

FILOSOFÍA Y PRAXIS SOCIAL:  
UN PROYECTO DE DESARROLLO DE IMAGINACIÓN ÉTICA EN LATINOAMÉRICA

Angélica Sátiro  
Universidad de Barcelona, España

Resumen:

Este artículo presenta y explica el diseño, los materiales y las actividades del proyecto LA SENDA DE LOS SUEÑOS realizado para el MINEDUC (Ministerio de Educación de Guatemala). Dicho proyecto fue trabajado por 1001 jóvenes en 2005, 85 mil jóvenes en 2006 y tiene 125 mil jóvenes como previsión para 2007. Se trata de un proyecto de desarrollo de imaginación ética que parte de los sueños (visiones de futuro) de los jóvenes que ayudados por una metodología específica transforman estos deseos en proyectos de vida, proyectos de nación y proyectos de investigación-acción con incidencia comunitaria. Una aplicación amplia y profunda de un concepto de ciudadanía activa, conciente, participativa. La filosofía funciona como una red que da soporte a dos niveles: a) conceptual: con temas de áreas como la ética, la estética, la epistemología, la filosofía social, etc.; b) metodológico: con planteamientos como el de las comunidades de investigación y dialogo como valor y como método. Angélica Sátiro fue la responsable por diseñar el proyecto, con sus conceptos, metodología y los materiales específicos que dan soporte a la aplicación del proyecto; y asesora a los distintos equipos responsables por la gestión del proyecto, la formación del profesorado y el monitoreo del trabajo en el aula.

Palabras clave: creatividad; ciudadanía; paz

Philosophy and praxis social: a project of development of éthical imagination in Latin America

Abstract:

This article presents and explains the drawing, the materials and the activities of the project "The track of the dreams" carried through for the MINEDUC (Ministry of Education of Guatemala). This project was worked by 1001 young Guatemalan people in 2005, 85 thousand in 2006 and has 125 thousand ones as forecast for 2007. The project aims the development of ethical imagination starting from their dreams (sights of future) that, helped by a specific methodology, transform these desires into life projects, projects of nation and projects of inquiry-action with communitarian repercussion. A large and deep application of the concept of active, conscientious and participative citizenship. Philosophy functions as a net that gives support in two levels: a) conceptual: with subjects of areas as Ethics, Aesthetic, Epistemology and Social Philosophy, etc; b) methodological: with proposals like the communities of inquiry and dialogue as value and as method. Angélica Sátiro was the responsible for drawing the project, with its concepts, the specific methodology and materials that give support to the application of the project; she councils the different responsible teams for the management of the project, the formation of teachers and the assessment of the work in classroom.

Key-words: creativity; citizenship; peace

Filosofia e práxis social: um projeto de desenvolvimento de imaginação ética na América Latina

Resumo:

Este artigo apresenta e explica o desenho, os materiais e as atividades do projeto “A trilha dos sonhos” realizado para o MINEDUC (Ministério de Educação da Guatemala). Este projeto foi trabalhado por 1001 jovens em 2005, 85 mil jovens em 2006 e tem 125 mil jovens como previsão para 2007. Trata-se de um projeto de desenvolvimento de imaginação ética que parte dos sonhos (visões de futuro) dos jovens que, ajudados por uma metodologia específica, transformam estes desejos em projetos de vida, projetos de nação e projetos de investigação-ação com repercussão comunitária. Uma aplicação ampla e profunda do conceito de cidadania ativa, consciente e participativa. A filosofia funciona como uma rede que dá suporte a dois níveis: a) conceitual: com temas de áreas como a ética, a estética, a epistemologia a filosofia social etc; b) metodológico: com propostas como as das comunidades de investigação e diálogo como valor e como método. Angélica Sátiro foi a responsável por desenhar o projeto, com seus conceitos, metodologia e os materiais específicos que dão suporte à aplicação do projeto; e assessora as diferentes equipes responsáveis pela gestão do projeto, a formação de professores e o monitoramento do trabalho em sala de aula.

