



La mariquita Juanita



La mariquita Juanita

Textos de Angélica Sátiro
Ilustraciones de Glyn Goodwin

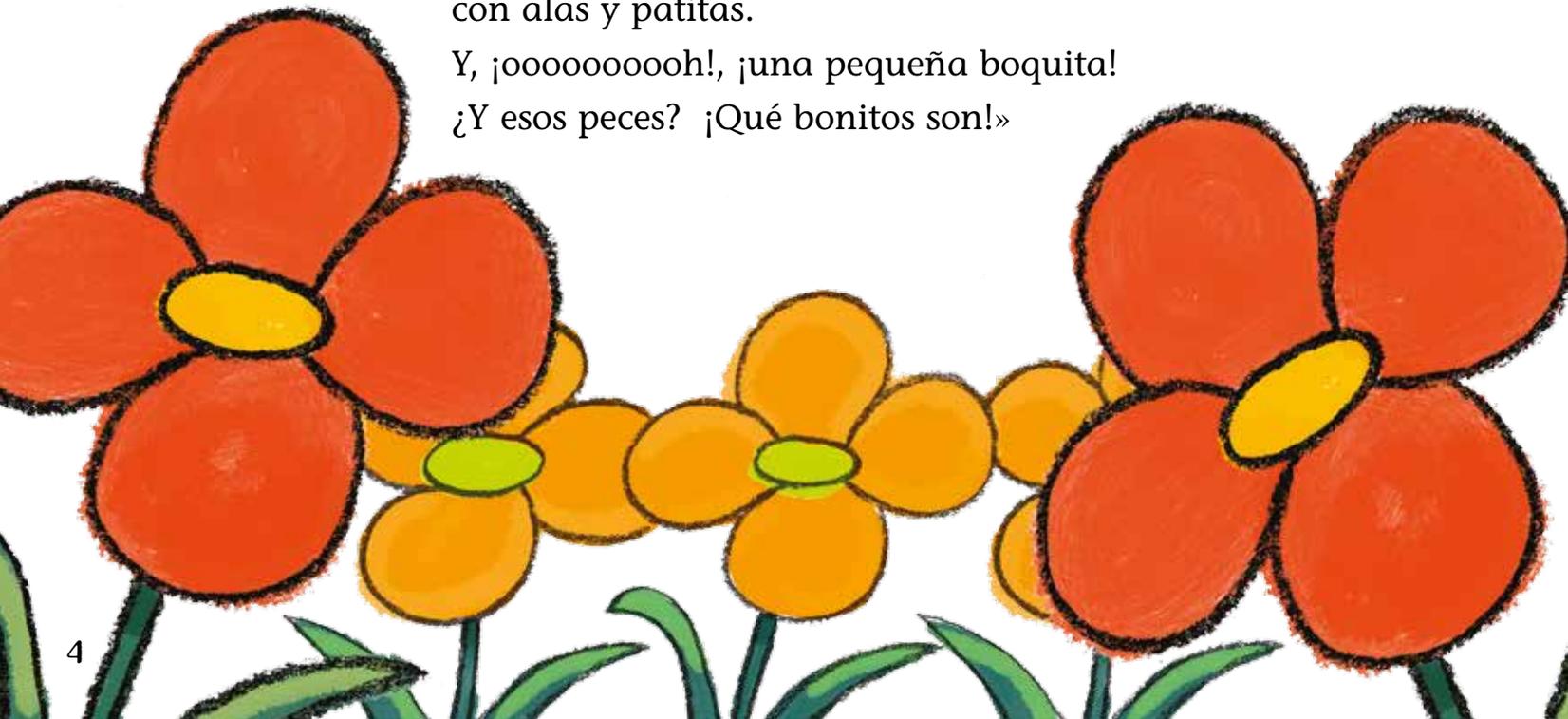
Octaedro  Editorial

Nace la mariquita Juanita

—¡Aaaaaaaaaaaaaah! ¡Qué sueñecito! ¿Por qué me he despertado ahora? ¿Dónde estoy? ¿Quién soy yo? ¡No recuerdo cómo vine a parar aquí! ¡Qué lindo jardín! ¡Cuántas flores! ¿Y eso de ahí? ¿Qué es? ¿Un lago?

