

**Enseñar a preguntar
y a elaborar
respuestas.**

**Un nuevo reto
a la escuela para
que desarrolle y
no olvide
las cualidades
de filósofo que
tienen los niños.**

El niño filósofo

María Menéndez-Ponte

"Pienso, luego existo", lo dijo Descartes. Pero, realmente, ¿piensa el hombre actual o más bien acumula información e imágenes sin saber a dónde le llevan? ¿Conocemos hechos o sólo lo que nos han enseñado sobre los hechos? ¿Es posible liberarse de un conocimiento cuando dicho conocimiento se ha erigido en autoridad? ¿Acaso pueden conocer las personas sin libertad interior, sin un conocimiento de su propio yo como el centro desde el cual actúan y piensan? ¿Es el planteamiento de la escuela el más adecuado para desarrollar una inteligencia creadora o el afán por incorporar la creatividad no pasa de ser una mera declaración de buenas intenciones?

Filósofos en estado embrionario

Los niños nacen con todas las cualidades que se requieren para ser un buen filósofo: sentidos que descubren, capacidad de sorpresa y asombro, mente inquisitiva y virgen... Podemos decir que son filósofos en estado

embrionario. Pero sólo hasta los seis años (año más, año menos). En esa etapa los niños no sólo perciben el mundo a través de los sentidos, sino que también lo descubren. Pero, a partir de ahí, como si un hechizo se rompiera, los sentidos se limitan únicamente a constatar una realidad ya conocida, a informarnos del entorno, perdiendo, en cambio, la magia del descubrimiento. ¿Y qué ocurre entonces? Pues, simplemente, que unos sentidos que no descubren hacen que el mundo sea menos interesante. Ya no nos asombra la rosa por vista, ni el mar por conocido, ni los árboles por omnipresentes. En otras palabras, dejamos de ver el mundo con ojos nuevos, de escucharlo con oídos nuevos, de palparlo con una piel recién estrenada... Los objetos dejan de ser esos tesoros que contenían un mundo infinito lleno de maravillas y posibili-



A. Castromil

dades para pasar a ser meros objetos conocidos. El mundo se desliza ante nuestros sentidos cada vez a mayor velocidad. Diariamente los distintos medios de

comunicación (televisión, ordenador, Internet) bombardean nuestra mente con miles de imágenes y toneladas de información. ¿Cómo lo asimilamos?

Dice José Antonio Marina que dentro de pocos años no nos asombrará que gran parte de nuestra memoria personal esté guardada fuera de nosotros, lo mismo que la capacidad de tomar decisiones. Y algún experto ha llegado incluso a decir que el papel humano podría reducirse

en un futuro a ser un gigantesco sistema sensitivo al servicio de los ordenadores. ¿Es eso lo que realmente queremos: convertirnos en esclavos de la Informática? ¿O preferimos seguir disfrutando de esa cualidad que nos diferencia del resto de los animales: conocer el modo humano de ser sujeto, de ser persona?

Recuperar la magia de los sentidos

Como ya hemos dicho, los sentidos son la base para descubrir el mundo cada día, para interpretarlo, para seguir encontrando hallazgos, para hacer posible un progreso inteligente. ¿Qué podemos hacer, pues, para que no se aletarguen, para que no se aníquen, para que no pierdan la magia del descubrimiento? Entrenarlos desde la creatividad, no desde la rutina. Convertir el mirar en un mirar inteligente, el oír en un oír inteligente, el oler en un oler inteligente... No dejar que la mirada permanezca imperturbable. En este sentido, Monet solía decir: "Un paisaje no tiene la menor existencia como tal



A. Castromil

paisaje, ya que su aspecto cambia en cada momento. El sol va tan deprisa que no puedo seguirle. También es culpa mía: quiero asir lo inasible: esta luz que se escapa llevándose el color es algo espantoso. El color, un color que no dura ni un segundo: a veces tres o cuatro minutos como mucho. ¿Qué se puede pintar en tres o cuatro minutos?"

