

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

El Juego Filosófico en la Comunidad de Indagación como herramienta generadora de prácticas democráticas: una aproximación práctica al proyecto pedagógico de Matthew Lipman, en la institución educativa Micoahumado del Sur de Bolívar.

Yessenia Sarabia Sarabia, y Yudy Reyes Anaya

Trabajo de grado para optar por el título de Filósofa

Director

Freddy Ortiz Quesada

Magister en Filosofía

Universidad Industrial de Santander

Facultad de Ciencias Humanas

Escuela de Filosofía

Bucaramanga

2021

Dedicatoria

*A cada una de las personas que
aportaron a este proceso académico.*

*Especialmente a la comunidad de
Micoahumado por enseñarnos el valor de la
organización y la resistencia para la
construcción de un estado democrático.*

Agradecimientos

A las mujeres y niñas del territorio Micoahumadense, quienes han resistido y luchado incansablemente por “la vida, el territorio y los derechos de las mujeres”.

A niñas y niños de Micoahumado, quienes nos permitieron pensar la filosofía como un lenguaje creativo y democrático.

A líderes y lideresas, y a la corporación Sembrar, por acompañar la justa lucha por la defensa del territorio y permitirnos contribuir desde el corazón y la razón.

A nuestras compañeras y compañeros de Yo'Sa Ingünü por el trabajo colaborativo y la crítica reflexiva sobre la universidad y la filosofía. Por invitarnos a pensar el quehacer filosófico en una Colombia desigual y violenta.

A la profesora Gloria Patricia Mora, quién despertó en nosotras el amor por la filosofía para niñas y niños y nos motivó con sus cátedras. Al profesor y nuestro director, Freddy Ortiz que nos permitió desarrollar nuestros pensamientos de forma libre y nos orientó de manera lógica y pedagógica por medio de su vocación filosófica.

Contenido

Introducción	9
Capítulo I	11
1.1 Educación y comunidad de indagación.....	16
1.2 Democracia	22
1.2.1 Prácticas reflexivas Democráticas y Filosóficas	26
1.2.2 Habilidades Democráticas	28
1.3 Juego	29
Capítulo II	36
2.1 Contexto Social Micoahumado.....	36
2.1.1 Descripción político-social de Micoahumado	36
2.1.2 Contexto ambiental en la Institución de Micoahumado	40
2.2 Contexto Institucional	41
2.2.1 Plan de área de Filosofía en la Institución Educativa Micoahumado	44
Capítulo III.....	53
3.1 Herramienta pedagógica	53
3.2 Implementación De La Herramienta pedagógica	57
3.3 Evaluación.....	74
Conclusiones	84
Referencias Bibliográficas	87

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Jugando por mis derechos.....	70
Figura 2 Creación de dibujos de resistencia.....	71
Figura 3 Ubicación de pendones en la institución educativa de Micoahumado	72
Figura 4 Recorrido agroecológico	74

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Planeador	55
Tabla 2 Horario	58

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

Resumen

Título: El Juego Filosófico en la Comunidad de Indagación como herramienta generadora de prácticas democráticas: una aproximación práctica al proyecto pedagógico de Matthew Lipman, en la institución educativa Micoahumado del Sur de Bolívar.*

Autoras: Yessenia Sarabia Sarabia, Yudy Reyes Anaya.**

Palabras Clave: Juego filosófico, Democracia, Educación, Comunidad de indagación, Micoahumado-Sur de Bolívar.

Descripción:

La presente investigación, pretende demostrar la utilidad del juego filosófico para la generación de prácticas democráticas y habilidades filosóficas, desde el proyecto pedagógico planteado por el filósofo y lógico estadounidense Matthew Lipman a través de la ejecución de un proyecto de aula en estudiantes de grado sexto a undécimo de la institución educativa Micoahumado ubicada en la región sur del departamento de Bolívar.

Lo expuesto anteriormente, tendrá como sustento teórico principal los aportes realizados al proyecto pedagógico de filosofía para niñas y niños de Matthew Lipman, y como complemento las ideas de Jhon Dewey, quien influyó positivamente en la concepción del aula y la comunidad de indagación como espacios políticos y democráticos. La discusión conjunta de estos dos autores, permite analizar la comunidad de indagación como una herramienta educativa de transformación de espacios académicos tradicionales y estáticos en espacios autónomos, autocorrectivos y de confianza que posibilita en niñas y niños el autorreconocimiento como seres de pensamiento creativo, autotransformador, independiente y aumentar su capacidad de pensar por sí mismos. Además de servir como cimiento para la creación de estrategias prácticas que posibiliten la presencia de habilidades filosóficas: como la reflexión, la indagación, argumentación y pensamiento crítico en el estudiante y simultáneamente susciten prácticas democráticas como el criterio y la participación.

Para ello, se procederá de la siguiente manera: en primer lugar, se busca analizar los conceptos de juego filosófico, democracia, educación y comunidad de indagación desde las obras *La Filosofía en el Aula*, *Pensamiento Complejo y Educación* de M. Lipman y *Democracia y Educación* de J. Dewey, con el fin de esclarecer conceptualmente los cimientos del proyecto pedagógico de Lipman y analizar en conjunto con los aportes de Dewey la utilidad del juego dentro de la comunidad de indagación para lograr la implementación de un pensamiento democrático crítico y autocorrectivo. Seguidamente, se desarrolla una explicación del juego filosófico y democrática, para, posteriormente establecer la utilidad del juego filosófico en el desarrollo de prácticas democráticas y habilidades filosóficas en el corregimiento de Micoahumado como herramienta educativa desde la propuesta de Lipman, que suscite una práctica filosófica.

* Trabajo de Grado

** Facultad de Ciencias Humanas. Escuela de Filosofía. Director Freddy Ortiz Quesada.

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

Abstract

Title: The Philosophical Game in the Research Community as a tool for generating democratic practices: a practical approach to the pedagogical project of Matthew Lipman, at the educational institution Micoahumado del Sur de Bolívar.*

Author: Yessenia Sarabia Sarabia, Yudy Reyes Anaya. **

Key Words: Philosophical game, Democracy, Education, Community of inquiry, Micoahumado-Sur de Bolívar.

Description:

This research aims to demonstrate the usefulness of the philosophical game for the generation of democratic practices and philosophical skills, from the pedagogical project proposed by the American philosopher and logician Matthew Lipman through the execution of a classroom project in sixth to eleventh grade students from the Micoahumado educational institution located in the southern region of the department of Bolívar. The foregoing will have as main theoretical support the contributions made to the pedagogical project of philosophy for boys and girls by Matthew Lipman, and as a complement the ideas of Jhon Dewey, who positively influenced the conception of the classroom and the community of inquiry as political spaces and democratic. The joint discussion of these two authors allows us to analyze the community of inquiry as an educational tool for the transformation of traditional and static academic spaces into autonomous, self-correcting and trustworthy spaces that enables self-recognition in boys and girls as beings of creative,

self-transforming, independent and increasing their ability to think for themselves. In addition to serving as a foundation for the creation of practical strategies that enable the presence of philosophical skills: such as reflection, inquiry, argumentation and critical thinking in the student and simultaneously elicit democratic practices such as criteria and participation.

To do this, it will proceed as follows: first, it seeks to analyze the concepts of philosophical play, democracy, education and community of inquiry from the works *Philosophy in the Classroom*, *Complex Thought and Education* by M. Lipman and *Democracies y Education* by J. Dewey, in order to conceptually clarify the foundations of Lipman's pedagogical project and analyze, together with Dewey's contributions, the usefulness of the game within the community of inquiry to achieve the implementation of critical and self-correcting democratic thinking. Next, an explanation of the philosophical and democratic game is developed, to later establish the usefulness of the philosophical game in the development of democratic practices and philosophical skills in the township of Micoahumado. as an educational tool from Lipman's proposal, which arouses a philosophical practice.