Palavras-chave: criatividade; cidadania; paz



FILOSOFÍA Y PRAXIS SOCIAL:  
UN PROYECTO DE DESARROLLO DE IMAGINACIÓN ÉTICA EN LATINOAMÉRICA

Angélica Sátiro

**¿Qué es el proyecto LA SENDA DE LOS SUEÑOS?**

El proyecto LA SENDA LOS SUEÑOS y fue desarrollado sobre la idea de que: *La mente miserable es la mente que no sueña, y que no se proyecta hacia el futuro. La peor pobreza es tener una mente miserable.* Este proyecto pretende crear un movimiento de liderazgo juvenil, en donde motive a los jóvenes a plantearse metas personales y ciudadanas y a aprender a trazarse el camino que les permita alcanzarlas.

**2005 - 2006: PROYECTO PILOTO:**

El proyecto piloto (4 primeras etapas) buscó que mil jóvenes de nueve departamentos diferentes, realizaran su proyecto de vida, realizaran un ejercicio de proyecto de nación para luego trabajar en proyectos comunitarios, ejercitando así su ciudadanía de forma activa y proactiva.

**FASES DEL PROYECTO PILOTO, OBJETIVOS Y PRODUCTOS:**

**FASE I: LA SIEMBRA DE LOS SUEÑOS:** La primera fase del proyecto piloto consistió en 10 talleres de formación de liderazgo, apoyados por jóvenes facilitadores de la EFCI (Escuela Centroamericana de facilitadores de la Creatividad e innovación), que fueron realizados 100 jóvenes líderes en cada uno, mil y uno en total, estos participantes fueron seleccionados por sus características de líder entre establecimientos destacados de los siguientes departamentos: Guatemala (2 talleres), Chimaltenango, Quetzaltenango, San Marcos, Escuintla, Alta Vera Paz, Baja Vera Paz, Chiquimula, Izabal.



- **FASE II: LA VOZ DE LOS SUEÑOS:** Mientras se realizaron los talleres de capacitación se colectó material en imágenes, fotos, sonidos y testimonios escritos registrando la participación en el trabajo itinerante por todo el interior del país. El objetivo era tener como productos spots de radio y televisión para que pudieran ser difundidos masivamente y que

se constituya como “la voz de los sueños de los jóvenes”. Este material fue divulgado durante el año de 2005 y 2006 en diferentes medios de comunicación de la capital y de las varias ciudades del interior del país. Además se hizo una blog: [www.suenoguate.blogspot.com](http://www.suenoguate.blogspot.com) que divulga los sueños los jóvenes a través de fotos, comentarios y pequeños textos.

- **FASE III: LAS OFICINAS DE LOS SUEÑOS:**

El proceso de desarrollo del sueño al proyecto ni es sencillo ni pasa espontáneamente. Por estos, después de la realización de los talleres, en los que se seleccionaron jóvenes líderes, veinte por taller se organizó un SEMINARIO DE LOS LIDERES SOÑADORES-REALIZADORES con los 200 jóvenes. Estos se trazaron proyectos a favor a su comunidad y establecieron una oficina de sueños en cada uno de los departamentos donde se realizaron los talleres.



Estas oficinas tenían como funciones principales: Apoyar a los jóvenes en sus proyectos comunitarios; recoger los “productos” de la multiplicación, creando una base de datos de sueños y proyectos de educación y de país; funcionaron como una “incubadora de los sueños” que motivó y apoyó a otras personas de la comunidad para que puedan también soñar y crear sus proyectos de vida.



Fueron las responsables principales del seguimiento del proyecto y funcionaron desde septiembre del 2005 hasta febrero del 2006.

Para la realización de sus proyectos comunitarios, los jóvenes trabajaron realizando una investigación sobre su comunidad y un plan de trabajo, reconociendo las áreas, midiendo el impacto, realizaron contactos para buscar apoyo por medio de patrocinios o donaciones.



- **FASE IV: LA COSECHA DE LOS SUEÑOS:** La última fase cerró el proyecto piloto y fue un seminario realizado en febrero de 2006, el cual fue organizado por jóvenes y dirigido a 2,000 jóvenes, en donde el objetivo principal fue el divulgar sueños transformados en proyectos reales y generar seguimiento y continuidad de esta propuesta.

Durante esta fase se realizaron diversas actividades, como un **seminario** de sueños en donde los jóvenes presentaron las experiencias exitosas de lo que trabajaron en las oficinas de los sueños y presentaron a los adultos que apoyaron los proyectos de los jóvenes en distintas partes del país durante las actividades de las oficinas de los sueños, además se reconoció el esfuerzo de los jóvenes líderes soñadores-realizadores que se han destacado en su labor de transformar sus sueños en realidad.



