides, o de com no vas poder fer-ho.
- Quines coses bones creus que poden aportar aquests personatges a altres persones a conseqüència de les seves condicions úniques? Poden, les seves diferències, ensenyar-nos res que sigui valuós? Què ens ensenyen aquests personatges sobre l'amistat i l'ajuda mútua?
- Com podríem aprendre a apreciar més bé les diferències dels altres?
- Creus que les condicions en les quals viu una persona haurien de canviar la forma com la tractem?
- Hauríem de tractar tothom de la mateixa manera, o bé considerar les seves diferències?

4.2 Els seus poders màgics: Què simbolitzen? Què aporten aquests poders? T'inspiren a desenvolupar el teu propi poder?

Preguntes per al diàleg:

- Quin poder màgic dels personatges t'agradaria tenir i per què?
- Aquests poders màgics, t'inspiren a pensar en un poder que t'agradaria tenir? Quin seria i per què? Com el faries servir per ajudar els altres?
- Si poguessis combinar els poders de dos personatges, quin triaries i quin nou poder crearies? Com funcionaria?
- Com usaries un poder màgic per fer una cosa bona en la teva comunitat?
- Com podrien, els poders d'aquests personatges, ajudar a resoldre problemes en el seu món o en el teu? Descriu una situació en què un poder podria ser útil.
- Creus que tenir un poder especial canviaria la forma en què els altres et tracten?
- Quines responsabilitats comporta tenir un poder màgic?
- Què simbolitzen aquests poders, per a tu? Representen res més que només habilitats especials?
- Què creus que simbolitzen els poders màgics d'aquests personatges? Representen cap mena de metàfora o lliçó sobre la vida real?

4.3 El misteri que resolen junts: Quina classe de misteri podrien resoldre aquests nens emprant els seus poders? Quina mena de misteri sorgeix d'un problema creat per adults i que pot afectar tothom? Un misteri, sempre és un problema? Què és un *misteri*?

Preguntes per al diàleg:

- Què creus que és un misteri? Pot ser una cosa positiva?
- Creus que un misteri sempre és un problema? Pot, un misteri, ser una cosa bona o emocionant? T'agrada resoldre misteris o t'estimes més que ho faci una altra persona?
- Imagina una classe de misteri que aquests personatges podrien resoldre fent servir els seus poders. Podria ser alguna cosa que només ells poguessin veure o entendre? Descriu com ho farien.
- Com podrien, els poders dels personatges, ajudar a resoldre un gran misteri a la teva escola o comunitat?
- Pensa en un problema creat per adults que pugui afectar a tothom, com ara la injustícia o l'exclusió. Com podrien els poders d'aquests personatges ajudar a posar-hi remei?
- Quina mena de problemes creus que són els més difícils de resoldre? Penses que tots els misteris s'haurien de resoldre? Per què?
- Prefereixes treballar sol o en equip, a l'hora de resoldre misteris? Per què?

5. Pla de diàleg per seccions del conte *La infància dels marges*



SECCIÓ 1. El Nen sense Nom

Hi ha el Nen sense Nom, un nen afrodescendent, raó per la qual el seu color és diferent del de molts de vosaltres i dels que m'escolteu. Aquest nen no té nom, i per això li diuen el Nen Sense Nom. I sabeu què? Sempre porta una bossa plena de joguines velles i, a més, té una càmera. Ah..., ningú sap com ho fa, però ho fa. A més, té un poder molt especial: pot sentir els pensaments dels altres i parlar mentalment amb qui vulgui. Quin poder més interessant!, oi?

PLA DE DIÀLEG 1: NOM

- Com et sentiries si no tinguessis nom?
- Si haguessis de triar un nom, quin seria i per què el triaries?
- Com creus que influeix, en la identitat d'una persona, el fet de tenir un nom?
- Si et diguessis d'una altra manera, continuaries sent tu?
- Quin nom li posaries al Nen sense Nom?
- Creus que un nom pot canviar la forma en què els altres veuen a una persona?
- Com et sentiries si un dia descobrissis que el teu nom té un significat molt especial?
- Com ajudaries algú que no se sent connectat amb el seu propi nom a trobar-ne un que realment el representi?

