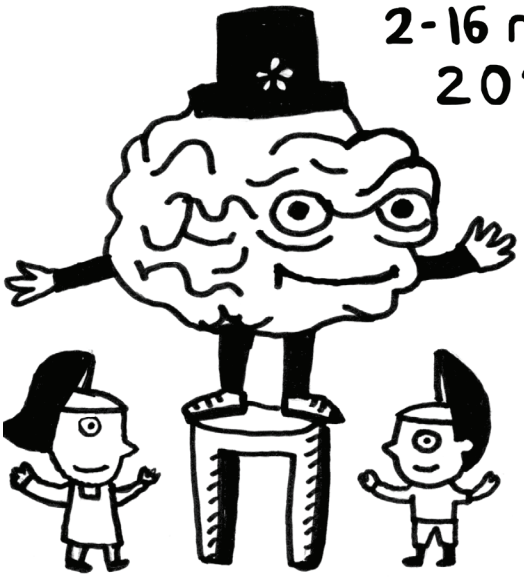
Biblioteca Mario Vargas Llosa
Calle Barceló 4, 28004 Madrid

2-16 nov 2018

Anda, mira... un recorrido de ¡piensa! Filosofía visual para niños (y no tan niños)



Bienvenidas, bienvenidos a la exposición *Anda, mira... ¡piensa!* de Wonder Ponder.

Dirígete a la segunda planta, y sitúate en las escaleras para subir a la tercera planta.
Saluda al cerebro con sombrero y prepárate para pasar un rato wonderpondereando.
¿Que cómo se hace eso? Es más sencillo de lo que suena.
"Wonder" es una palabra inglesa que significa asombrarse (**¡Ooooh**!) y preguntarse (**¿Eeeeeeh?**) y "Ponder" es otra palabra inglesa que significa reflexionar, pensar, dar vueltas a las cosas (**Mmmm...**).
Curiosamente, cuando haces **¡Oooooh! ¿Eeeeeeh?** y **Mmmm...**, muchas veces ocurre que te entran unas ganas irrefrenables de comentarlo con tus acompañantes.
Por eso wonderponderear también es hablar, dialogar, pensar con otras personas (**Blablablá**).
¿Queda claro?
¡Oooooh! ¿Eeeeeeh? Mmmm... Blablablá.
¡Eeeso es! ¿Preparadas? ¿Preparados?

Sube las escaleras con cuidado.

¡Oooooh!
¿Qué es lo que ven tus ojos?
Jaulas con un tigre, un koala, un loro y un niño. Un marciano con un helado.
¡Un niñooooooo!
¿Eeeeeh?
¿Por qué estará el niño en una jaula? ¿Alguna pista de dónde podría estar este peculiar zoo? ¿Quién dirá la frase: "¡Llévame contigo!"?
¿Qué preguntas se te ocurren a ti mirando las jaulas?
Lee las preguntas dispuestas entre las jaulas y piensa.
Y, así, sin darte cuenta ya has empezado a wonderponderear.
Mmmmm...
Muchos animales viven en jaulas o pequeños recintos: hámsteres, canarios o peces, por ejemplo. Aunque los antiguos zoos de la Tierra eran un poco como éste (con todos los animales en pequeñas jaulas sin apenas espacio para moverse), hoy pensaríamos que tener un tigre en una jaula tan pequeña es cruel. Y la idea de que cualquier criatura tuviera a un niño humano en una jaula nos parece espantosa. ¡Aaarg!
Puedes probar a hacer tres listas en tu cabeza. Una con animales que te parecería aceptable tener en una jaula. Otra, con animales que te parecería aceptable tener en un zoo pero no en una jaula pequeña. Y otra, con animales que sería inaceptable tener en un zoo. ¿En qué has basado tu decisión de meter a los animales en una lista o en otra? ¿Tiene que ver con tamaño? ¿Con inteligencia? ¿O con alguna otra cosa? Piénsalo, háblalo. ¡Es importante! Y si un alienígena te tuviera a ti en una jaula, ¿te parecería cruel? ¿Cómo se lo explicarías?
¿**Sabías que** ...hubo un tiempo en el que había humanos en zoos y exposiciones de humanos? En el siglo XIX y principios del siglo XX, en Londres, París, Bruselas y El Bronx, se exhibieron humanos para que los visitantes pudieran verlos. En septiembre de 1906, durante dos largas semanas, Ota Benga, un hombre pigmeo, fue exhibido en el zoo del Bronx. Para investigar y wonderponderear, desde luego.

