Tres cuentos sobre la tolerancia

Estos **tres cuentos originales sobre la tolerancia** muestran qué sucede cuando personas con maneras diferentes de hablar, jugar o resolver problemas tienen que tomar decisiones juntas. Cada historia tiene personajes, un conflicto y un final propio. Se pueden leer aquí o en el cuadernillo PDF de los tres cuentos.

Cuento 1. El nombre en la radio

El lunes, al empezar el recreo, la profesora anunció que el club de radio escolar tendría una conductora nueva. Se llamaba Yara y acababa de llegar al barrio. Su tarea era presentar las canciones que los alumnos habían elegido para el viernes.

A Tomás le gustaba la radio desde pequeño. Tenía una libreta llena de ideas y estaba seguro de que él debería leer los anuncios. Cuando Yara dijo su nombre en el micrófono, él lo repitió imitando su acento. Dos compañeros soltaron una risa corta. Yara se quedó mirando la mesa de sonido y dejó de hablar.

—Pronuncié bien las palabras —dijo después, cuando quedaron solos.

—Solo fue una broma —contestó Tomás.

Yara apagó el micrófono.

El jueves debían grabar una entrevista al jardinero, que había instalado un pequeño huerto junto al patio. Pero Tomás perdió la voz de tanto gritar durante un partido. No podía leer los anuncios sin toser. La profesora propuso que se repartieran las tareas. Tomás se ocuparía de los controles; Yara haría las preguntas.

Durante la prueba, Tomás señaló una palabra de la entrevista.

—Aquí yo diría «semillero» —comentó.

—En mi antigua escuela le decíamos «almácigo» —respondió Yara—. ¿Quieres que le preguntemos al jardinero si usa las dos?

Cuando grabaron, el jardinero explicó que conocía ambas palabras. El programa quedó mejor de lo esperado: tenía sonidos del huerto, una explicación clara y una pregunta que ninguno de los dos habría hecho por separado.

Antes de emitirlo, Tomás pidió a Yara que volviera a pronunciar su nombre. Lo escuchó sin repetirlo en tono de burla. Luego lo intentó él. Se equivocó una vez y volvió a preguntar.

—Gracias —dijo Yara—. Con que me lo preguntes así, está bien.

El viernes, Tomás manejó el volumen y Yara presentó el programa. Al final, ella lo invitó a saludar. Él dijo: «Hoy aprendimos dos palabras para un lugar donde nacen las plantas». Yara añadió, sonriendo: «Y cómo suena una buena pregunta cuando dejas que alguien termine de hablar».

Para conversar: ¿Qué acción de Tomás hizo daño? ¿Qué cambió cuando escuchó a Yara? ¿Tuvo Yara que modificar su forma de hablar para participar? **Respuestas:** la imitación burlona; él escuchó y preguntó con respeto; no, ambos encontraron una manera de colaborar.

Cuento 2. Un equipo con dos mapas

Lucía dibujaba mapas con regla. Si una línea se torcía, empezaba de nuevo. En la feria escolar quería construir una maqueta del parque: senderos rectos, carteles alineados y árboles a la misma distancia. Su compañero Néstor prefería recorrer el parque y anotar los lugares que le gustaban, aunque no salieran simétricos.

—Así no vamos a terminar —dijo Lucía al ver el cuaderno de Néstor, lleno de flechas y manchas verdes.

—Tu mapa parece un parque en el que nadie juega —respondió él.

Discutieron hasta que se hizo tarde. Lucía guardó su regla y Néstor cerró el cuaderno. Cada uno pensó que el otro no se esforzaba.

Al día siguiente, una compañera pequeña se acercó a la mesa y preguntó dónde se encontraba la fuente de agua. Lucía señaló un punto perfectamente medido, pero la niña no reconoció la línea del camino. Néstor abrió su cuaderno y mostró un dibujo de la fuente junto al árbol torcido.

—Ese árbol sí lo conozco —dijo la niña—. Entonces puedo llegar.

Lucía miró otra vez los dos trabajos. Su mapa servía para calcular distancias; el de Néstor ayudaba a reconocer lugares. Ninguno tenía que desaparecer.