PLA DE DIÀLEG 2: SER DIFERENT

- Creus que tots els nens s'haurien d'assemblar o és bo per a nosaltres ser diferents? Per què?
- Quines emocions creus que podria sentir el Nen sense Nom per ser visualment diferent dels seus companys?
- Com enriqueixen les diferents cultures i colors de pell la nostra comprensió del món? Quines accions podries fer si veiessis que algú pateix discriminació per la seva aparença física?
- Com ajuda, el reconeixement de les diferències, a construir una societat més comprensiva i inclusiva?
- Quines iniciatives podríem prendre des de la nostra escola per educar i promoure el valor de la igualtat entre totes les races i cultures?
- Què fa especial la bossa de joguines velles que du el nen? Quines joguines hi posaries tu?

PLA DE DIÀLEG 3: PODER DE COMUNICAR-SE MENTALMENT

- Tens cap objecte especial per a tu? Què el fa especial?
- T'agradaria poder sentir el que pensen els teus amics? Per què sí o per què no?
- Si poguessis parlar amb algú a través de la teva ment, amb qui parlaries i què li diries?
- Si poguessis sentir els pensaments d'altres persones, què faries amb aquesta informació?
- Quins problemes creus que podries solucionar si poguessis comunicar-te amb els altres mentalment, sense parlar?
- T'agradaria canviar res del poder de sentir els pensaments, si poguessis? Què canviaries?
- Com mantindries en secret els pensaments que sents, a fi de respectar la privacitat dels altres?
- Quina responsabilitat comporta tenir el poder de conèixer els pensaments i els sentiments dels altres?
- El faries servir per treure'n profit? Què passa amb la comunitat?

PLA D'ACCIÓ-COCREACIÓ

A partir de l'obra *Humanae*, de l'artista Angélica Dass, que mostra que no hi ha persones blanques o negres, sinó que totes pertanyen a una gamma de colors de tonalitats marrons, es tracta de fer un inventari cromàtic dels diversos tons de pell.

La proposta és que cada nen o nena faci un autoretrat, mirant de reproduir el seu propi to de pell mitjançant pintures al tremp. És important que hi participin altres persones de la comunitat educativa.

L'activitat finalitza amb una exposició, en el centre educatiu, de fotografies de l'alumnat, acompanyades del seu pantone personal, de manera que es faci visible la diversitat real del grup.

SECCIÓ 2. La Nena del Fil

Després està la Nena del Fil, que tampoc té nom i es diu així perquè té diversos fils màgics amb els quals pot inventar mons de pau mentre somnia, i, sí, cada dia somnia que crea mons de pau. El seu gran poder és el poder de la imaginació i el poder dels somnis.

PLA DE DIÀLEG 1: SOMIAR I CREAR MONS AMB FILS MÀGICS

- Has somniat mai un món diferent? Com era aquest món?
- Si poguessis utilitzar fils màgics com la Nena del Fil, quina mena de món crearies mentre dorms?
- Si poguessis canviar alguna cosa al teu poble o ciutat usant els fils màgics, què hi canviaries i per què?
- Com podrien ajudar-te els fils màgics a resoldre un problema a l'escola?
- Si els fils màgics poguessin portar-te a qualsevol lloc, on aniries i què imagines que hi descobriries?
- Creus que els teus somnis poden ajudar-te a fer coses reals? De quina manera?
- Com et sentiries si algú usés els seus fils màgics per canviar el teu món sense demanar-t'ho?
- Si tothom a la teva classe tingués fils màgics, com podrien treballar plegats per crear un món millor? Què entens per *un món millor*? T'agradaria compartir els teus somnis màgics amb altres persones? Per què?
- Què és més poderós: un somni o la realitat? Per què ho penses?
- Podries estar vivint el somni d'una altra persona?
- Què faries si un dia descobrissis que pots convertir els teus somnis en realitat només de pensar-hi?
- Si poguessis organitzar una festa en la qual tots compartissin els seus somnis màgics, com seria?
- Què faries si descobrissis que els teus somnis poden influir en els somnis dels altres?
- Com reaccionaries si descobrissis que els teus somnis estan connectats amb els somnis d'altres persones arreu del món?