Las imágenes, tanto del natural como de las ilustraciones, nos proporcionan en este sentido un mundo riquísimo para desarrollar un mirar, inteligente, para asimilar los estímulos dándoles un significado. Las imágenes cumplen una doble función: por un lado, te permiten al niño verificar una realidad y, por otro, crear interpretaciones diferentes a la misma, porque la realidad es susceptible de ser modificada por nosotros. Y en eso consiste la creación, ya que imaginar es el primer paso para poder crear. Imaginando nos explicamos lo inex-

plicable. Por los caminos de la imaginación cada ser humano descubre el mundo e inventa su propia vida, se convierte en filósofo.

Sin embargo, paradójicamente, en la escuela sólo se utiliza la imagen como medio para adquirir o reforzar información y además va en descenso según aumentan los niveles de enseñanza. Así en Educación Infantil, los posters o láminas grandes, lo mismo que los cuentos en imágenes, son uno de los instrumentos más importantes de aprendizaje, mientras que en

Primaria o Secundaria la imagen cumple una función de segundo orden. Lo mismo ocurre en los cuentos, donde las imágenes llegan incluso a desaparecer.

¿Por qué los álbumes ilustrados van dirigidos únicamente a los más pequeños? Unas buenas ilustraciones, lo mismo que un buen texto sirven para despertar la mirada inteligente a todos los niveles. A través de las imágenes un niño

«Por los caminos de la imaginación cada ser humano descubre el mundo e inventa su propia vida, se convierte en filósofo»

aprende que un perro puede ser grande o pequeño, blanco o negro, grueso o flaco, puede estar arriba o abajo, a la derecha o a la izquierda, de frente o de espaldas, dentro o fuera... Observando el mismo objeto repetido el niño aprende a hacer abstracciones (esa imagen representa a un perro), generalizaciones (todos los perros son distintos, pero todos son perros) o descripciones (el perro es blanco, pequeño...).

Los andamios para desarrollar el pensamiento creativo

Pero, una vez que hemos observado detenidamente los objetos que aparecen en la imagen, es necesario dar un paso más, no podemos detenernos. Vamos a asociar esos objetos, a aprender a imaginar desde el punto de los sentidos: ¿Cómo serían esos objetos si los tocáramos, si los oliéramos, si los probáramos? ¿A qué

se parece ese objeto? ¿Qué lo hace diferente a los demás? ¿Para qué sirve? Podemos establecer comparaciones al alcance del niño: suave como tu osito, alto como mamá... Podemos reproducir las voces y los sonidos, imaginar la textura de una tela, el sentimiento de una persona... Las imáge-

nes son la conciencia de la realidad. Si perdemos lo imaginario, corremos el riesgo de no existir. Como dice Vygotski "El hombre no sólo puede reproducir imágenes que guarda en la memoria, sino que también es capaz de combinarlas y producir otras nuevas".

Las imágenes nos invitan a la asociación de ideas. A partir de una imagen un niño puede inventar un cuento, crear un personaje, crear imágenes poéticas o hacerse preguntas...

Las posibilidades combinatorias son múltiples: las imágenes pueden asociarse con los sonidos, los colores, los ritmos, los sabores, las formas... La imagen sugiere una historia que se

hila con palabras. El niño es dueño de ese gran tapiz que va tejiendo. Puede modificarlo con solo cambiar una palabra o transformar a un personaje. Cuanto más pequeños son los niños, más libres se sienten, no están condicionados

por los usos sociales. Los niños son capaces de crear lenguaje, palabras tan útiles como el verbo *perchar*, que te evitaría colgar el traje en la percha.

Esta libertad nos proporciona un nuevo factor, fundamental para activar y desarrollar el pensamiento creativo, base de

El juego como base del pensamiento creativo

Es preciso enfrentarnos a una cultura que trata de imponernos unas pautas uniformes de conducta y dejarnos conducir por los propios niños al mundo del juego y de la fantasía, porque la cultura, lo mismo que la filosofía, surge del juego. Y si no, vamos a ver qué abanico tan grande de posibilidades nos ofrece la lectura tanto de una historia como de una imagen:

- El juego de las **sugerencias**: ¿Qué nos sugiere este texto, esta imagen? ¿Qué nos evoca? ¿A qué nos recuerda?