* Bachelor Thesis

** Facultad de Ciencias Humanas. Escuela de Filosofía. Director Freddy Ortiz Quesada.

Introducción

El pensamiento filosófico en las universidades, como modernos centros del saber y la reflexión, no puede ni debe estar al margen de la realidad social y política del país, ni abandonar la pregunta por las condiciones educativas, en concreto, de la enseñanza de la filosofía en los corregimientos, veredas, pueblos y ciudades. En consecuencia, la presente investigación pretende demostrar la utilidad del juego filosófico para la generación de prácticas democráticas y habilidades filosóficas, desde el proyecto pedagógico planteado por el filósofo y lógico estadounidense Matthew Lipman a través de la ejecución de un proyecto de aula en estudiantes de grado sexto a undécimo de la Institución Educativa Micoahumado, ubicada en la región sur del departamento de Bolívar.

Tal como se ha afirmado anteriormente, llevaremos al lector por un recorrido, desde los fundamentos teóricos, hasta la descripción y justificación de una experiencia práctica en un territorio definido por los rezagos del conflicto armado colombiano; en este orden de ideas, examinaremos, en primer lugar, los conceptos de comunidad de indagación, democracia y juego filosófico, de manera tal, que el lector fortalezca la comprensión conceptual de las principales nociones y postulados de Matthew Lipman. Consecutivamente, describiremos, geográfica, contextual, cultural y académicamente el Corregimiento de Micoahumado – Sur de Bolívar, con la intención de definir, de manera objetiva las variables presentes dentro del mismo, y, con ello, permitir la comprensión de las implicaciones circunstanciales que influyen en el ámbito escolar. Como última estación, y con la participación de los apartados teórico y contextual, abordaremos las herramientas particulares, que han sido planteadas, desarrolladas y evaluadas dentro del territorio, con el fin de reflexionar sobre una experiencia educativa, filosófica y lúdica que responda al sentido y habilidad del juego filosófico trabajado, dentro de una comunidad de

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

indagación, por medio de elementos literarios, visuales, argumentativos, interpretativos y de análisis, que impacten favorablemente en la construcción y fortalecimiento de un Estado Democrático.

Finalmente destacar que la realización de una investigación que trasciende el ámbito teórico, para postular una práctica de la filosofía desde los cimientos conceptuales, surge de la necesidad de generar soluciones teórico-prácticas que contribuyan al pensamiento de problemáticas educativas colombianas en contextos particularmente diversos, fortaleciendo, al mismo tiempo, el pensamiento crítico situado, que permite, a su vez, la pregunta por el quehacer de la filosofía y, en concreto, el quehacer de la filosofía, desde el ámbito académico, en un contexto desigual, violento y olvidado, lo cual lleva a afianzar la relación entre academia, sociedad y Estado, con el fin de aportar a la construcción colectiva de un proyecto democrático pensado para niñas, niños, mujeres, hombres, disidencias sexuales, población afrocolombiana, adultos mayores y población con discapacidad en condiciones económicas diversas. Tal como en sus inicios lo hizo Lipman, al abordar su práctica filosófica para niñas y niños en la localidad continental de Estados Unidos, conocida como el Bronx, con población inmersa en un contexto violento.

Capítulo I

En la historia de América Latina se han planteado diversos modelos educativos que responden a intereses religiosos, políticos, económicos o sociales. Esta región ha atravesado por un proceso histórico educativo, del cual surgen propuestas multilaterales para mejorar la cobertura, la competitividad de sistemas y la calidad, según las circunstancias que sobrevienen a cada país. Estas propuestas, son establecidas como modelos educativos, entre ellos, el modelo hispánico, lusitano, de la ilustración, la educación popular, la etapa positivista, entre otros. Sin embargo, se entiende que la actual Colombia atraviesa por conflictos particulares en los diferentes centros de educación básica y superior; como las pocas garantías básicas del acceso a la educación, falta de infraestructura, deserción, deficiencia docente, conflicto armado, entre otros conflictos en el interior del país, añadiendo el insuficiente respaldo económico por parte del Estado. Por esta razón, se contempla la decadencia de la educación en los múltiples escenarios de aprendizaje que se presentan como grandes retos del sistema educativo colombiano, como se expresa en el informe titulado Colombia al filo de la oportunidad.

Aun cuando las estadísticas actuales indican que Colombia está en un nivel superior al de otros países en vía de desarrollo, el sistema educativo acusa serios problemas que se reflejan en las altas tasas de repitencia, deserción, deficiencia docente y pedagógica, inadecuados materiales e infraestructura, indisciplina y falta de educación para la democracia y la competencia. Se añade la inexistencia de un currículo integrador que estimule la creatividad y fomente las destrezas del aprendizaje, lo que actualmente contribuye al bajo nivel general de la educación, además de la falta de información actualizada y de materiales adecuados. (de Sabios, I. D. L. M. ,1996, p.33)

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

Ahora bien, Colombia como un país en vía de desarrollo, se vinculó a la Organización Para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), en el cual se encuentran la mayoría de los países desarrollados que tiene como su principal objetivo, el hacerle frente a la economía global bajo la cooperación entre los países miembros en aras de fortalecer su economía creciente. Esta organización, ofrece modelos educativos, políticos y económicos, con los cuales busca crear una mayor asociación entre sus miembros. Para esto, realiza un diagnóstico exhaustivo a las características de cada modelo con el propósito de evaluar su calidad y competencia.

Por consiguiente, Colombia al hacer parte de la OCDE, tuvo que adoptar el modelo educativo propuesto por esta organización; con la intención de que el estado aproveche las ventajas que ofrece tener una población en su mayoría joven y su gran cantidad de recursos naturales. Es por ello, que se dirige la educación al favorecimiento del aumento del producto interno bruto del país.

Una gran fortaleza de Colombia es la cantidad y variedad de actores involucrados activamente en la educación. Sin embargo, se pueden hacer más cosas para aprovechar esta pluralidad con el fin de mejorar las políticas y ampliar la base de recursos técnicos y financieros para la educación. Por ejemplo, será esencial hacer un mayor esfuerzo para conectar las escuelas con las instituciones de educación superior y los empleadores a nivel local, con el fin de garantizar que la docencia y el currículo promuevan las competencias necesarias para el empleo y el crecimiento (OCDE, 2016, p.18).

A partir de lo anterior, la educación debe estar enfocada en la demanda de trabajo que se presente en el entorno laboral, y este a su vez está direccionado a fortalecer la explotación de recursos naturales que incrementen la economía.

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

Por esta razón, cabe aclarar, que en la actual investigación la información de cada uno de los conflictos mencionados no se analizará de manera detallada, sin embargo, es necesaria la comprensión del contexto colombiano en el sistema educativo actual y sus actuales retos, que se presentan como impedimentos para un uso correcto de los procesos de aprendizajes en las instituciones académicas y aulas de aprendizaje y, particularmente, en la enseñanza de la filosofía para niñas, niños, jóvenes y adultos.

Ahora bien, se observa la diferencia entre la tecnificación de la educación y la enseñanza en el sistema educativo, es así que Lipman (1992) expresa

Seguimos pidiendo que las disciplinas académicas particulares hagan algo para reducir su mutuo aislamiento (...) Por desgracia las disciplinas serán virtualmente incapaces de resolver este problema mientras continúen definiéndose como conjuntos de materias que hay que aprender, en lugar de como lenguajes en los que los alumnos deben aprender a pensar. También parece que las asignaturas están alejadas una de otras porque han estrechado sus límites anteriores imitando a las áreas técnicas, al sofocar los aspectos filosóficos que una vez fueron vitales para su integridad (p.45).

Por lo tanto, la enseñanza pedagógica y el pensamiento racional a diferencia de la tecnificación de la educación, se ejecuta desde lo creativo y crítico, hacia la organización social y democrática; donde se puede establecer capacidades de pensar por sí mismo los problemas sin una tecnificación que los adiestre como sujetos solo para el trabajo (enriquecimiento y crecimiento global de la economía). Por lo tanto, esta tecnificación de la educación genera un vacío social profundo, al estar sujeto a la variabilidad de la oferta y la demanda de la industria que deja de lado los programas académicos como las humanidades, a saber: trabajo social, filosofía, historia, literatura entre otros,

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

y dan mayor prioridad a programas académicos afines con la explotación industrial, como lo expresa Lipman (1992) "(...) la mayor decepción de la educación tradicional ha sido su fracaso para conseguir gente que se acerque al ideal de una persona razonable" (p. 37).