PLA DE DIÀLEG 2: MONS DE PAU

- Què significa per a tu *un món de pau*? Quines coses no haurien d'existir en aquest món?
- Què hauríem de fer en un món de pau per mantenir aquesta pau? Quins animals inclouries en un món de pau i com coexistirien amb els humans?
- Com ajudaries altres persones a comprendre la importància de viure en pau usant fils màgics?

PLA DE DIÀLEG 2: PODER DE LA IMAGINACIÓ

- Si tinguessis el poder de la imaginació de la Nena del Fil, què faries per ajudar els teus amics o familiars?
- Què inventaries amb el poder de la imaginació per ajudar el planeta Terra?
- Com explicaries l'experiència d'utilitzar la teva imaginació per crear una cosa nova a un amic que mai no ho ha intentat?
- Si poguessis ensenyar a algú com s'usa el poder de la imaginació, per on començaries?



SECCIÓ 3. La Nena de la Maraca Arc Iris i el Nen de les Plomes de Colors

I no falten uns germans que van néixer al bosc amazònic, síííí, en un boscatge molt gran i que està força lluny d'on viuen ara. Ella es diu la Nena de la Maraca Arc Iris i té el poder especial de fer créixer plantes i flors allà on posa les seves mans, a terra o a l'aire o a les parets, com si sabés que allà hi ha llavors, i les seves mans els donen vida. Ell es diu el Nen de les Plomes de Colors. I per què es diu així? Aaaah... I sap parlar l'idioma dels ocells, sí, sap parlar com els ocells! Increïble!,

PLA DE DIÀLEG 1: PODER DE COMUNICAR-SE AMB ELS ANIMALS

- Què faries si poguessis parlar amb ocells com el Nen de les Plomes de Colors? Què els preguntaries?
- Com afectaria la teva vida diària poder parlar amb ocells? Canviaria la teva forma de vida actual?
- Quina classe de problemes podries solucionar en la teva comunitat si poguessis parlar amb ocells?
- Si poguessis demanar ajuda als ocells sobre una cosa important, què seria?
- Hi ha cap ocell en particular amb el qual t'agradaria parlar? Per què?
- Creus que els ocells podrien ensenyar-te res sobre el clima o el medi ambient?
- Si poguessis triar entendre el llenguatge de qualsevol altre animal, quin escolliries i per què?

- Com resoldríes un conflicte entre animals si poguessis entendre tots dos bàndols?
- Com faríes servir el teu poder per ajudar científics o naturalistes?

PLA DE DIÀLEG 2:

PODER DE COMUNICAR-SE AMB ELS VEGETALS

- Si tinguessis el poder de conrear plantes com la Nena de la Maraca Arc Iris, on posaries les teves mans per fer un món més verd?
- Creus que és important cuidar els boscos i els animals que hi viuen? Per què?
- Imagina que poguessis crear un jardí màgic en qualsevol indret. Com seria i quines plantes tindria?
- Com ajudaries els teus amics si tinguessis el poder de fer créixer plantes a l'instant?
- Com reaccionaries si veiessis algú que està utilitzant un poder com el de fer créixer plantes? Què pensaries o diries?
- Creus que les plantes tenen sentiments? Com influiria això en l'ús del teu poder?
- Quina responsabilitat creus que comporta el poder de controlar el creixement de les plantes?
- Si poguessis fer reviure una planta extinta, quina seria i per què?
- Com explicaries el teu poder als qui no creuen en la màgia?
- Quines regles et posaries a l'hora de fer servir el teu poder per assegurar-te que no n'abuses?



SECCIÓ 4. La Nena Metralladora i el Nen Revòlver

També hi ha altres dos germans que van néixer en indrets molt violents i que des de petits van aprendre a odiar. Ella és la Nena Metralladora, perquè té una metralladora de joguina, una d'aquelles velles i trencades, i sempre la porta a sobre. I ell és el Nen Revòlver, i té un revòlver de joguina trencat. Abans de conèixer els altres nens i nenes, només sabien jugar a odiar, però, quan els van conèixer i van començar a jugar plegats, van desenvolupar altres

poders: el poder de la invisibilitat, i, junts, són capaços de crear una espècie de casa que els envolta a tots a dintre, invisible als ulls dels altres. Bufa, quin poder!