Sigue tu camino...

¡Oooooh!
¿Qué es lo que ven tus ojos?
Una niña y tres patos en el aire, por encima de dos nubes.
¡Volando!
¿Eeeeeh?
¿Será posible que esté volando de verdad la niña?
¿O será un salto? ¿Se caerá o seguirá volando?
¿Y si los seres humanos pudiéramos volar?
¿Cambiaría mucho nuestra vida?
¿Qué preguntas se te ocurren mirando a la niña y a los patos?

Lee las preguntas dispuestas en el muro y piensa.
¡Se te da bien esto de wonderponderear!
Mmmmm...
¿Has oído alguna vez la expresión "libre como un pájaro"? La idea de volar siempre se relaciona mucho con la idea de libertad. Si puedes volar, puedes ir a donde quieras, no tienes ataduras. Tú no conocerás a ninguna persona que pueda volar naturalmente

SEMANA DEL ÁLBUM · ¡ÁLBUM! · WONDER PONDER Filosofía visual para niños · BIBLIOTECAS PÚBLICAS MUNICIPALES MADRID

(sin necesidad de la ayuda de un avión, un helicóptero o alguna otra técnica) pero seguramente conoces a personas que te parecen más o menos libres.
¿Quién es la persona más libre que conoces? Piensa en una lista de personas candidatas (dos o tres) y trata de decidir cuál se lleva el premio. ¿En qué has basado tu elección? ¿Qué es lo que hace que esa persona sea más libre que todas las demás que conoces? ¿Tuvo que luchar por su libertad o se la encontró por casualidad? ¿Te puede dar alguna pista para ayudarte a ti a ser más libre de lo que eres?

¿Te imaginas ...?

¿Eres capaz de imaginar una situación en la que pudieras preferir no ser libre que ser libre?

Sigue tu camino...

–

¡Oooooh!
¿Qué es lo que ven tus ojos?
Unos robots jugando al fútbol.
¡Uno tiene cuatro piernas y fíjate en las manos del portero!
¿Eeeeeh?
¿Habrán pagado los espectadores? ¿Pagarías tú por ver un partido de fútbol entre robots? ¿Por qué?
Lee las preguntas dispuestas entre los robots futbolistas y piensa.
¡Ya vas camino de dominar el wonderpondereo!

Mmmmm...

¡Un partido de fútbol entre robots! ¡Atención! El Real Robótico se disputa la final de la Copa con el Fútbol Club Metálico. Minuto 89 de partido, y el marcador 2 a 2. Chapita. Por la banda Chapita, qué bien lo hace Chapita. Chapita se marcha de CPR 4, se marcha de Metalito. Se pone Chispita por el otro costado. Chapita para Chispita, Chispita, Chispita .... ¡GOOOOLLLLL de Chispita! En el minuto 90 de partido. ¡Golllllll de Chispitaaaaaa! ¡Real Robótico 3, Futbol Club Metálico 2!
Y el público se pone en pie: ¡Oéééé! ¡Oéééé! ¡Oéééé! ¡Oéééé! ¡Oéééé!
Pensar también es imaginar, ponerse en la situación.

Profesiones robóticas

¿Qué profesiones crees que podrían llegar a hacer mejor un robot que una persona? Por ejemplo, ¿te imaginas un robot pianista, bombero, médico, cocinero, pintor, policía, o incluso presidente? ¿Cuáles de estas profesiones podría hacer un robot y cuáles no? ¿Por qué?