Por consiguiente, se considera que la enseñanza de una educación filosófica se ha visto en un descenso en todas las esferas de la educación y la vida, considerada innecesaria para los fines lucrativos propuestos y adoptados por el gobierno. La filosofía, por tanto, se ha visto obligada a transformarse, como lo expresa Lipman.

Aparentemente la filosofía estuvo primero encarnada en aforismos, poesía, diálogo y drama. Pero esta variedad de vehículos filosóficos duró poco, y la filosofía se convirtió en lo que a la larga ha continuado siendo, una disciplina académica, cuyo acceso estaba limitado a los estudiantes universitarios. En su mayor parte, estos estudiantes de los niveles más altos de educación han *aprendido filosofía más que a filosofar* (1992, p.29).

Por esta razón, es importante tener presente el alcance de las propuestas pedagógicas actuales en torno a la filosofía para niñas y niños. Los programas de Matthew Lipman, establecen los modelos necesarios para argumentar las enseñanzas en cada una de las aulas educativas manifestando las diferentes metodologías de aprendizaje en niñas y niños planteados por el filósofo estadounidense como una de las estrategias funcionales para las mejoras continuas de las amplitudes intelectuales de los estudiantes, “Lo que está claro es que la educación debe reconstruirse a sí misma, de forma que las condiciones socio-económicas nunca pueden ser excusa para las deficiencias puramente educativas” (Lipman, 1992, p. 37).

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

Es por esto que, es necesario analizar el programa pedagógico del filósofo M. Lipman, con el propósito de comprender las diferentes formas de abarcar el pensamiento y conocimiento en niñas y niños en el aula, que por medio de los conceptos que integra la enseñanza en la educación filosófica, a saber: democracia, comunidad de indagación, educación, habilidades democráticas, entre otros, se procede a iniciar una enseñanza de la filosofía y una adaptación de pensar críticamente por sí mismos, como bien lo menciona, Lipman (1992) “Si permitiéramos que el currículum de Filosofía para Niños sirviera de paradigma educativo, la mejor forma en que podría usarse sería, seguramente, demostrando que la adquisición de habilidades y el desarrollo conceptual (...) pueden darse juntos y reforzarse mutuamente” (p.46).

De esta manera el programa de filosofía para niños, indaga sobre cómo niñas y niños logran ser conocedores de conceptos básicos en el aula, para enfrentarse a una sociedad democrática, y, comprender las consecuencias, problemas y dificultades que se presentan a diario en sus vidas. Posteriormente, Lipman presenta que la enseñanza de la filosofía está en explorar cuál es el procedimiento con el cual se pueda promover en niñas y niños un aprendizaje de experiencia compartida donde la filosofía sea una de las áreas que estimule desde la infancia el análisis y el cambio de las circunstancias y problemas a los que se enfrentan para transformarlos y lograr una sociedad libre, crítica y democrática, Lipman (1992) afirma que

Para estar completamente educado, uno debe ser capaz de tratar cada disciplina como un lenguaje y pensar con fluidez en ese lenguaje; manejar el razonamiento, como todo lo demás, teniendo en cuenta que el razonamiento se fomenta en el contexto filosófico; (...) Ya que la filosofía es la disciplina que mejor prepara para pensar en términos de otras

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

asignaturas, hay que asignarle un papel central tanto en las primeras como en las siguientes etapas del proceso educativo (p.38).

De esta manera, lo que se busca con el proyecto es que niñas y niños encuentren en el programa de filosofía uno de los medios importantes para su desarrollo cognitivo, creativo y que propicie enseñanzas consigo mismos y los otros, generando una articulación del pensamiento desde su infancia. Por esto el programa propuesto por M. Lipman, no solo procura crear conocimiento crítico, sino que también, conocimiento creativo que se puede entender desde la enseñanza de la filosofía en el aula en la educación básica. Lipman, menciona que la filosofía puede trabajarse en todas las edades de la mejor manera en las aulas e instituciones académicas, propiciando el descubrimiento y comprensión de sus microcosmos individuales.

1.1 Educación y comunidad de indagación

La educación tradicional obedece a la intención de domesticar y anular la iniciativa natural hacia la actividad creativa, el cuestionamiento y el deseo en niñas y niños por descubrir su entorno, para con ello, obtener sujetos políticos pasivos, según Lipman:

Tradicionalmente se ha concebido la educación como una iniciación a la cultura y se ha creído que la persona educada era el individuo «instruido» o incluso «culto». Pero la mirada más de cerca a la educación tradicional mostraría a los estudiantes memorizando las asignaturas y, de hecho, aprendiéndoselas, mientras fracasan cuando llega la hora de pensar en términos de esas materias o de asimilar completamente. (1992. p 38)

De acuerdo con lo anterior, el modelo tradicional de educación, imposibilita la reflexión consciente del entorno, y el pensamiento autónomo crítico a partir de las diversas disciplinas, “El

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

resultado del modelo tribal es que ahoga el pensamiento en el estudiante, en vez de suscitarlo.” (Lipman, 1992. p 3p) bajo premisas de obediencia meramente impositiva que reafirman lo que Freire denominó la pedagogía del oprimido, en palabras de Beauvoir (1963) citada por Freire

En verdad, lo que pretenden los opresores "es transformar la mentalidad de los oprimidos y no la situación que los oprime". A fin de lograr una mejor adaptación a la situación que, a la vez, permita una mejor forma de dominación. (p.64).

Para entender esto, existen ciertas dinámicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje que son expuestas a partir de las conductas instructivas, concepto acuñado por Lipman cuando se refiere a la práctica de la enseñanza limitada por la institucionalidad y la tradición. A esta idea se contraponen el concepto de práctica educativa crítica, es decir, el paradigma reflexivo que según Lipman “(...) implica el cuestionamiento de la educación, contrariamente a lo que sucede en el paradigma estándar” (1998, p.56) y consiste en utilizar herramientas tales como la autocrítica, la autocorrección, la corrección de los otros y la institución. En ese sentido, se presenta una dupla opuesta de prácticas educativas, por un lado, la práctica inflexiva y mecánica del educar como acción y por el otro, la crítica constante y reflexiva de la práctica de educar. Seleccionar como alternativa la primera opción, significa producir y reproducir una escuela como dispositivo de consolidación del poder, que como fin social se encuentra la educación de sujetos memorísticos y acríticos saturados de información. Pero, la inclinación de la acción del educar como práctica reflexiva nos conduce a la liberación de la escuela como medio de sustento del poder y la afirmación de niñas y niños como sujetos de deseo, afecto y razonabilidad, pues, como lo menciona Lipman 1998 “ se espera que los estudiantes sean reflexivos y pensantes y que vayan

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

incrementando su capacidad de razonabilidad y de juicio” (p.56), y, por medio de herramientas pedagógicas mudables, sean capaces de adentrarse y explorar el mundo que se les presenta:

Muchos padres sienten escalofríos con solo imaginarse que las escuelas puedan convertirse en agentes de cambio social temiendo que ello supondría que éstas han sido raptadas por alguna facción o grupúsculo social que pretende someterlas a su voluntad. Si la escuela, en cambio, viene vista como representante de todos los grupos sociales y no por uno en particular, será capaz de defender su fundación de legitimación de una sociedad democrática porque no habrá renunciado a la imparcialidad. (Lipman, 1998, p. 47).