PLA DE DIÀLEG 1: APRENDRE A JUGAR AMIGABLEMENT

- Com et sentiries si visquessis en un lloc on no hi hagués pau? Com t'imagines aquest lloc?
- Com podries fer que un lloc se sentís segur per a tothom?
- Què faries si descobrissis que un amic no se sent segur a casa seva?
- Com podries ajudar a tornar-se invisible a algú que viu en una llar on no se sent segur?
- Què podries fer per ajudar a tothom a sentir-se segur i feliç en les seves llars?
- Què faries si veiessis algú trist o espantat perquè se sent sol?
- Com creus que se sentien la Nena Metralladora i el Nen Revòlver abans de conèixer els altres nens?
- Què opines del fet que només sabessin jugar a l'odi? Quines raons dones per a les teves opinions?
- Com podries ajudar algú que va aprendre a jugar només de manera negativa?
- Què canviaries dels jocs als quals jugaven la Nena Metralladora i el Nen Revòlver?
- Com ajudaries algú que juga a emprar paraules i jocs feridors? Per què? Està bé jugar a jocs nocius amb els altres? Per què?
- Creus que és important aprendre a jugar de maneres diferents? Per què?
- Què diries a la Nena Metralladora i el Nen Revòlver sobre com es pot jugar amigablement?
- Quines alternatives als jocs d'odi podrien descobrir plegats?



PLA DE DIÀLEG 2: AMISTAT I APRENDRE NOUS PODERS

- Què podem concloure sobre l'amistat i el canvi en veure aquests personatges aprendre poders nous i deixar de jugar a l'odi?
- Com usaries el poder de la invisibilitat, si el tinguessis?
- Quines són les conseqüències del poder de la invisibilitat?
- Si tinguessis un objecte que impedís que la gent et veiés, quan creus que seria útil usar-lo? Com seria?
- Què faries si descobrissis que pots fer que tothom al teu voltant se sentís protegit i segur?
- Si poguessis fer invisible un lloc on jugues, quin lloc triaries i per què?
- Com et sentiries si tinguessis la capacitat de canviar les coses només de pensar-hi?

- Quines coses bones podries fer si poguessis fer invisibles les coses que t'envolten voltant?
- Com creus que la invisibilitat pot ajudar a resoldre conflictes?
- Com reaccionaries si descobrissis que pots veure algú invisible?
- Pots donar un exemple dels avantatges i els desavantatges de ser invisible?
- Com canviaria la teva percepció dels altres si no poguessis veure les seves diferències físiques?



SECCIÓ 5. La Nena Peix Globus

I després està la Nena Peix Globus. Aquesta nena, mmm..., tenia els ulls molt grocs i venia d'una regió desèrtica molt llunyana. A més, va estar malalta molt de temps perquè la seva família i ella van menjar un peix enverinat, però, quan es va despertar, sabia parlar un idioma inventat i tot. A més, tenia una panxa enorme que cantava. El que passa és que, cada vegada que no li agrada alguna cosa, s'infla com un peix globus i li surten espines! Així que ningú podia acostar-se a ella. Mmm, vosaltres també us infleu com la Nena Peix Globus quan us empiepeu? Un altre poder que vull explicar-vos és que també té unes pols de colors que l'ajuden a ocultar la seva presència.

PLA DE DIÀLEG 1: IDIOMA INVENTAT

- Què faries si poguessis parlar un idioma que t'haguessis inventat tu mateix? L'ensenyaries a algú? A qui?
- Tots els idiomes són inventats? Com saps que sí o que no?
- Qui pot inventar un idioma?

PLA DE DIÀLEG 2: COS I EMOCIONS

- Com et sentiries si cada cop que t'enutgessis t'inflessis com la Nena Peix Globus?
- Què faries si, cada cop que riguessis o ploressis, la teva pell canviés de color com un camaleó?
- Si poguessis canviar de color o tornar-te invisible, t'ajudaria, això, a l'escola? Com?
- Què li diries a la Nena Peix Globus perquè se sentís millor quan estigués trista o enfadada?
- Quines coses et fan sentir com si t'inflessis d'ira?