También se realizó una **exposición** de las oficinas de los sueños en donde se presentó el trabajo realizado por cada uno de los 200 jóvenes líderes participantes del seminario de líderes soñadores-realizadores.



La exposición contagió a los visitantes del espíritu del líder soñador-realizador y motivó a los jóvenes y maestros que participaron de la institucionalización del programa "proyecto sueños de los jóvenes por la paz" (fase V).

En los meses anteriores se convocó un **concurso de canciones** de sueños llamado: Ier concurso Nacional de canciones jóvenes por la paz, y en esta cuarta fase se realizó un **concierto** en donde se presentaron las canciones ganadoras. En el mismo se motivaron a los jóvenes y se creó el sentimiento de *formar parte de un todo que se mueve en la misma dirección*.



Para cerrar la actividad, se realizó el **carnaval de los sueños** de los jóvenes por la paz, en el paseo de la avenida La Reforma (principal vía de la capital guatemalteca), donde se motivó a los ciudadanos sobre la importancia de los sueños para la transformación de Guatemala; se dio a conocer el proyecto de sueños de los jóvenes por la paz y se realizó un sondeo sobre los sueños de los ciudadanos de la capital de manera divertida, amena y creativa. El *carnaval de los sueños* fue durante la primera fase del proyecto piloto una herramienta de motivación, comunicación y de encuesta con el ciudadano de a pie ya que era el cierre de cada uno de los talleres realizados durante la *siembra de los sueños*. La diferencia es que en cada taller salían a la calle 100 jóvenes y que en esta actividad de febrero de 2006 fueron 2000 jóvenes participantes del seminario, mas cerca de 500 participantes de las bandas juveniles de música, invitadas especialmente para el evento.



### RESULTADOS DEL PROYECTO PILOTO:

Los resultados obtenidos con este proyecto piloto, aportaron datos importantes, como que los jóvenes están escasos de guías que los apoyen a establecerse metas, visualizar un futuro mejor y tener estrategias reflexivas y pautas de actuación. A la vez reveló el interés y la fuerza juvenil, haciendo con que el MINEDUC siguiera apostando en los jóvenes como elementos de cambio social. Esto produjo el diseño de la V fase del proyecto que se convirtió en un nuevo programa dentro de la cátedra de seminario llamado “Sueños de Jóvenes por la Paz”. Lo que se hizo fue un proyecto de innovación educativa que implicó en el desarrollo de materiales específicos, de un plan de formación de profesorado y de monitoreo del trabajo en el aula. Así, el proyecto dejó de ser extracurricular para pasar a formar parte del currículo oficial.

### 2006- SUEÑOS DE JÓVENES POR LA PAZ:

El programa SUEÑOS DE JÓVENES POR LA PAZ, durante el año de 2006, generó 85 mil proyectos de vida, 8.500 proyectos de nación, 8.500 proyectos de investigación-acción con impacto comunitario a nivel de todo país. Se trató de una aplicación amplia y profunda de un concepto de ciudadanía activa, conciente, participativa.



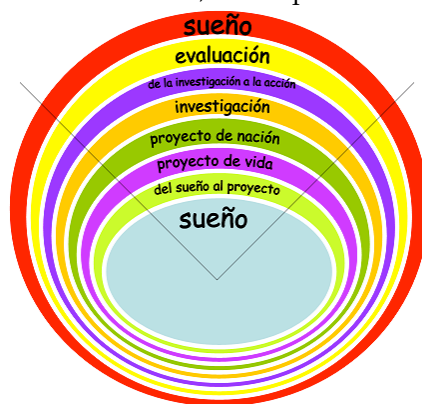
El propósito de este programa es formar a todos los graduandos de cada año, iniciando en el dos mil seis de manera que tengan un perfil soñador-realizador, es decir, que sean capaces de vislumbrar un futuro mejor y a la vez que tengan la actitud y las herramientas para transformar ese sueño en realidad, beneficiando así a casi quinientos mil jóvenes en los próximos cinco años. Los estudiantes aprenden a realizar proyectos de vida y de nación, conectando este conocimiento con una metodología científica llamada investigación - acción, a través de la cual son estimulados y capacitados para transformar sus proyectos en acción. Paralelamente manejan una metodología filosófica basada en la propuesta de Mathew Lipman de transformar el aula en *comunidades de investigación* en las cuales los jóvenes puedan realizar una reflexión mas profundo sobre aquello que manejan a nivel de la experiencia interior y social. Todo este proceso que es ético y creativo, amplia su proceso de aprendizaje. El proceso educativo en sus aulas les ayudará a organizar sus ideas e investigar para plantearse metas y comprometerse en el proceso para alcanzarlas.