Y es que, admitir que la escuela y la educación han sido históricamente los cimientos que sostienen el poder de forma incuestionable implican reconocer que, de igual forma, ha servido como instrumento de opresión y segregación de poblaciones e individualidades. Para Lipman “La escuela, en mayor grado que otra institución social, es entonces el campo de batalla, la industria de la sociedad del futuro, y virtualmente cada grupo o segmento social aspira a controlarla en función de sus propios fines.” (1998, p. 47). Ahora bien, si se afirma que existe una responsabilidad por parte de la escuela en la educación, también vale reflexionar acerca del papel pedagógico que tienen los padres y las madres en la introducción del infante a la práctica educativa reflexiva del aprender.

Remarcamos entonces que la comunidad del aula viene ocupar el papel del ambiente social de la familia. Y desde el momento en que las adquisiciones lingüísticas y lógicas provenientes de la familia son deficientes, la comunidad en el aula provee un contexto en el que dichas deficiencias pueden ser compensadas. Pero es dudoso que esta transformación se dé sin un apoyo análogo en el ámbito familiar. (Lipman, 1998, p.339)

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

Es decir, que la labor de padres y madres, no sólo se encuentra delimitada por las labores del cuidado, sino también del acompañamiento neutral en el proceso de descubrimiento, cuestionamiento, creatividad y aprehensión y comprensión del lenguaje como habilidades propias de la filosofía descrita según Lipman (1992) como “el examen autocrítico de las distintas formas de crear, decir y hacer.” (p.340). El ejercicio de acompañamiento tiene como objetivo evitar una intromisión directa e invasiva en las cualidades, destrezas, preguntas y respuestas que puedan surgir en niñas y niños; de esta manera, eludir la desventura que anuncia la aniquilación de la curiosidad y la dominación del sujeto por la imperturbabilidad; extinción de la potencia intelectual. Si lo anterior sucede, se podrá garantizar el ingreso a la escuela de sujetos sedientos de curiosidad, respuestas y piezas que completen su imagen del mundo y microcosmos, cuál investigador innato.

De modo que, la escuela debe constituirse como el lugar idóneo para el ejercicio del descubrimiento y conocimiento, como lo expresa Lipman. Sin embargo, se podrá ver que los fracasos ante esta crisis del aprendizaje radican en el para qué de la escuela: en la decisión sobre si la escuela ¿está para enseñar o enseñar a pensar? Lipman, presenta varios métodos para transformar la educación, entre esos, la comunidad de indagación

(...) en la que los estudiantes se escuchan los unos a los otros con respeto, construyen sus ideas sobre los demás, se retan los unos a los otros para reforzar argumentos de opiniones poco fundadas, se ayudan en los procesos inferenciales a partir de lo que afirma y buscan identificar los supuestos ajenos (Lipman, 1998, p.57).

Este concepto permitirá que esta crisis pueda ser solventada por los enseñantes, escuelas y centros del saber, como tareas para un desarrollo y transformación de pensamiento. La comunidad de indagación como la base fundamental para la creación de un pensamiento investigativo, la

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

investigación conceptualizadas por Lipman (1992) como la “constancia en la exploración autocorrectiva de temas que se perciben al mismo tiempo como algo problemático e importante” (p.40), necesaria en la práctica educativa de los y las estudiantes, posibilita la creación de prácticas de pensamiento cotidianas con enfoque investigativo.

La comunidad de indagación, se establece bajo la coexistencia de tres elementos. Primero, un fuerte componente de lógica, tanto formal como informal, de argumentación y de juicio crítico. Segundo, un fuerte compromiso con la filosofía y sus distintas ramas, como la lógica, la epistemología, la ontología, la ética y un enfoque humanista de la relación educativa. Y, por último, una sólida conexión con la investigación por parte de los propios estudiantes, donde implica desafíos intelectuales, creatividad, intereses y una gran relación con el contexto (Olvera, sf). Para Lipman, el elemento lógico, implícito dentro de una comunidad de indagación y en particular, la lógica formal, tiene como propósito principal“(…) ayudar a los niños a descubrir que pueden pensar sobre su pensamiento de una manera ordenada” (1992,p.231) y la enseñanza del pensamiento lógico, se concluye de manera exitosa en el momento que niñas y niños hayan desarrollado su proceso de internalización y externalización, en palabras de Lipman entrevistado en 1998 y publicado por la revista Creamundos (2011)

Cada alumno empieza a pensar por sí mismo cuando piensa colectivamente. Digamos que uno de esos niños que aprendió a pensar por sí mismo aporta una nueva opinión, «tengo una opinión sobre eso» dice. Este es el comienzo de la externalización. primero internaliza las habilidades del grupo, las junta todas en su cabeza, hace algún trabajo de relación interna y comienza a pensar por sí mismo, comienza a pensar una nueva forma de hacer las cosas (p.9).

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

Ahora bien, una conexión importante dentro de la comunidad de indagación, es la de los juicios y la investigación, pues, como bien lo expresa Lipman, “Los juicios son juicios de relaciones. (...) los juicios se determinan sobre las relaciones de la misma manera en que las flechas se templan en los arcos.” (1998, p.110) y en particular con los procesos de deliberación o indagación como procesos y producto; los juicios, conceptualizado claramente por Lipman (1998) “(...) son acuerdos o determinaciones que emergen durante el curso o en la conclusión de un proceso de investigación.” (p.115). En ese sentido, pensar en una comunidad de niñas y niños investigadores, es pensar en niñas y niños capaces de generar procesos de razonabilidad y emitir buenos juicios, evitando la presencia de prejuicios y clasificaciones.

En lo correspondiente al componente disciplinar y en relación con el juicio, es fundamental, que, dentro de una comunidad de indagación, niñas y niños, traspasen las barreras memorísticas y por medio del pensamiento crítico y por tanto autocorrectivo, juzguen críticamente cada disciplina, como lo expresa Lipman (1998)

Cada una de las disciplinas requiere la formación de un pensamiento complejo. Ello significa que cada disciplina necesita considerar qué metodología es la más adecuada: qué supuestos, qué criterios, qué procedimientos y qué modos de razonamiento y de juicio. Además, si es una disciplina académica, precisa que sea autocrítica, pues si no practica la autocrítica, no se determina a sí misma, no es una disciplina autónoma. Si la lingüística no es lingüística crítica, no es lingüística; si no es química crítica, no es química. precisamente la autocrítica de cada disciplina es un material que se ha de presentar a los alumnos y no solo iniciarlos en cursos introductorios. (p.344)

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

Así mismo, es necesario, que los y las estudiantes aprendan a pensar según la metodología propuesta por cada disciplina, y del mismo modo, sean capaces de pensar interdisciplinariamente.

Entendido lo anterior, la comunidad de indagación como proyecto educativo, permite el cambio de paradigma individualista, para desarrollar un programa colectivo que se nutre de los pensamientos, ideas y juicios individuales. Así mismo, posibilita el fortalecimiento de habilidades lógicas, comunicativas, de expresión y reconocimiento por medio de la internalización y externalización del pensamiento propio y del otro, “En un sentido, la comunidad de indagación es aprender juntos y por ello es un ejemplo del valor que tiene la experiencia compartida.”(Lipman, 1998,p.318) permitiendo educar a los menores como actores de descubrimientos, responsabilidad y emancipación que pueden explorar, imaginar y conceptualizar el mundo, su microcosmos, que se les presenta como enigmático.

1.2 Democracia

Una de las influencias académicas más relevantes para Lipman a la hora de plantear su proyecto pedagógico, fue la del filósofo John Dewey, con quien sostuvo por un lapso de tiempo correspondencia académica. En la entrevista realizada el 2002, Lipman menciona que:

En realidad, la aplicación de la metafísica y la epistemología de dewey a la educación me interesaba más que recurrir a sus escritos estrictamente educativos. Nunca he negado que utilicé muchas ideas de Dewey en mi tesis doctoral (terminada en 1952), como tampoco he negado nunca que soy un deweyano. Pero uno puede ser deweyano y analítico o fenomenólogo sin que eso suponga incurrir en una contradicción. (Creamundos, 2011, p.16)

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

Sin embargo, existen ciertas discrepancias conceptuales, en dónde Lipman distancia de la teoría deweyana, como, por ejemplo, en la concepción prioritaria de la lógica investigativa en la educación. No obstante, al momento de pensar la comunidad de indagación en relación con la democracia, Lipman (1998) concluye que “(...) la noción de democracia como investigación, si se considera conjuntamente con la realidad del aula como comunidad base de la investigación, nos sugiere una democracia participativa orientada por la inteligencia tal como proponía Dewey.” (p.332)

Ahora bien, entendida la comunidad de indagación como la posibilidad de afianzar habilidades filosóficas preexistentes en las niñas y niños, por medio del diálogo, la pregunta, el autoconocimiento y la exploración, es menester indagar sobre su influencia en las sociedades democráticas, el beneficio social que trae consigo la preparación crítica y, por tanto, filosófica de niñas y niños.