¡Oooooh!
¿Qué es lo que ven tus ojos?
Un niño con tres ojos y otro niño con dos ojos visibles y otro tapado.
Parece un juego.
¿Eeeeeh?
¿Será divertido este juego?
¿Qué es lo que verá ese ojo de arriba? ¿Verán el mundo de una manera muy diferente a como lo ves tú?
Lee las preguntas dispuestas entre los tríclopes y piensa.
¡Esto del wonderpondereo sí que produce mareo!

Mmmmm...

La mayoría de las personas vamos tranquilamente por la vida pensando que nuestros sentidos (la vista, el tacto, el oído, el olfato y el gusto) no nos engañan (o solo a veces, pero no es lo habitual y normalmente es fácil explicar el engaño porque ha habido un efecto óptico extraño, o una luz rara que ha hecho que todo parezca de otra manera por un momento).
Pero ¿y si llegan unos extraterrestres con tres ojos y nos dicen que estamos muy equivocados, que nuestros dos ojos nos enseñan solo una pequeña parte de la realidad, y que sin su tercer ojo, los seres humanos solo vemos una pequeña parte de la realidad? ¿O si los perros o las moscas pudieran hablar y nos contaran cómo lo ven todo ellos e insistieran que sus sentidos no les engañan? ¿Cómo podríamos decidir quién tiene razón o quien ve "mejor" la realidad?

¿Inventamos un superhéroe?

Muchos superhéroes tienen un sentido muy desarrollado o un sentido especial que no tenemos el resto de los seres humanos. ¿Qué supersentido o sentido nuevo le darías tú a un superhéroe?

Ahora entra en la planta 3.
¡Te toparás de frente con el gran mural final!

¡VAYA MURAL! Las imágenes y preguntas de esta exposición pertenecen a los cuatro libros/juegos de la serie de Filosofía visual para niños (y no tan niños) de Wonder Ponder: ***Mundo cruel*** (una invitación a asombrarse, preguntar y pensar sobre la crueldad), ***Yo, persona*** (una invitación a wonderponderear sobre quién eres y qué eres), ***Lo que tú quieras*** (una invitación a pensar reflexionar la libertad) y ***¡Pellízcame!*** (una invitación a pensar sobre la realidad, la imaginación y los sueños).
Esta exposición acaba con el mural de todas las escenas de todos los libros. Acércate para mirar más, preguntar más, pensar más y dialogar más con tus acompañantes.

LIBRO DE VISITAS ¿Se te ha ocurrido alguna pregunta buena durante la exposición? ¿Has tenido un pensamiento interesante? ¿Has cambiado de opinión sobre algún asunto?
¡No te olvides de contárnoslo en el Libro de Visitas!

CONCURSO ¿Te atreves a hacer tus propios dibujos para hacer pensar a otras personas? Puedes copiar una de las nuestras que te guste mucho, o hacer una muy parecida pero con cambios interesantes. También puedes inventarte una escena como tú quieras. Solo recuerda que cuando la vean otras personas, tienes que intentar que les haga hacer **¡Oooooh! ¿Eeeeeeh? Mmmmmm... y Blablablá**. Toma una de las tarjetas en blanco de la caja, haz tu dibujo en la biblioteca, en clase o en casa, tómale una foto y envíanosla a info@wonderponderponline.com

Las autoras **Ellen Duthie** y **Daniela Martagón** elegirán, de entre todas las escenas recibidas, las 4 más wonderponderescas.
¿El premio? Cada una de las 4 personas premiadas podrá elegir el libro/juego de Wonder Ponder que quiera, que las autoras firmarán y dedicarán con una ilustración especial.

Ellen Duthie y Daniela Martagón son las autoras y fundadoras de WONDER PONDER.

Wonder Ponder acerca a sus lectores a algunas de las grandes preguntas de la filosofía de forma divertida y atractiva. Los libros juego Wonder Ponder están diseñados para mirarlos, leerlos y pensar sobre ellos a solas o en compañía y en contextos familiares, lúdicos o educativos.

www.wonderponderonline.com