### LA TEMÁTICA Y LOS CONCEPTOS:

La temática central de cada uno de los materiales es la propia vida, la vida de cada cual, para que los jóvenes tengan la oportunidad de comprender que la vida es resultante no solo del destino y los eventos, sino también del establecimiento de sus metas, su capacidad de proyectarlas y la realización de las mismas. Es también un espacio hecho para que también los maestros lo disfruten, reflexionen y lo aprovechen para su desarrollo personal; por lo que no solo toca hondo a los jóvenes, sino a cada uno de los maestros y diversas personas involucradas en el programa.

*- maestro es aquel que también aprende -*

El libro conduce por un camino que sale del sueño, pasa por el proyecto de vida, por el proyecto de nación, por la investigación-acción, la evaluación de todo el proceso y retorna al sueño. Ese camino es la SENDA DE LOS SUEÑOS, que revela un camino de reflexión epistemológica, sobre una temática ética y una acción social. LA SENDA DE LOS SUEÑOS revela la conexión entre pensar- conocer- actuar.



### **LOS PROCESOS Y PRODUCTOS:**

La propuesta de trabajo del seminario 2006 se compone de 2 grandes procesos que generan 3 productos distintos:

- \* 1 individual: proyecto de vida
- \* 2 colectivos: proyecto de nación y proyecto de investigación-acción.
- \* El tercer producto es el propio proceso de aprendizaje que se dará a lo largo del año. Ese aprendizaje será tanto colectivo como individual, una vez que se pretende que el aula se transforme en una comunidad de investigación

### **LOS MATERIALES:**

Para la realización del programa “Sueños de Jóvenes” se realizaron materiales específicos que le permiten al alumno un juego, un CD de músicas, una agenda y una guía autodidacta y ofrecen al maestro una orientación pedagógica para que su trabajo sea grato y productivo a lo largo del año escolar.

La **guía del educador** fue creada para explicar la metodología y la fundamentación de las actividades propuestas en los distintos materiales creados para los jóvenes:

- Manual de la y el estudiante
- Agenda para soñar
- Juego ORACULUM
- Cd de música para soñar

Como los tres últimos materiales están incorporados en el libro de los jóvenes, la guía para el maestro y la maestra es un mapa para que traza la ruta a seguir en el manual de la y el estudiante, en la cual orienta la nueva metodología y la distribución de tiempo durante el año para la realización de cada una de las actividades, Ya que el maestro es quien realmente sabe cual es el ritmo de aprendizaje de sus alumnos, con esta guía el puede realizar las adaptaciones necesarias a la realidad de sus alumnos.

El ejemplar del año 2007 mejora y amplía el modelo utilizado durante el año 2006, transformando el libro en una herramienta de formación reflexiva también para el maestro que encontrará una guía reflexiva mas estructurada y unos diálogos teóricos con la autora para profundizar en los aspectos teóricos importantes del proyecto. Parte de estos diálogos teóricos están publicados en la página web citada al final de artículo.

El **manual de la y el estudiante** se compone de 8 capítulos que cuentan en la “guía del maestro y de la maestra” con una orientación de cómo aplicar cada capitulo en clase.

El objetivo principal del este manual es estructurar el proceso de investigación - acción, y de creación/construcción del PROYECTO DE VIDA, del PROYECTO DE NACIÓN y del PROYECTO COMUNITARIO además de desarrollar habilidades y competencias de investigación.