De esta manera, configurar los espacios de participación y generar un aprendizaje que brinde a las niñas y niños la posibilidad de mayor incidencia deliberada en el rumbo de sus vidas personales y como comunidad ciudadana, hace parte de la educación en democracia, como lo expone J. Dewey (1998),

Una democracia es más que una forma de gobierno; primariamente un modo de vivir asociado, de experiencia comunicada juntamente. (...) De modo que cada uno ha de referir su propia acción a la de los demás y considerar la acción de los demás para dar pauta y dirección a la propia, equivale a la supresión de aquellas barreras de clase, raza y territorio nacional que impide que el hombre perciba la plena significación de su actividad. (p. 82).

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

La democracia, no solamente se edifica sobre la base del sufragio libre e igualitario, sino que trasciende esta dimensión electoral, a las esferas centrales y reproductoras de la cultura; la familia, la escuela y el estado. En este sentido, se piensa la democracia a partir de la negación contundente del universalismo abstracto - herencia de la ilustración- y las implicaciones del significado de la asociación humana; sobre la base de la discusión conjunta y comunitaria, la construcción, destrucción y reconstrucción de las ideas propias por medio de la escucha y comprensión de las ideas del otro y el cuestionamiento constante de lo que aparece como verdad. Al mismo tiempo, la creación de comunidad y formas de organización que supone el diálogo se constituye como la representación de las bases gubernamentales vistas a pequeña escala y permite observar y entender las implicaciones de la participación responsable dentro de una comunidad.

Ahora bien, ¿cómo integrar estas prácticas democráticas dentro de la sociedad? la solución se encuentra inclinada a elegir la escuela como la institución precisa para fortalecer y educar en democracia, teniendo en cuenta la convergencia propicia en un solo espacio de niñas y niños que a futuro, serán las personas encargadas de elegir la corriente gubernamental del país, pues "un gobierno que se apoya en el sufragio universal no puede tener éxito si no están educados los que eligen y obedecen a sus gobernantes."(Dewey, 1998, p. 81). Todo esto parece confirmar, el papel fundamental de la formación de un pensamiento crítico que permita el cuestionamiento del mundo y sus componentes por medio de la introducción de prácticas educativas reflexivas en las escuelas y la disociación del poder utilitarista de las instituciones de educación.

¿Qué ocurre si la educación está pensada en el servilismo autoritario y no en la democracia? Como en un principio, la educación ha sido útil para el mantenimiento reiterativo de entes del poder por medio de la anulación de las habilidades de pensamiento, el enfoque mercantil de sujetos

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

para el trabajo y la formación de micro máquinas de elección que predispone a una sociedad a la ruptura de las bases de la democracia.

Es posible, por tanto, acostumbrar a los niños a emplear criterios durante su estancia en la escuela, de forma que mientras se preparan para ser ciudadanos activos, lleguen a capacitarse para evaluar las instituciones, cosa que los ciudadanos democráticos deben ser capaces de realizar. (Lipman,1992, p. 42)

Es así que, sin el conocimiento de los deberes, derechos y normas que rigen un Estado democrático, sin la comprensión y cuestionamiento de las bases democráticas como lo es, la separación de poderes, con la inexistencia del diálogo confrontativo y el cuestionamiento, se hace evidente que una educación pensada para el servilismo ciego e incuestionable es la tumba o, banalización de la democracia. Por lo tanto, el impacto de la incursión de habilidades democráticas en la educación, representa el impulso para el desarrollo de las comunidades desde el reconocimiento individual de los sujetos sus necesidades, intereses y preferencias, al fortalecer la base del sistema político democrático; los derechos humanos.

Si consideramos tres movimientos contemporáneos -o deberíamos decir incluso banderas educativas- como son el pensamiento crítico - la filosofía en la escuela primaria y el feminismo- podemos observar que se relacionan de forma diversa con lo que llamamos pedagogía de la comunidad de investigación. Para la filosofía en la escuela primaria y para el feminismo dicha pedagogía es esencial para poder tratar el fracaso actual de nuestras estructuras sociales a la hora de actualizar los derechos de las niñas y niños y de las mujeres. (Lipman, 1998, p. 326)

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

Lo anterior supone un cambio de paradigma educativo, la educación debe devenir en una educación incluyente, anti patriarcal, antirracista y plural. Entendiendo que, como lo menciona Lipman “la comunidad de investigación ofrece la equidad de oportunidades que históricamente se ha denegado a estos grupos.” (1998, p.326).

1.2.1 Prácticas reflexivas Democráticas y Filosóficas

Ahora bien, estas habilidades versan sobre la posibilidad de niñas y niños de comprenderse individualmente como sujetos sociales inmersos en una multiplicidad de relaciones humanas, es decir, niñas y niños capaces de identificarse como sujetos políticos. Esta identificación política no es una habilidad preexistente en el ser humano, por el contrario, es una construcción democrática variable que se establece en relación a las prácticas del sujeto dentro de una comunidad. Existen una dualidad de prácticas distantes entre sí, por un lado, las prácticas irreflexivas, concebidas como aquellas acciones mecánicas que responden a estímulos que prescinden de cavilaciones y cuestionamientos. Y, por otro lado, las prácticas reflexivas que toman distancia del ejercicio memorístico y mecánico, para ponerse en función del cuestionar continuo por medio de la reflexión que permiten al sujeto evidenciar las relaciones de subordinación y manipulación presentes dentro del ejercicio político.

Es así, que para la construcción de un Estado democrático es necesario que niñas y niños, sin importar sus diferencias económicas, culturales, geográficas o sexuales, accedan de manera igualitaria al sistema educativo.

De esta forma la educación debe contribuir a la creación de pensamientos autónomos y críticos, por medio de la integración de las habilidades cognitivas, emocionales y creativas de los infantes, unificadas dentro del proyecto pedagógico de la comunidad de indagación.

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

La forma de potenciar esta dimensión deliberativa ha de conectarse con la comunidad de investigación como intersección embrionaria entre democracia y educación. La comunidad de investigación representa la dimensión social de la práctica democrática y la garantía de su implantación, así como del desarrollo pleno de sus potencialidades (Lipman, 1998, p.329).

Lo que permitirá el reconocimiento individual y colectivo de los sujetos como agentes políticos, y la aprehensión de prácticas reflexivas que constituyen el proyecto democrático de la educación como menciona Mouffe, en relación con el filósofo Lipman "Lo que necesitamos es una hegemonía de valores democráticos y esto requiere una multiplicación de prácticas democráticas, institucionalizándolas en relaciones sociales todavía más variadas, de modo que pueda formarse una multiplicidad de posiciones subjetivas a través de una matriz democrática." (Mouffe, 1998, P.39).

Las prácticas democráticas como: la facilitación de consensos, la participación comunitaria, la mediación y resolución de conflictos, no son acciones dogmáticas ni mecánicas, sino por el contrario, son conductas cotidianas que surgen a partir de un ejercicio de conocimiento y conciencia. Entendido lo anterior, para lograr una educación democrática, eficaz y duradera, es necesario plantear el ejercicio de la enseñanza sobre la base de la interrelación y conexión de habilidades, entre conocimientos y prácticas, por medio de la creación de un ambiente en el aula de carácter democrático y participativo.