PLA DE DIÀLEG 3: EL PODER D'OCULTAR-SE

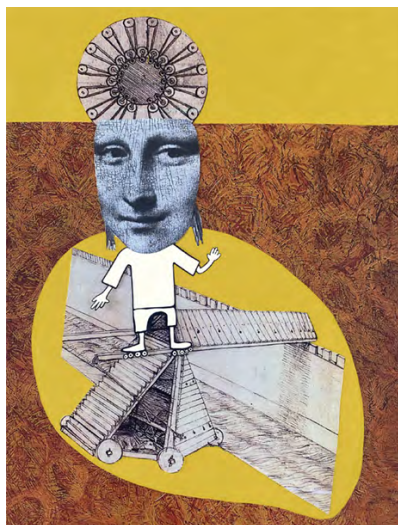
- En quin sentit podria ser útil inflar-se com un peix globus en situacions quotidianes? Si tinguessis pols de colors per tornar-te invisible, en quines situacions els faries servir?
- Creus que és bo poder amagar-se dels altres, a vegades? Per què?
- T'agradaria tenir una «panxa cantaire» com ella? Quines cançons cantaria?

PLA DE DIÀLEG 4: SENTIR-SE DIFERENT

- Com ajudaries algú que se sent sol perquè és diferent, com la Nena Peix Globus?
- Quin consell donaries a algú que se sent exclòs perquè és diferent?
- Què creus que podem aprendre de les persones que es veuen o actuen de forma diferent de com ho fem nosaltres?

PLA DE DIÀLEG 5: EL PERILL I ELS PODERS

- Què en penses, de menjar coses desconegudes que podrien ser perilloses, com li va passar a la família de la Nena Peix Globus? T'agrada el perill? Per què?
- Creus que tenir poders especials sempre és divertit o a vegades pot ser complicat?
- Si poguessis donar a la Nena Peix Globus un poder nou per alegrar-li la vida, quin seria i per què?



SECCIÓ 6. La Nena de la Roda

Tenim, també, la Nena de la Roda, que no té cames, sinó una cadira de rodes. Sap fer coses fantàstiques! I sabeu què? Té un cofre del tresor! Tresors ben rars! Perquè sap guarir la gent. Així que, quan algú té un malson, ella ve i recull tots els monstres i fantasmes dels malsons, i els guarda en el seu cofre del tresor. També sap curar mals de panxa, de cap i totes les petites coses que fan mal al cos i al cor. Tot està guardat dins la seva caixa màgica, que és aquest cofre del tresor. I, amb això, alleuja el dolor dels seus amics i el d'aquells a qui decideix ajudar.

PLA DE DIÀLEG 1: COFRE DE PODERS MÀGICS

- Si poguessis tenir un cofre màgic com el de la Nena de la Roda, què t'agradaria que fes?
- Quines coses guardaries en un cofre màgic per ajudar els altres?
- Com podria, un objecte màgic com el cofre, canviar la vida quotidiana a la teva escola?

- Quines altres maneres d'ajudar t'imaginaries si el cofre tingués poders il·limitats?
- Si el cofre també pogués guardar emocions felices, quins moments hi guardaries?

PLA DE DIÀLEG 2: ALLEUJAR DOLORS I PATIMENTS

- Com et sentiries si poguessis alleujar el dolor i la tristesa dels teus amics només d'acostar-t'hi?
- Com explicaries la sensació de poder alleujar el sofriment dels altres a un amic que no entén el que fas?
- Què aprendries dels teus amics si poguessis alleujar el seu dolor o les seves pors amb freqüència?
- Si veiessis algú en cadira de rodes com la Nena de la Roda, què pensaries sobre les coses que podria fer?
- Creus que és important ajudar als altres quan estan tristos o malalts? Com ho faries?
- T'agradaria poder curar els malsons? Què et semblaria ajudar els teus amics d'aquesta manera?
- Què faries si poguessis veure les pors dels altres, com la Nena de la Roda?