- El juego de los **misterios**: ¿De dónde ha salido esta imagen, este personaje, este objeto? ¿Cómo ha llegado hasta ahí? ¿Dónde estaba antes? ¿Dónde estaban las cosas antes de ser creadas?

- El juego de las **palabras**: ¿Hay alguna otra palabra parecida a ésta? ¿Qué otro nombre podríamos ponerle a este objeto? ¿Qué espacio ocupa una palabra? ¿Qué ocurriría si un día nos quedáramos sin palabras?

- El juego de las **onomatopeyas**: ¿Qué sonido haría este objeto si se cayera al agua? ¿Y si se estrellara contra un cristal? Inventá un sonido para tal objeto que no suena. ¿Cómo suena el tiempo? ¿Cómo suenan los pensamientos?

- El juego de los **símbolos**: Elige el símbolo que mejor represente esta historia. ¿Qué símbolo elegirías para representar la Creación?

- El juego de las **posibilidades**: ¿Qué pasaría si el mundo desapareciera cuando nadie lo estuviera observando? ¿Qué pasaría si mañana fuera ayer?

- El juego de los **filósofos**: ¿Dónde tienes los años? ¿Cuándo viene nunca? ¿Existe el tiempo porque las cosas se mueven u obtenemos el tiempo cuando medimos lo rápido que se mueven las cosas? ¿Es este objeto igual que hace unos instantes? ¿Qué es un reloj sin horas?, etc.

«El niño "excesivamente original", que rompe la tendencia común hacia formas estereotipadas, suele provocar risas o, por lo menos, codazos y miraditas. Sin embargo, es precisamente en el pensamiento divergente donde se encuentra la clave de la filosofía»

la filosofía: la originalidad. Desgraciadamente, tanto la escuela como la sociedad en general tienden a uniformar: todos pensamos con los mismos parámetros, observamos la realidad desde el mismo prisma y utilizamos las mismas estrategias para resolver los problemas. El niño "excesivamente original" que rompe la tendencia común hacia formas estereotipadas, suele provocar risas o, por lo menos, codazos y miraditas. Sin embargo, es precisamente en el pensamiento divergente donde se encuentra la clave de la filosofía. Es preciso de vez en cuando dejamos invadir por lo absurdo y obligarnos a una experimentación subjetiva de la realidad. Apoderarnos de ella y cambiarla a nuestro antojo. La imaginación supone en ese sentido la conquista de nuevos mundos que se abren ante nosotros, la ruptura con la rutina, con el aburrimiento. Como dice Janer Manila "es el placer de hacer saltar todo aquello que nos oprime y nos limita".

El despertar de la curiosidad

El juego y las preguntas constituyen el arranque de cualquier pensamiento filosófico, lo mismo que la **fantasía**. Lo maravilloso o fantástico nos revela otro tipo de realidad. ¿Es acaso más realidad la que surge de los sentidos que la que surge de los sueños? Es precisamente la fantasía la que nos puede salvar del racionalismo positivista al que estamos sometidos en la actualidad. La fantasía nos permite descubrir distintas soluciones a un mismo problema, humanizar el mundo. Además, la fantasía despierta nuestra **curiosidad**, elemento fundamental del pensamiento creativo. Esa inquietud por querer ir



A. Castromil

siempre un paso más allá, por querer saber más sobre un objeto o un personaje, es una de las claves de la filosofía. A un niño pequeño le atrae un objeto por su forma o color y quiere saber más. Por eso, cuando le nombramos el objeto, adquiere una palabra mágica, no cualquier palabra. Y necesita que se la repitamos una y otra vez para fijarla en el cerebro. Luego conseguirá pronunciarla y la alegría será inmensa. Pero eso es sólo el principio del juego, porque detrás de esos objetos se esconden otras mil maravillas: colores (intensos o apagados, oscuros o claros, fríos o calientes, pasteles o chillones...), formas (redondos, triangulares, cuadrados...), localizaciones (arriba o abajo, izquierda o derecha...), relación con otros (grande, más pequeño, uno, muchos...), finalidad (sirve para jugar, para cocinar...), razón de ser, posibilidades, posición en el universo, necesidad o contingencia... ¡Hay tanto que descubrir! Los niños nunca se cansan de estos juegos, somos los adultos quienes, poco a poco, los apartamos de ellos para conducirlos a nuestros esquemas prefijados, a nuestra mirada única e ina-