1.2.2 Habilidades Democráticas

Un gobierno democrático, debe estar caracterizado, entre otras cosas, por la incidencia igualitaria de la participación ciudadana y el reconocimiento del antagonismo de las ideas, como lo expresa Lipman al referirse al concepto de autocorrección.

Los individuos y los grupos que pretenden reforzar su capacidad de juzgar deberían practicar el cuestionamiento mutuo y de sí mismos (...) Es importante que reconozcan el valor potencial del disenso en la comunidad como base factible para la corrección de los errores y el valor de la falsación como método para identificar verdades vacías. (Lipman, 1998, p.114).

Ahora bien, la Constitución Política de Colombia en el artículo 107, menciona que al ser un Estado Social de Derecho su sociedad debe igualmente considerarse como “democrática, participativa y pluralista, fundada en el respeto de la dignidad humana, en el trabajo y la solidaridad de las personas que la integran y en la prevalencia del interés general.” Constitución política de Colombia [Const.] (1991), Artículo 1. [Título I, Cap. I]. En este sentido, la institucionalidad deberá garantizar los mecanismos que lleven a la prevalencia de una sociedad democrática que respete la pluralidad, esto es, a través de modelos educativos, económicos y políticos en donde se reconozcan e incentiven las capacidades de los otros con fines al bien común. Es menester, recalcar que la participación ciudadana no se reduce al acto propio del sufragio, sino que corresponde al aumento de espacios adecuados que permitan poner a discusión las relaciones del poder. Este reconocimiento surge en la medida que se afianzan habilidades democráticas.

Muchos teóricos e investigadoras, han planteado que la construcción de un Estado democrático debe estar sustentada sobre una base de racionalidad pura y apartar de ella cualquier

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

vestigio de emocionalidad, sin embargo, otras teorías consideran que “El objetivo de una política democrática no reside en eliminar las pasiones ni en relegarlas a la esfera privada, sino en movilizarlas y ponerlas en escena de acuerdo con los dispositivos agonísticos que favorecen el respeto del pluralismo.”(Mouffe, 1998, p.14). En ese sentido, la capacidad de reconocimiento y gobierno de las emociones y la implementación de una educación basada en la identificación y manejo adecuado de ellas impide la segmentación del ser humano, y proyecta la comprensión del mismo como un todo que participa de la razón y la emoción en la toma de decisiones. Más aún, el ejercicio del auto reconocimiento del sujeto como ente de razón y sentido, posibilita el reconocimiento atento y respetuoso de los denominados “otros” - ese ser que no soy yo- junto con sus posiciones, aún más, cuando esos otros se enuncian desde un ideal absolutamente contrario al nuestro, es así, que la percepción del otro diferente, como un adversario y no como enemigo, habilita la composición democrática y pluralista de las relaciones y discusiones. De manera análoga, se comprende la constante presencia del conflicto y se reconoce al contrario como un adversario en ideas, que conserva siempre su derecho a defenderlas y se acepta la imperiosa necesidad de construir espacios que permitan el debate. De esta manera, el discurso argumentativo se encuentra en un enfrentamiento, en un ir y venir de posibilidades.

1.3 Juego

Es fundamental recordar, que para la creación y fortalecimiento de habilidades democráticas es necesario, como ya se ha mencionado, implementar estrategias que controvierta las prácticas tradicionales, y que ejerciten de forma práctica sus capacidades argumentativas, expresivas, emocionales y de cuestionamiento.

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

El juego es una herramienta que aprovecha la sensibilidad, la creatividad, la memoria para contribuir desde las edades infantiles a una mejor convivencia en su ámbito colectivo e individual. Es decir, el juego como primer acción inventivo y creativo del ser humano y el vínculo de los niños con su entorno exterior, por medio del juego, las niñas y niños logran una comprensión y juicios de su realidad, es decir, los infantes se desarrollan a través de esta lúdica del juego y se preparan para un descubrimiento de pensamiento crítico para su porvenir. Es así como el juego, manifiesta conflictos, fantasías, temores, deseos, circunstancias y perspectivas, así como las ideas que tienen de otras personas, de ellos mismos y el mundo que los rodea. En ese sentido, se comprende la necesidad de abordar, de forma lúdica, el acto de preguntar.

El juego, derivado del latín <<Iocus>>, acción de jugar, diversión, entretenimiento en su primer sentido, supone una actividad de distracción, sin embargo el juego implementado como elemento educativo, trasciende su connotación evasiva de la realidad y vacía de contenido, como muchas veces se comprende, a un elemento fundamental en la explicación, conceptualización y transformación del mundo, pues, existen dentro del juego, elementos constituyentes de racionalidad filosófica, a saber: el lenguaje, la imaginación, la metáfora, la comunicación y la praxis.

El investigador Juan P. Espinoza, en su artículo *De juegos y metáforas hacia una filosofía de la educación con rostro de niñez*, propone la existencia de un elemento fundamental que posibilita la creación del conocimiento: la pregunta, establece el preguntar como el “admirarse de las cosas que ocurren en la realidad” (Espinoza 2017, p.30). Es decir, que el preguntar constituye para el autor, el estado propio de la filosofía. Así mismo, establece que niñas y niños son la base del pensar reflexivo, pues contienen en sí mismos, la capacidad de pregunta constante sobre su

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

experiencia infantil en el mundo, para construir y deconstruir sobre él por medio de la metáfora, la poesía, la imaginación y el lenguaje integrados bajo la mirada pueril del jugar. Así mismo, entiende la metáfora como un “excedente de sentido” (2017, p.32). Que permite que el niño y la niña sobrepasen y multipliquen el sentido adulto del mundo y, al mismo tiempo, dice Beardsley (2006), citado por J. Espinoza (2017) que la metáfora “es un poema en miniatura” (p.34). Entendiendo la poesía como la puerta de acceso o ventana de acercamiento a la estética y sensibilidad de la experiencia infantil. La infancia, según el autor, posee una intencionalidad lúdica que solo puede desarrollarse en espacios óptimos, creados por niñas y niños a través de la imaginación, con variaciones y alteraciones de reglas y espacios entre mundos, y que además están siempre en constante construcción según las experiencias del jugar.

Asimismo, para Lipman (1992), la experiencia creativa, cognitiva y lúdica, puede presentarse, utilizando la sensibilidad y los sentidos, por medio de la literatura, tal como lo hace con PIXIE al trabajar la importancia de las analogías, símiles y metáforas:

La frecuencia con que los niños emplean el término «como» sugiere que, al avanzar paso a paso, de lo conocido a lo desconocido, recurren continuamente a comparaciones que muestran parecidos con lo ya familiar. Si nos preguntan sobre algo raro, como un unicornio, nosotros, adultos, intentamos clasificarlo de forma que se convierta en algo normal, diciendo, por ejemplo, «Es una criatura mítica». Pero el niño suele contestar «Es como un caballo, con un solo cuerno en la frente». La primera parte de la respuesta infantil compara lo desconocido con lo familiar; la segunda parte, reconoce lo nuevo, lo diferente, lo inclasificable. (Lipman, 1992, p. 349).

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

Surge entonces, una didáctica del lenguaje, porque en la dinámica de la pregunta y la respuesta que construye el diálogo se profundizan las realidades del contexto sin que la mecánica del proceso y el fin del conocimiento sea rígida, más bien, deba ser cercano a una conversación de la cotidianidad. Esto es lo que permite en gran medida disminuir la brecha que la institucionalidad ha generado cuando, por un lado, se pone al profesor como dador de saberes y, por el otro, al estudiante como receptor de los mismos. Con esta idea, si se revisa la funcionalidad de los diálogos Platónicos en boca de Sócrates pretenden, pues, dinamizar estas nociones de aprender desde el diálogo como juego para la aprehensión de conocimientos. Así lo presenta Leonor Gallego (sf).

El diálogo es el juego del lenguaje que nos permite jugar con la pregunta, la respuesta y la duda; con la advertencia, la objeción, la ironía la ofensa; con la alabanza, el ruego y el perdón; es el sostén de una buena conversación, por tanto, de una auténtica intercomunicación con el interlocutor y, cuando se convierte en monólogo, con nosotros mismos (p.178).