PLA DE DIÀLEG 3: PODERS, HABILITATS I RESPONSABILITAT

- Creus que tots tenim alguna classe de poder especial per ajudar els altres, encara que no sigui màgic? Quin podria ser el teu?
- Com podries usar les teves habilitats o les coses que t'agrada fer per ajudar altres persones de la teva escola o família?
- Si poguessis crear un objecte màgic per ajudar-te a tu i als teus amics, quines característiques tindria i per què?
- Com reaccionaries si descobrissis que la teva capacitat per ajudar també t'ajuda a tu d'alguna manera?
- Creus que habilitats especials com les de la Nena de la Roda demanen responsabilitat? De quina classe?
- Quina mena d'aventures podries viure si poguessis transportar els sentiments i les experiències de la teva caixa màgica a altres llocs?
- Com podries ensenyar als altres la importància de comprendre i acceptar les persones que utilitzen cadires de rodes o que tenen altres diferències?

PLA D'ACCIÓ-COCREACIÓ

Si haguessis de dissenyar una escola, un parc o una ciutat en què totes les persones, al marge de les seves capacitats, poguessin divertir-se i aprendre plegats, com seria?



SECCIÓ 7. El Nen de la Llum

Arriba el torn del Nen de la Llum. És un nen cec que no hi veu gens, però no està en la foscor, perquè el que veu és pura llum. Com més observa el món, més el veu ple de llums. Diuen que va néixer una fada el dia que ell va néixer i que, per això, a vegades, sent una veu que surt del seu cap i del seu cor, i li diu coses interessants. Ell té poders especials, per exemple, sap desempaular! Què deu ser, això? Sap com desconstruir les paraules quan algú diu coses que ell creu que no hauria de dir. El poder del desempaularment, per ser exactes!

PLA DE DIÀLEG 1: LLUM I FOSCOR

- Si només poguessis veure llum i no la foscor, com imagines que seria el món que t'envolta? Quins colors o llums imagines al teu voltant?
- Què t'agradaria veure si poguessis veure el món ple de llums com el Nen de la Llum?
- Si poguessis «veure» les emocions o els pensaments de les persones com a llums, de quins colors creus que serien?
- Si tinguessis la capacitat de veure el món d'una altra manera, com creus que canviaria la teva forma de relacionar-te amb els altres?
- Com ajudaries un amic que no hi veu en absolut, però sí que veu coses que els altres no veuen?

PLA DE DIÀLEG 2: VEUS EN EL COR

- Creus que és possible escoltar veus que ens guien des del cor? Què creus que et dirien?

PLA DE DIÀLEG 3: PODER DE DESEMPARAULAR

- Si tinguessis el poder de «desempaular», és a dir, de fer que les persones reconsideressin el que diran, com l'usaries?
- Com es podria fer servir la capacitat de «desempaular» per millorar la comunicació a la teva escola o comunitat?
- Penses que, a vegades, les paraules poden ser màgiques? De quina manera?
- Què faries si poguessis canviar les paraules negatives per positives? Com canviaria això les teves converses?
- Creus que les paraules tenen poder? Poden, realment, canviar com se sent algú?
- Si poguessis triar un superpoder relacionat amb la comunicació, quin seria i per què?
- Quines són les paraules que tenen més poder, a parer teu? Per què ho penses?

- Com creus que les veus internes poden ajudar-nos a prendre decisions? Tens cap experiència amb això? Quina classe de situacions podrien millorar si poguessis eliminar les paraules abans que es diguessin?
- Com transformaries un conflicte si poguessis transformar les paraules que es diuen?
- Quina mena de responsabilitat comporta tenir el poder d'influir en el que la gent diu o pensa?
- Què aprenem sobre com les diferents persones perceben el món a través de la història del Nen de la Llum?

SECCIÓ 8. El Joan, el Nen del Novè Pis

Per acabar, tenim el Joan, el Nen del Novè Pis. La família del Joan és molt, molt rica! Té de tot: joguines, llibres, jocs, un pis preciós... Fins i tot estudia en una escola en què els professors són robots d'intel·ligència artificial. El que li passa al Joan és que té molta por i no surt de casa. Té por de sortir de casa? I altres pors?

Un dia, el Joan mira per la finestra i comença a veure que a baix, a la plaça, just al davant del seu edifici, tots els altres nens i nenes estan jugant. Des del seu novè pis, observa atentament com tots ells es reuneixen sempre a les tres de la tarda per jugar; es peten de riure, s'ho passen d'allò més bé compartint el temps i el Joan, de dalt estant, s'ho mira tot i no entén què fan. Sabeu per què? Doncs... perquè el Joan no sap jugar!