movible. Y sin embargo, en esa aparente repetición, en esa interacción con lo que nos rodea, está oculto el poder del pensamiento creativo: ¿Qué pasaría si ese objeto fuera diferente? ¿Cómo ve cada uno de nosotros el mismo objeto? ¿Qué tiene que ver ese objeto con los demás?

Para que la curiosidad siga funcionando siempre necesitamos otros dos factores básicos: la **flexibilidad** y la **espontaneidad**. Una mente rígida que no deja que las cosas sean diferentes a como son, acaba matando la curiosidad. Necesitamos un cierto grado de autonomía para tener nuestras propias ideas y no aquellas que nos imponen. Y necesitamos además procesos de ideación o estrategias por donde dejar discurrir el pensamiento. Entre ellas, las más básicas serían:

El análisis funcional: el niño se familiariza no sólo con el todo sino con sus partes (esenciales y accidentales). En el caso de una historia estarían el tipo de historia, los protagonistas (principales/secundarios), el argumento, las escenas, la narración, la descripción, el diálogo, etc.

La síntesis creativa: el niño, par-

tiendo de los distintos elementos tiene que recomponer el todo.

La hipótesis fantástica: ¿Qué pasaría si nunca parara de llover?

La aplicación a otros campos: Un mismo objeto nos puede servir para aprender lengua, matemáticas, ciencias naturales, sociales, música...

La tormenta de ideas: Se formula una pregunta y valen todas las respuestas por muy disparatadas que parezcan.

dice: "los experimentos son preguntas que los científicos hacen a la Naturaleza. Y la Inteligencia humana nos permite ordenar el caos de las sensaciones, porque la Naturaleza, que es recóndita y esqui-

va pero atenta, se muestra respon-

diendo no sólo a nuestros experi-

«Enseñar a preguntar y a elaborar respuestas es una tarea prioritaria en la educación. A los niños se les enseña matemáticas o lengua, pero no se les dice por qué son importantes...»

lógica matemática, ni a construir lenguaje o producir textos, ni a formar su propio yo. Enseñar a pensar de manera creativa requiere mucho tiempo y los programas

están demasiado cargados. Así que la tan alabada y cacareada creatividad queda reducida en la enseñanza a meras formulas reglamentadas que se aplican con mejor o peor conocimiento a cada asignatura. ¿No podríamos desnudar a la Primaria de tanta información como hay (siempre la misma porque los programas son cíclicos, pero nunca asimilada porque faltan los andamios) y convertirla en una etapa dedicada exclusivamente a adquirir una buena capacidad de lectura y de expresión en dos lenguas, una base de lógica matemática y los fundamentos de lo que constituye el pensamiento filosófico básico? ¿Qué profesores estarían dispuestos a prescindir de tantos y tantos kilos de información en beneficio de esos tres pilares básicos? Porque para aprender a leer bien hay que pasar muchas horas leyendo y desentrañando la lectura. Y para desarrollar un pensamiento filosófico-matemático, otro tanto. ■



Con la pregunta en los labios

Los niños entre los cuatro y ocho años formulan un promedio de treinta y tres preguntas por hora. Pero una misma pregunta no significa lo mismo en los distintos momentos de su vida. El niño se irá haciendo más exigente a la hora de aceptar respuestas. Las preguntas que nos formulamos y las respuestas que les damos son de vital importancia. Kant, en su prólogo a la *Crítica de la Razón Pura*,

prioritario en la educación. A los niños se les enseña matemáticas o lengua, pero no se les dice por qué son importantes estas materias, ni se les enseña a pensar desde la

Actividades para profesores de primaria:

1. Elaborar lo que sería la filosofía o el por qué de las distintas asignaturas.
2. Escoger un tema y elaborarlo desde el planteamiento del pensamiento creativo propuesto.