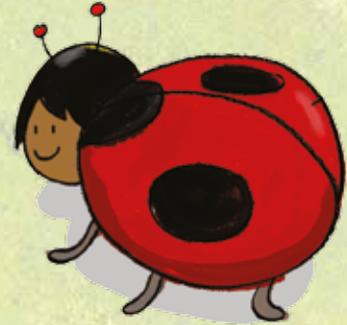
En ese momento la mariquita Juanita se ve reflejada en el lago:

«¿Seré yo esa? ¡Qué linda soy!
Roja y redondita,
con alas y patitas.
Y, ¡oooooooooh!, ¡una pequeña boquita!
¿Y esos peces? ¡Qué bonitos son!»





**A quienes acompañan a los
niños y las niñas en la lectura**



INVITACIÓN A JUGAR A PENSAR

Este libro forma parte del proyecto educativo internacional Filosofía para Niños, en concreto del proyecto Noria, un currículum de los 2 a los 11 años (www.octaedro.com/noria). Este proyecto contempla la literatura infantil como recurso para desarrollar la capacidad de pensar de las niñas y los niños. Además, forma parte del Movimiento Filosofía Lúdica, porque se trata de jugar a pensar y de pensar jugando. La guía educativa que acompaña al cuento (*Jugar a pensar con niños de 3 a 4 años*) propone un conjunto de actividades y estrategias para conseguir este objetivo de manera óptima.

En este apartado se proponen algunas actividades para jugar a pensar con los pequeños. Se trata de realizar las tareas filosóficas que estimulan la capacidad de pensar mejor –reflexionar, conceptualizar, argumentar, etc.–, de una forma lúdica y amena. Las preguntas y actividades que se proponen no pretenden alcanzar una respuesta «correcta», sino más bien abrir el abanico de posibilidades reflexivas que sugieren. Se trata de explorar posibles respuestas y plantearse nuevas preguntas a partir de ellas. A eso llamamos *jugar a pensar creativamente*.

SOBRE EL PERSONAJE CENTRAL

Juanita es una entrañable mariquita que cuenta con muchos libros que narran sus aventuras de jugar a pensar sola y en compañía de sus amigos. Ella «nació» a finales de los años noventa y desde entonces acompaña a generaciones de niños y niñas, de diversas partes del mundo, en su juego de descubrimiento del mundo y de sí mismos.

Juanita es como los niños pequeños, busca el sentido del mundo mientras trata de entenderse a sí misma. Y

en compañía de sus amigos se divierte asombrándose y maravillándose con esta búsqueda, sus descubrimientos e interrogantes.

TEMAS PARA DIALOGAR

Autoconocimiento

En el cuento, Juanita emprende su viaje del autoconocimiento y lo hace preguntándose: «¿Quién soy yo?». Pero se va dando cuenta de quién es también en relación con sus amigos del jardín. Reconociendo sus semejanzas y diferencias respecto a los demás se descubre a sí misma. Por ejemplo, en el encuentro con Guillermo, el grillo saltarín, ella descubre que no puede saltar como él. Proponemos que los niños y las niñas escojan un/a compañero/a y dialoguemos sobre sus semejanzas y diferencias.

Autoestima

Juanita nace reconociéndose como «linda», señal de querer a sí misma. Proponemos que los pequeños hablen de aquellas características que les gustan de sí mismos. Pueden ser características físicas y también de otro tipo, como por ejemplo: «Me gusta que me gusten las frutas y las verduras», «Me gusta saber resolver rompecabezas», «Me gusta reír», etc. Conduciremos un diálogo sobre las diversas respuestas.

Autoimagen

Proponemos que los niños y las niñas jueguen a mirarse en distintos tipos de superficie: espejos variados (convexo, cóncavo, que alteran la imagen en anchura, longitud...), cubo con agua, gafas con lentes reflectantes, plásticos, metales, etc.



Conduciremos un diálogo sobre la experiencia de mirarse de diferentes maneras. Algunas sugerencias de preguntas: ¿Es interesante? ¿Han podido descubrir algo nuevo sobre sí mismos? ¿Qué? ¿Por qué? ¿Es importante mirarse a sí mismo? ¿Por qué? ¿Aquello que vemos se parece a como pensamos que somos? ¿Por qué?

TEMAS PARA JUGAR

Jugar a despertar

Propondremos a los niños y las niñas que representen teatralmente sus maneras de despertar: entre semana, los fines de semana, los días de fiesta, los días de viaje, cuando ocurre algo excepcional, cuando tienen pesadillas, cuando tienen hambre, etc.