La teoría Piagetiana, vincula el juego a las etapas del desarrollo del pensamiento humano, es decir el desarrollo cognoscitivo: primero, como el juego ordenado, donde se trabaja colectivamente para llegar a acuerdos dentro de las comunidades comunicativas. En segundo lugar, el juego como simple ejercicio, donde Piaget aclara que esta etapa del juego se asemeja al animal. Por último, el juego como esencia simbólica. Es decir, presenta al juego como la comprensión del intelecto, porque esta es una de las presentaciones que asumen el pensamiento como remunerador de las funciones y raciocinio de la realidad en cada etapa del ser humano. Lev Vygotsky establece que el juego, es una herramienta para el desarrollo de la actividad social y simbólica en la cultura y la

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

creación de reglas en situaciones imaginarias, compartiendo papeles, roles, y comportamientos que anticipan problemáticas que podrán encontrar en su vida real. Niñas y niños transforman sus conocimientos de objetos y los convierten en su imaginación con un significado distinto, con la intención de comprender de forma clara sus decisiones y acciones.

Ahora bien, dentro de las discusiones históricas sobre la educación, desde aproximadamente 1970, se ha heredado la dicotomía conceptual entre la pedagogía, trabajada desde Grecia, y posteriormente la didáctica. Por un lado, el propósito elemental de la pedagogía está en concebir la importancia del sujeto como agente libre y autónomo, planteando evidentemente una relación con la naturaleza humana, que, por medio de la educación, busca desarrollar las capacidades individuales de los sujetos y su reflexión crítica, constituyéndose, así como un proyecto político-educativo fundamentado en la reflexión autónoma. Por otro lado, la didáctica se origina, con la intención de educar en ciencias exactas, su finalidad consta de la adquisición de contenidos, conceptos y conocimientos inflexibles y estandarizados, se encarga del proceso enseñanza-aprendizaje por medio de estrategias organizacionales y metodológicas que optimicen la apropiación de contenidos junto con su transmisión, es decir, la producción sistemática de conocimientos, en dónde se anulan las capacidades creativas y emocionales de los y las estudiantes. De esta manera, Lipman expresa una amplia necesidad por la creación de un pensamiento crítico e investigativo filosófico en niñas y niños, por medio de las diferentes enseñanzas metodológicas y distintos factores creativos, culturales, interpersonales, externos, cognitivos, intelectuales y sociales

Diferentes personas tienen diferentes estilos de pensamiento; tienen diferentes experiencias vitales, diferentes metas y objetivos, (...) Depende del profesor el alentar esta variedad de

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

perspectivas y acercamientos filosóficos. Lo que se tiene en común en la filosofía son los medios más que los fines. Esto es, la filosofía insiste en el diálogo razonado, pero sólo como un medio a través del cual los estudiantes pueden llegar a sus propios puntos de vista y a sus propias conclusiones. La filosofía insiste en el rigor lógico, pero sólo como un medio para hacer el pensamiento más efectivo, que es muy diferente que hacer que las ideas de todos concuerden con las ideas de todos los demás. (Lipman, 1992, p.178)

Por lo tanto las diferencias establecidas entre la pedagogía y la didáctica constituyen un obstáculo fundamental para la integración absoluta de sus herramientas, sin embargo, puede e incluso debe existir, un diálogo entre la pedagogía y la didáctica, pues, la didáctica, entendida como una metodología que permite abordar de manera hábil los contenidos y, la pedagogía, pensada como un proceso crítico de constante reflexión, autonomía y capacidad de aprender, componen el presente proyecto pedagógico, en donde por medio del juego filosófico de la pregunta, implementado como instrumento didáctico y desarrollado dentro de la comunidad de indagación, como proyecto pedagógico se genera la articulación crítica de la didáctica dentro de la pedagogía.

Lipman, como uno de los filósofos interesados por el pensamiento crítico, creativo y filosófico desde las primeras etapas de niñas y niños, construye varias novelas filosóficas enfocadas en las edades entre 5 y 18 años con el objetivo de fortalecer el acompañamiento educativo, el desarrollo de razonamientos reflexivos y el aprendizaje por medio del juego de la pregunta y el descubrimiento en las etapas más tempranas. Una de sus propuestas, dentro del ámbito lúdico y literario, en particular, dentro de la novela *Elfie* es acompañar en la comprensión del mundo, en la creación autónoma de sus razonamientos y construcción de conceptos estructurados, fortaleciendo

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

las habilidades de la pregunta y la argumentación crítica, tanto en el aula como fuera de ella por medio de experiencias creativas literarias con múltiples interpretaciones, desde la identificación del personaje con las y los pequeños lectores, pues, “los niños (...) sólo saben que el presente tiene sentido o no lo tiene, en sí mismo. Esta es la razón por la que agradecerían contar con medios educativos que estuviesen cargados de significado: historias, juegos, discusiones, relaciones personales fiables, etc.” (Lipman, 1992, p.59).

En relación con lo anterior, es menester destacar las habilidades y los alcances en la educación del arte literario y los elementos lúdicos en el acompañamiento y comprensión del mundo que rodea los infantes, que por medio del juego de la pregunta se abre paso a la experimentación de manera creativa para el pensar y hacer de las aulas un espacio de descubrimiento abierto. *Elfie*, presenta conceptos como la filosofía, el aula de clases, el compañerismo, el desarrollo grupal, perseverancia, valores morales y sociales de manera no convencional, a través de situaciones diversas conceptualizadas y pensadas desde la estructura de un personaje con cualidades definidas, que favorece la sensación de empatía, semejanza e identificación y que forman parte del aprendizaje en niñas y niños. Por medio de herramientas literarias, de video, lúdicas o argumentativas, se establece un diálogo constante sobre la base de la investigación; la pregunta, pues como menciona Lipman “El pensamiento creativo es una forma de investigación, y toda investigación siempre se halla inmersa en una situación” (1998, p.282). Por esta razón, uno de los objetivos de la filosofía en la educación, es poder transformar un mundo desde las herramientas propias de la infancia, a saber: creatividad, asombro, diversión y cuestionamiento.

Capítulo II

2.1 Contexto Social Micoahumado

2.1.1 Descripción político-social de Micoahumado

A 464 km de la ciudad de Cartagena, al sur del departamento de Bolívar, se encuentra ubicado el municipio de Morales, un territorio marcado por décadas de conflicto armado a manos de grupos ilegales y fuerzas militares. Para arribar, es necesario iniciar un recorrido de aproximadamente media hora por carretera desde Aguachica, cruzar en ferri y posteriormente, recorrer media hora más por una ruta de tierra destapada hasta llegar al casco urbano. Desde hace 50 años el conflicto armado se ha hecho presente en este territorio, grupos armados ilegales encontraron en esta zona un punto estratégico para el control de las áreas circundantes (El espectador, 2019).

Por su parte, Micoahumado, es un corregimiento ubicado en zona rural de Morales, que se ha constituido desde el 1998 como un epicentro o contenedor de todos los sectores que ejercen la violencia; tanto las organizaciones al margen de la ley como al Estado les cobija una responsabilidad directa en las consecuencias sociales, psicológicas y territoriales del conflicto armado, entre ellas: el desplazamiento, desaparición forzada, apropiación de la tierra, daño psicológico y medio ambiental.

Esta cordillera ha cobrado singular importancia dentro del conflicto en mención, por ser conocida como cuna, bastión o región emblemática del movimiento insurgente ELN, representar un interés general estratégico para la troncal del Magdalena Medio y porque alberga importante recursos auríferos (...) También por constituir un corredor estratégico

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

que permite el acceso al río Magdalena, al departamento de Antioquia y a la Costa Atlántica; una zona de repliegue que facilita la huida o el ocultamiento.(Observatorio del Programa Presidencial de DH y DIH, 2004) .(Hernández, 2012, pág. 273)

Las dinámicas constantes del ejercicio de la violencia en el territorio, han forzado a los y las habitantes del territorio Micoahumadense, a crear lazos organizacionales que les permitan manifestarse en contra de las constantes violaciones de Derechos Humanos de las que aún siguen siendo víctimas. Debido a la nula respuesta estatal, en el año 2003, por medio de una Asamblea Popular Constituyente, se reconocen internamente como un territorio en resistencia “por la vida, la justicia y la paz”.