Decidieron hacer una maqueta con dos capas. La base mostraría los senderos medidos por Lucía. Sobre ella colocarían pequeños símbolos dibujados por Néstor: una fuente, un banco bajo la sombra, un árbol inclinado y un espacio de juegos. También dejaron una zona libre para que otros alumnos añadieran sus lugares favoritos.

Cuando llegó la feria, una madre preguntó cuál de los dos había hecho el mapa.

—Los dos —contestaron a la vez.

Lucía se sorprendió de lo fácil que era decirlo. Néstor le pidió la regla para medir un sendero nuevo. Ella se la prestó y él, sin que nadie se lo indicara, dibujó después un símbolo para que el camino fuera reconocible.

La maqueta no ganó el premio al diseño más ordenado. Ganó otro, que ninguno había previsto: los visitantes pudieron usarla para planear juntos un paseo real.

Para conversar: ¿Por qué cada mapa era útil? ¿Qué hicieron en lugar de elegir uno? ¿Cambiar de opinión hizo menos valioso el trabajo anterior? **Respuestas:** uno medía y el otro ayudaba a orientarse por referencias; combinaron ambos; no, aprovecharon sus fortalezas.

Cuento 3. El turno de las estrellas

En la biblioteca del barrio había una mesa donde los niños inventaban juegos. Una tarde, Sara llevó tarjetas azules con estrellas dibujadas y propuso una competencia: ganaba quien dijera primero el nombre de una constelación.

Enzo recordó tres nombres y levantó la mano antes de que Sara terminara las preguntas. Abril no dijo ninguno. A ella le gustaba mirar el cielo, pero prefería pensar un rato y dibujar lo que observaba. Después de dos rondas, apartó su silla.

—Es que no te sabes las respuestas —dijo Enzo.

Abril recogió su lápiz.

—Sé encontrar la estrella que está junto a la antena de mi casa. No sé cómo se llama, pero la encuentro cada noche.

Sara sintió que el juego se le había encogido. Había preparado unas tarjetas bonitas, pero solo había imaginado una manera de participar. En lugar de explicar a Abril que debía ser más rápida, pidió que esperaran unos minutos.

La bibliotecaria les prestó papel negro y tizas. Sara cambió las reglas: una ronda sería de nombres, otra de dibujos y una tercera de historias inventadas sobre una figura del cielo. Cada persona podría pasar una pregunta sin perder su lugar. La idea de pasar el turno le pareció especialmente útil a Enzo cuando llegó el momento de dibujar: se quedó mirando la tiza sin saber por dónde empezar.

Abril le enseñó a unir cuatro puntos como si fueran las esquinas de una ventana. No se rio de él.

En la última ronda, Sara mostró una figura que parecía una cometa. Enzo inventó que era una carta viajera; Abril imaginó que guardaba un mapa; Sara decidió que ambas ideas podrían formar una historia. Al terminar, nadie había acumulado todas las estrellas. Las repartieron sobre una cartulina negra y escribieron debajo: «Nuestro cielo de historias».

Una semana más tarde, Abril llevó un dibujo nuevo. Enzo había aprendido el nombre de una constelación y quería enseñárselo, pero esta vez preguntó primero: «¿Quieres saber cómo se llama o prefieres mostrarme dónde la ves?».

Para conversar: ¿Qué dejaba fuera a Abril del primer juego? ¿Qué regla permitió participar de distintas maneras? ¿Por qué fue importante que Abril tampoco se burlara de Enzo? **Respuestas:** solo ganaba la rapidez al recordar nombres; permitieron nombrar, dibujar, inventar y pasar; porque el respeto debía funcionar en ambas direcciones.

Para conversar sobre el concepto antes de leer los relatos, consulta también qué significa la tolerancia y cuáles son sus límites.

Una actividad después de leer

Elige uno de los cuentos y escribe dos columnas: *lo que pensaba un personaje al principio* y *lo que hizo al final*. Cita una acción de la historia para mostrar el cambio. No hace falta decir que todos los personajes eran iguales: la tolerancia consiste en respetar diferencias mientras se convive y se colabora.

Los tres relatos son originales. El PDF reúne las historias y sus preguntas de lectura.