Les propondremos que observen diferentes maneras de despertarse en la familia, en la escuela, en diferentes videos, etc. Jugaremos a escenificar las maneras más divertidas de despertarse.

Jugar a soñar despierto

Conduciremos un proceso de relajación y de imaginación con los niños de manera que puedan jugar a soñar despiertos con diferentes situaciones:

- que hacen lo que más les gusta,
- que van de paseo a un lugar que les gusta,
- que comen diferentes alimentos con distintos sabores,
- que van de visita a otro planeta,
- que se encuentran con un ser fantástico: un unicornio, un dragón, un hada, etc.

¿Qué ocurre allí? ¿Qué colores hay? ¿Qué tipo de olores, sonidos, sabores? ¿Qué sienten? ¿Qué sienten ganas de hacer?...

TEMAS PARA INVESTIGAR

¿Quién soy yo?

Propondremos a los niños y las niñas investigar sobre su «árbol genealógico» de manera conjunta, dibujando un mapa y/o realizando un collage con fotos de abuelos/as, bisabuelos/as, tíos/as, primos/as, hermanos/as, etc. Esta actividad es para evidenciar las semejanzas y las diferencias entre estas personas. Conduciremos un diálogo sobre las relaciones familiares y la construcción de la propia identidad: ¿En qué me parezco a los miembros de mi familia? ¿En qué me diferencio de los demás miembros de mi familia? En el caso de adopciones y/o otros tipos de organización familiar, esta actividad puede ser realizada de la misma manera, buscando resaltar otro tipo de rasgos distintos de los físicos. Por ejemplo, maneras de actuar, valores, posturas, rasgos psicológicos, etc. Igualmente estaría bien investigar sobre la diversidad de tipos de niños/as del mundo, sus costumbres, sus juegos, su alimentación, sus casas, sus familias, etc. Y, a partir de los descubrimientos, comparar y contrastar sus vidas con las vidas de esas otras infancias.

¿Dónde estoy?

Propondremos a los niños y las niñas investigar sobre el barrio donde viven y/o estudian. Es importante salir a pasear por el barrio para descubrir sus rincones, espacios, equipamientos públicos, etc. Sería interesante construir una maqueta colectiva del barrio y/o dibujar un mapa gigante del mismo.



Hay diversas maneras creativas de hacer mapas. Sugerimos consultar la página web de Charo Belda. Ella realiza proyectos con niños y niñas y mapas de tela (cartografías textiles), que son una preciosidad, como por ejemplo «La ciudad entre todos», con estudiantes del CEIP Rosalía de Castro de La Coruña (España): <<https://beldabelda.wordpress.com>>

¿Qué es la amistad?

Propondremos a los niños y las niñas que pregunten a diferentes personas que conocen: familiares, vecinos, conocidos, etc.: ¿Qué es la amistad?

Organizaremos un diálogo a partir de las respuestas recogidas.

Mariquitas y los demás animales de un jardín

Organizaremos una investigación con ayuda de las TIC sobre las mariquitas, su hábitat, su modo de vivir, etc. Haremos lo mismo con los animales amigos de Juanita.



Índice

Nace la mariquita Juanita	4
Los peces rojos del lago	6
Maripepa, la mariposa	8
Guillermo, el grillo saltarín	10
Carlos, el colibrí	12
Tania, la araña	14
Luci, la luciérnaga	16
Leticia, la cigarra	18
Norma, la hormiga	20
Luis y Luisa, las lombrices	21
Conchi, la cochinilla	22
Pol, el caracol	24
A quienes acompañan a los niños y las niñas en la lectura	26



PROYECTO NORIA

Pensar creativamente y actuar éticamente con niños de 2 a 11 años

Dirección del proyecto: Angélica Sátiro

Título: *La mariquita Juanita*

Autora: Angélica Sátiro



Segunda edición revisada y ampliada: junio de 2017

© Angélica Sátiro

© Derechos exclusivos de edición:

Ediciones OCTAEDRO, S.L.

C/ Bailén, 5 - 08010 Barcelona

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

www.octaedro.com - www.octaedro.com/noria

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

ISBN: 978-84-9921-652-2

Depósito legal: B. 16013-2017

Ilustraciones: © Glyn Goodwin

Diseño y realización: Servicios Gráficos Octaedro

Impreso en Press Line

Impreso en España - *Printed in Spain*