En la misma se le informa al alumno sobre temas clave relativos a: investigación, proyecto de vida y el desarrollo de la paz en el país. Las actividades se distinguen con íconos para su fácil identificación, y los alumnos aprenden a reconocer que detrás de cada actividad hay un planteamiento metodológico reflexivo, dialógico y creativo; no se tratan solamente de actividades aisladas, sino de un recogido metodológico que pretende incidir en todas sus dimensiones: corporal, emocional, mental, social, interactivo, etc.



Cada una de las secciones contenidas dentro del libro tiene una función específica y los íconos sirven para que se identifique de inmediato cuál es la propuesta. Dentro del manual del estudiante aparecen espacios que tratan de los demás materiales que son: la agenda, el juego y el CD de música. En función de esto, empezamos explicando estas secciones para que se comprenda que en el libro del estudiante lo que se hace es registrar síntesis de los que fue trabajado con los demás materiales:

Una de las innovaciones que se presentan como parte de los materiales es el juego filosófico **ORACULUM**, el cual fue creado para que cuando los jóvenes lo jueguen, también aprendan a conocerse a si mismos y a sus compañeros; en esta actividad, los alumnos encuentran espacios para anotar lo que consideren relevante, después de las sesiones del juego. En cada capítulo se encuentra una ficha referente al juego, la idea es que el libro sirva de cuaderno de bitácora para las experiencias de autoconocimiento vividas en el juego. El juego es una aproximación lúdica y reflexiva de algunos elementos importantes para el autoconocimiento. Nos acerca al proceso vital de nuestra existencia a partir de actividades creativas; desarrolla hábitos creativos, mentales, actitudes y valores de convivencia (diálogo y hábitos de comunidad); habilidades y competencias de investigación. El juego, que fue creado a partir del MITO DE LA CAVERNA de Platón, propone a los jugadores que hagan una pregunta y que pasen por un proceso reflexivo individual y colectivo a través de un tablero en forma de espiral que está dividida en cuatro ámbitos, que representan el conocimiento (¿Qué conozco?), la comunidad (¿Quiénes somos?), la identidad (¿Quién soy?) y la realidad (¿Dónde estoy?).



La **Agenda para Soñar e investigar**, es otro material creado específicamente para el alumno y es un recurso para anotar lo que realizan en sus diferentes actividades prácticas y reflexivas. El objetivo de la agenda es sistematizar la creación de hábitos de investigación y de creación, además de estimular el desarrollo de actitudes diariamente. A lo largo de los diferentes capítulos del libro se encuentra una ficha referente a la agenda, en donde se busca que sea un cuadro de síntesis de la experiencia cotidiana con el desarrollo de hábitos y actitudes mentales y de convivencia. La idea es que el libro sirva de cuadro de síntesis de la experiencia sistematizada en la agenda.

Como apoyo al proceso se realizó un **CD de Música**, la cual fue generada especialmente, para el programa. Después de un concurso realizado para jóvenes talentos y en el que se seleccionaron once temas que se grabaron en un CD "Sueños de Jóvenes por la Paz", en el que los alumnos efectúan actividades indicadas en una ficha a partir de las canciones. A lo largo de los varios capítulos del libro se encontrará una ficha referente al CD de música. El CD de música **Sueños de Jóvenes por la Paz**, le permite a los jóvenes formar opinión a través de las letras, los motiva y crea un sentimiento de formar parte de un todo que se mueve en la misma dirección.



#### **Veamos el propósito de cada una de las demás sesiones del manual del estudiante:**

**Cartas:** Las cartas son la introducción a cada capítulo a lo largo de todo del libro, en las mismas, la autora se comunica directamente con el alumno, en un tono personal y directo. La inspiración para esta sección se encuentra en Martin Buber y su propuesta del encuentro tu-a-tu. Normalmente el autor de este tipo de libros no habla directamente al lector y no le invita a un diálogo y este es el propósito de esta sección. La práctica del material durante el año 2006 demostró la fuerza de esta sección.







- Las citas del **árbol del conocimiento** son momentos de encuentro con distintos teóricos y con sus contribuciones para el aprendizaje de los sus alumnos. Es una sección conceptual en la que el alumno encuentra el fundamento para la temática desarrollada. Esta es la parte dedicada a la información y a la estructuración conceptual. Eso se da a través de textos

más teóricos, citas e informaciones interdisciplinarias de fuentes científicas, filosóficas, periodísticas, etc.