PLA DE DIÀLEG 1: POR DE SORTIR DE CASA

- Has tingut mai por de sortir de casa, com el Joan? Què et va ajudar a sentir-te millor?
- Si tinguessis tot el que volguessis, com el Joan, creus que això faria que no tinguessis por? Per què sí o per què no?
- Quines coses et fan por? Com maneges aquestes pors?
- Si poguessis parlar amb el Joan, quins consells li donaries perquè no li fes por sortir de casa?
- Hi ha cap lloc on et sentis segur i feliç? Com és?
- Què podries fer per ajudar un amic que té por com el Joan?
- Creus que és important fer front a les nostres pors? Com podríem fer-ho?
- Creus que els amics poden ajudar-nos a sentir menys por? Com?
- Si el Joan decidís sortir de casa, amb quines activitats podria gaudir?
- Imagina que ets el Joan i veus tothom divertint-se, com et sentiries?

PLA DE DIÀLEG 2: SER FELIÇ

- Creus que tenir moltes joguines i coses pot fer feliç a algú? Què més creus que cal per ser feliç?
- Què creus que és més important per ser feliç, tenir moltes coses o passar temps amb els amics i la família? Per què?

- Què passaria si tothom valorés els objectes més que la família, els amics o les altres persones? Què recomanaries a una família que no passés temps amb el seu fill?
- Creus que un amic que té moltes joguines, però que sempre juga sol, pot ser feliç? Com podríem ajudar-lo?
- Què és *ser feliç*?

PLA DE DIÀLEG 3: JUGAR

- A quins jocs creus que jugaven els nens a la plaça que el Joan estava mirant? Si fossis un dels nens de la plaça, com convidaries el Joan a jugar amb tu?
- Per què creus que és important saber jugar? Què aprenem jugant?
- Si poguessis crear un joc especial perquè el Joan aprengués a jugar, com seria?
- Com creus que canviaria el dia del Joan si baixés a jugar amb els altres nens? Com podrien, els jocs, ajudar el Joan a superar la seva por de sortir de casa?
- Imagina que els nens troben un mapa amagat a la plaça mentre hi estan jugant. Què creus que mostraria el mapa? On els portaria? Quines pistes podrien seguir?
- Creus que tenir massa joguines pot impedir que un nen surti de casa i faci amics? Com podria afectar això la seva vida social?



SECCIÓ 9. El misteri

I no us ho creureu! Aquests nens i nenes s'adonen que el Joan els està observant i, és clar, a partir d'aquí, comencen a succeir coses misterioses i molt especials en aquesta història, que no us explicaré ara. En comptes d'això, us proposo un joc. Us agraden els jocs? Us agrada jugar a pensar i imaginar quines coses especials poden passar? Quin deu ser el misteri que tots aconseguiran resoldre, inclòs el Joan?

PLA DE DIÀLEG 1: MISTERI

- Quines habilitats especials podria aportar el Joan per ajudar a resoldre el misteri, fins i tot si creu que no pot jugar? I si el misteri fos una cosa que només el Joan pot veure des de la seva finestra? Com compartiria aquesta informació amb els altres nens?
- Si el misteri impliqués descobrir el secret d'un antic tresor amagat al parc, com podrien començar a buscar-lo?
- Si el misteri ensenyés als nens una cosa important sobre l'amistat, quina creus que seria?
- Imagina que el misteri ajuda el Joan a aprendre a jugar i a sentir menys por. Com creus que canviaria el Joan després de resoldre el misteri amb els altres nens?

- Quines coses misterioses i especials creus que podrien començar a succeir una vegada que el Joan s'unís al grup?
- Quina mena de misteri creus que seria prou gran perquè tots els nens, inclòs el Joan, haguessin de treballar plegats per resoldre'l?
- Com podrien, els nens, utilitzar els jocs als quals juguen diàriament per trobar solucions al misteri?
- Com podrien treballar junts si el Joan no pogués vèncer la por de sortir de casa?

PER ACABAR...