- Dentro del libro del alumno, se encuentra una **Historia** la cual presenta cuatro diferentes personajes jóvenes con distintas características y opiniones, que a través de los distintos capítulos, platican y experimentan situaciones similares a las que atraviesan los jóvenes durante los diferentes procesos que presenta el libro. Un joven es indígena, otro es garífuna, otro es ladino y otro es un extranjero que vive en Guatemala. La idea es que cada uno pueda representar la sociedad multicultural que es este país. Desde sus diferencias intentan dialogar y producir algo juntos, hecho deseable que pase en la realidad guatemalteca que esta constituida de 23 etnias diferentes. La historia, que es ficticia, está basada en personas y hechos reales que ocurrieron durante la experiencia piloto del proyecto LA SENDA DE LOS SUEÑOS. La idea es aprovechar experiencias, sensaciones, perfiles de jóvenes guatemaltecos reales, pero sin tratar directamente de ninguna persona o circunstancia en concreto. O sea, nada de lo que pasa en la historia ocurrió tal como está explicado. El objetivo de esa sección es ofrecer modelos, ejemplos de jóvenes que viven cosas similares. Es fundamental analizar los pensamientos de los personajes, pero también la manera como actúan e interactúan. Cada capítulo presenta un dialogo entre ellos o alguna reflexión personal de uno de ellos. Todos los cuatro personajes pasan por diferentes estadios emocionales y mentales: bloqueo, desbloqueo, agresividad, amistad, miedo, alegría, duda, etc. Ellos realizan actividades similares a las que realizan los lectores del libro 85000 sueños y son un importante recurso didáctico para ayudar en la comprensión temática y metodológica. Además de servirán de referente de actuación ética y ciudadana.



- La sección de **Preguntas** le brinda al alumno espacios para reflexionar, además, permite el planteamiento de las propias interrogantes que le van surgiendo al alumno durante el proceso.

Las actividades creativas de **Maizol** le permiten tanto al alumno, como al maestro, disfrutar, junto a un personaje ficticio, dinámicas lúdicas, creativas e innovadoras donde se desarrollan técnicas creativas y además, desbloquean y ejercitan el cerebro; desarrollan el pensamiento, la emoción, los valores, los temas y pautas de convivencia.



- Como parte de las actividades creativas, se busca que cada establecimiento pueda crear un Cine Club, para lo cuál se sugieren una serie de **Películas** que tocan temas relevantes, las cuales son fuentes de conocimiento y por medio de ejemplos y metáforas el alumno aprende aún más. La idea es que al terminar de ver cada película los alumnos reflexionen y dialoguen las diferentes temáticas propuestas en el desarrollo de las mismas, ejercicio que orienta al alumno para analizar diferentes situaciones y resolver las que se le presenten en su propia vida.



La sección **Camino del entendimiento**, que se presenta al final de cada capítulo, es un espacio dedicado a ese momento reflexivo que el joven hará con respecto a su proceso de aprendizaje, y en donde los alumnos reflexionan sobre lo que han

aprendido en las sesiones y secciones anteriores. En el camino de entendimiento, los jóvenes resaltan cada uno de los aspectos aprendidos más significativos. Es una etapa metacognitiva en la cual el joven piensa sobre todo lo que ha pensado antes, reconociendo y significando su propio aprendizaje.

#### **CAPACITACIONES Y MONITOREO:**

Para apoyar el proceso, se contó con un grupo de cerca de 50 facilitadores quienes trabajaron con dos mil quinientos maestros. Se trabajó el contenido, las técnicas y la metodología nueva del programa de seminario, de esta forma los docentes pudieron cambiar su manera de trabajar en el aula y a sus alumnos por el proceso propuesto.

Posterior a la capacitación, un equipo de monitoreo, previamente capacitado, visitó los establecimientos educativos y apoyó el proceso en el aula, acompañando y asesorando a cada maestro para que la metodología fuera impartida adecuadamente, de esta manera los alumnos comprendieron mejor los nuevos conceptos y los aplicaron para poder obtener los productos requeridos.

#### **LA FERIA DE LOS SUEÑOS:**

Para concluir el proceso de seminario se realizó una actividad de cierre de seminario en las instalaciones del Ministerio de Educación, en la cual participaron trescientos jóvenes graduandos de todos los departamentos del país, representando a los más de ocho mil proyectos realizados por la promoción de graduandos 2006 a nivel nacional. Este evento presentó ochenta proyectos como una muestra del trabajo realizado en la cátedra de seminario, a la misma asistieron más de tres mil personas que presenciaron los resultados de los graduandos durante el mes de septiembre de 2006.



#### **FUTURO PRÓXIMO:**

Para el año de 2007 ya se revisaron los materiales adecuando a la nueva temática: **SUEÑOS DE JÓVENES CIUDADANOS, sembrando sueños, cosechando ciudadanía**. Esperase mantener el modelo de capacitación y monitoreo como soporte al trabajo en el aula. El proyecto esta previsto para 125 mil jóvenes y 5 mil maestros. La ciudadanía será el tema eje y si podrá molificar el planteamiento teórico y práctico de formar una ciudadanía, activa, conciente y participativa.



**LA FILOSOFIA COMO RED DE PROTECCIÓN CONCEPTUAL Y METODOLOÓGICA:**

NO se puede decir que este es un proyecto de filosofía, ya que no fue creado para la disciplina filosofía. Lo que se puede decir es que la filosofía funcionó en el como una *red de protección conceptual y metodológica*. ¿Y qué significa esto? En el cuadro a seguir ponemos una síntesis con los “nudos de esta red”.

ÁREAS DE LA FILOSOFÍA	TEMAS FILOSÓFICOS	AUTORES
ÉTICA	<p>Proyecto de vida</p> <p>Encuentro con el otro como elemento transformador</p> <p>Valores: dialogo, paz, respeto mútuo, reciprocidad, autoestima/autenticidade...</p> <p>Imaginación ética</p>	<p>Sartre (a propria vida como um projeto)</p> <p>Martin Buber</p> <p>Acervo de la filosofia occidental y de la filosofia maya</p> <p>Victoria Camps</p>
ESTÉTICA	<p>Soñar despierto: imaginar, crear, tener visión de futuro</p> <p>El arte como recurso para pensar</p>	<p>Teoria de la creatividad en general</p> <p>Irene de Puig / Angélica Sátiro (Proyecto NORIA)</p>
FILOSOFIA SOCIAL	<p>Proyecto de Nación</p> <p>Ciudadanía/Democracia</p> <p>Proyecto de acción comunitária (piloto)</p> <p>Proyecto de investigación-acción (institucionalización)</p>	<p>Marx (transformar el mundo)</p> <p>Dewey</p> <p>Paulo Freire/ Augusto Boal</p> <p>Kurt Lewin</p>
FILOSOFIA DE LA CIENCIA	<p>Proyecto de investigación</p> <p>Percepción y realidad</p>	<p>Comunidad de Investigación (LIPMAN)</p> <p>Metodología científica</p> <p>Platón (Mito de la Caverna)</p>

<p><b>FILOSOFIA DE LA MENTE</b></p>	<p>Desarrollo de la capacidad de pensar (habilidades) a través del dialogo</p> <p>De los juízos intuitivos al camino del entendimiento</p>	<p>Mathew Lipman David Bohm</p> <p>Kant</p>
<p><b>FILOSOFIA DA EDUCAÇAO</b></p>	<p>El aula como una comunidad de investigación</p> <p>Educación y acogida</p> <p>7 SABERES NECESARIOS A LA EDUCACIÓN DEL FUTURO</p>	<p>Mathew Lipman</p> <p>Joan Carles Mélich Derrida</p> <p>Edgar Morin</p>

Los interesados en profundizar en las ideas presentes en este cuadro sintético pueden consultar los diálogos teóricos con la autora en la página web: <http://www.creamundos.net/destaque.html> y/o seguir leyendo a las futuras reflexiones ya que este proyecto sigue en marcha y el esfuerzo de fundamentarlo teóricamente y de mejorarlo prácticamente también sigue en marcha.

Por ahora la principal motivación son los 125 mil jóvenes de Guatemala que empiezan a ponerse en marcha con sus sueños, sus proyectos, sus acciones y sus reflexiones sobre su propia capacidad de imaginar éticamente y de transformar estos actos mentales en realidad.

*Recebido em: 12/07/2006*  
*Aprovado em: 23/10/2006*