Aquest conte de l'Angélica Sátiro, *La infància dels marges*, està ple de valors i actituds ètiques. Per exemple:

- **Empatia:** La capacitat de cada personatge per sentir i comprendre les emocions dels altres és fonamental en la narrativa. Per exemple, la Nena de la Roda, que guareix els altres, i el Nen de la Llum, que veu més enllà de la foscor física, mostren una profunda sensibilitat envers les necessitats i els sentiments aliens.
- **Diversitat i acceptació:** Cada nen té característiques úniques i prové de diferents llocs, la qual cosa reflecteix la diversitat i promou la inclusió i l'acceptació de les diferències, tal com s'aprecia en la forma en què els personatges s'accepten i valoren mútuament malgrat les seves peculiaritats.
- **Creativitat i resolució de problemes:** La història destaca la importància de la creativitat infantil com a eina per resoldre problemes, fins i tot els que han generat els adults. Aquesta capacitat es mostra com un tret de la infància que permet als nens abordar i superar els desafiaments de manera innovadora.
- **Col·laboració i comunitat:** Els nens treballen plegats per resoldre el misteri, mostrant com la col·laboració i el sentit de comunitat són crucials per assolir objectius comuns. La interacció entre els personatges demostra com el treball en equip pot conduir a la superació d'obstacles i a la unió de les persones.
- **Valoració de les habilitats individuals:** Cada personatge té habilitats o poders especials que contribueixen al benestar del grup. Això ensenya als nens a valorar les seves pròpies habilitats i les dels altres, i com aquestes poden utilitzar-se per ajudar i protegir els altres.
- **Resiliència i superació personal:** Personatges com el Joan, el qual, al principi, se sent aïllat i temorós, amb el temps es va obrint i interactua amb els altres, demostrant com les persones poden créixer i vèncer les seves pors i limitacions personals gràcies al suport i l'acceptació dels seus amics.
- **Integritat i justícia:** El personatge del Nen de la Llum, que pot «esmenar» o corregir el que es diu incorrectament, simbolitza la cerca de la veritat i la justícia, així com la importància de comunicar-se amb honestedat i precisió.

GUIA DE LECTURA I DE PROPOSTES D'ACTIVITATS.....	3
Què ofereix aquesta guia?	3
Filosofia i infàncies	3
Filosofia lúdica	3
Ciutadania creativa i infàncies	4
¿Qui són les infàncies dels marges?	4
Projecte Les Infàncies dels Marges	4
Investigant l'imaginari.....	5
Què surt del projecte pilot?	6
METODOLOGIA.....	6
PLA DE DIÀLEG	7
• Dialogar sobre els judicis intuïtius.....	7
• Dialogar per generar elaboració.....	7
• Dialogar per fer metacognició	7
PLA DE RECERCA	7
• Recerca pràctica	7
• Recerca teóricoconceptual.....	7
PLA D'ACCIÓ-COCREACIÓ	8
• Acció social	8
• Acció estètica	8
• Acció ètica	8
PROGRAMACIÓ DE <i>LA INFÀNCIA DELS MARGES</i>	11
1. La proposta de l'Escola Plurilingüe d'Outes.....	11
2. La prova pilot del conte <i>La infància dels marges</i>	11
3. Per on comencem?.....	11
4. PLA DE RECERCA	13
4.1 Les seves condicions (socials, físiques, mentals...)	13
4.2 Els seus poders màgics.....	14
4.3 El misteri que resolen junts	14

5. Pla de diàleg per seccions del conte <i>La infància dels marges</i>	15
SECCIÓ 1. El Nen sense Nom.....	15
SECCIÓ 2. La Nena del Fil.....	17
SECCIÓ 3. La Nena de la Maraca Arc Iris i el Nen de les Plomes de Colors	18
SECCIÓ 4. La Nena Metralladora i el Nen Revòlver	19
SECCIÓ 5. La Nena Peix Globus	21
SECCIÓ 6. La Nena de la Roda	22
SECCIÓ 7. El Nen de la Llum.....	24
SECCIÓ 8. El Joan, el Nen del Novè Pis	25
SECCIÓ 9. El misteri	26
PER ACABAR....	27

Octaedro 
Editorial

Més informació

93 246 40 02

octaedro@octaedro.com

www.octaedro.cat