Así fue como el 14 de marzo de 2002, cuando se agudizaron los enfrentamientos entre la guerrilla y los paramilitares en el sur de Bolívar, los habitantes de Micoahumado le hicieron un llamado a la comunidad internacional y a las organizaciones sociales para que los rodearan. Es en este momento que nace la Asamblea Popular Constituyente, que desde entonces defiende el derecho a la vida y a la permanencia en el territorio, y ejerce autonomía y soberanía como sociedad civil en medio del conflicto. (Centro Nacional de Memoria Histórica, 2015)

Simultáneamente, con el apoyo de organizaciones como: la Diócesis de Magangué y el programa de Desarrollo y Paz del Magdalena Medio encabezado en ese entonces por el actual presidente de la Comisión de la Verdad, Francisco de Roux, lograron entablar un diálogo con el Ejército de Liberación Nacional y los paramilitares, que condujo al abandono y posterior desminado del territorio. Este escenario, permitió la creación comunitaria del Manual de Convivencia que dictamina las normas básicas para la coexistencia pacífica en el territorio y la

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

continua resistencia social al conflicto, con la colaboración del Comité Operativo de la Asamblea Popular Constituyente.

Así pues, el amparo del pueblo renace en la reconstrucción de la memoria, el reconocimiento de las violencias a las que han sido sometidos y la organización popular como fuente de reducción de la frecuencia de las violencias y el impacto de las mismas sobre ellos. Más aún, en evidenciar las balas simbólicas que poseen la capacidad directa para destruir la corporeidad de los habitantes.

En relación con lo anterior, como un acto mediático que sirve para capturar la mirada del pueblo, la fascinación amarillista, sin olvidar que materialmente existe un territorio afectado por este método de lucha que se sirve de los objetos tecnológicos para generar acciones a distancia causantes de la muerte. Entonces, el terrorismo no es un elemento físico que se pueda destruir como lo dimensionan los gobiernos de turno. Pero sí, una figura de terror que persiste como el reportaje inacabado de los medios de comunicación; una propuesta que genera pánico en las ciudades y en los campos, que disminuye o aumenta según la encuesta respecto a “Qué tan seguro se siente en el país”, seguridad resignificada por la misma televisora, radiofónica o imprenta privada u oficial de periódicos que afectan el imaginario de las personas. De acuerdo con lo anterior, la semántica de la guerra es tan peligrosa como la bala misma, entonces, se presenta la acción a distancia desde la cual se denuncia categóricamente las diversas formas de hacer, controlar, fortificar y recrudecer la guerra en el territorio Micoahumadense. Es así, como la comunicación se convierte en el terror, en donde la utilidad de la información, la telecomunicación, proyecta la muerte desde la distancia; el daño se categoriza a partir de una llamada, una foto saludando a alguien o un reportaje.

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

El territorio se convierte en práctica de seducción. Pues el pueblo es el territorio y el cuerpo, pero el pensamiento es el deseado; se caracteriza como guerra psicológica que implica atentados, desmovilizaciones, pero todo esto busca minar de manera contundente el pensamiento, la desinformación cristaliza la reflexión y la crítica, asegura el terror colectivo y diversas formas de capturar el poder: la fotografía trae consigo un método de captura y reproducción del suceso, se convierte en arma inmaterial que no necesita el cuerpo para expresarse.

Es necesario aclarar, que la fotografía es un híbrido entre lo amable y lo violento, por un lado, genera acercamiento con las personas de la región; así como el documental se convierte en una denuncia, pero es a su vez, una sentencia que ata la soga al cuello, porque quienes manifiestan su inconformismo son observados desde la distancia. Por tanto, el retrato deja de ser poético y se convierte en destructivo, porque retrata la mano que abraza la paz, pero destruye al ser convertido en mira de guerra. El espectador, 2019 “Ninguno nos atrevemos a darles la mano, porque en el momento en que les damos la mano nos toman la foto... Inmediatamente nos convertimos en el objetivo de los grupos al margen de la ley” (Juan Bautista- Habitante). Vale decir, que herramientas tecnológicas como los drones también hacen parte del efecto de la acción a distancia vistos en el territorio que terminan generando la sensación de terror colectivo, aumentando la incertidumbre de la desaparición y el desplazamiento.

En suma, el primer efecto contundente interpretado desde la relación de los objetos tecnológicos, lo mediático y el terror, es el miedo causado en el imaginario colectivo, la necesidad de callar, la pérdida de todo derecho que dignifique la vida, que empieza por la palabra. Y segundo, cuando se habla del acto de desplazamiento y la desaparición, se fija un objetivo y es prácticamente inevitable dejar de serlo; la presión psicológica se materializa en el territorio tanto ambiental como

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

del cuerpo humano. Por tanto, la discusión se radicaliza cuando los medios de comunicación asumen posturas parciales, donde victimizan al victimario y condenan al oprimido para convertirlo en opresor. A lo mediático, se suma la necesidad de poder, convertido en la lucha por el territorio que de manera simbólica es expresado como terrorismo, vendido como aquello que de manera inminente se tiene que desmoronar, pero su inmaterialidad no lo permite.

2.1.2 Contexto ambiental en la Institución de Micoahumado

De la misma manera, la institución educativa de Micoahumado, desde años atrás presenta uno de los problemas más notorios y graves, el tema de lo ambiental. El asunto de la contaminación ocasionada por la inadecuada disposición de los residuos sólidos de las basuras recolectadas en toda la comunidad y la infraestructura escolar. Pues, no hay canastas de basuras, contratación de un carro recolector al relleno sanitario del corregimiento y lo más grave, no existe una separación adecuada de los mismos insumos de contaminación. También, es constante observar estudiantes dentro y fuera del colegio, arrojar a cada instante los residuos que consumen en las instalaciones y el pueblo. No existe una actitud adecuada para el uso de los residuos por parte de los estudiantes quienes carecen de una visión clara de las secuelas permanentes que esto trae consigo en su entorno vivir, no solo es el problema de la contaminación ambiental, sino el deterioro de un paisaje maravilloso de la región. Igualmente, muchos de estos residuos pueden ser reutilizados en el ámbito del reciclaje, con ello no solo se protege el entorno, sino que se emprende uno de los desafíos por parte de los estudiantes y es la conciencia de descontaminar y reducir las huellas ambientales. Igualmente, el peligro inminente que enfrentan los menores de edad, considerando la presencia del centro médico del territorio en los alrededores de la institución educativa, y que, a causa del mal manejo de los residuos, es común, encontrar dentro del patio de juegos, materiales

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

médicos que constituyen riesgos biológicos inminentes, como, por ejemplo, jeringas previamente utilizadas.

2.2 Contexto Institucional

En Micoahumado se presenta la deserción académica en más de un 40% de la población. Una de las principales causas, es la ausencia de docentes encargados para las diferentes áreas de enseñanza y la tardanza en el nombramiento oficial por parte de las entidades municipales del Ministerio de Educación de los docentes existentes, lo que implica una reducción significativa del tiempo de estudio, presentando un vacío en su desarrollo académico en niñas y niños.

Ahora bien, la comunidad de la región en el año 1991 del mes de octubre junto con la acción comunal, Asociación de Padres de Familia, Docentes y varios comités de la región realizan la primera reunión, para debatir sobre el futuro de la creación de la primera Sede de bachillerato para las niñas y niños en este corregimiento. En esta asamblea se logra llegar al acuerdo de aprobar el proyecto y presentar al consejo municipal para el estudio de esta propuesta. Es así como el proyecto del colegio bachiller es aprobado por el consejo y la Asamblea Departamental respaldado con la aprobación de todos los diputados asistentes el mismo mes del año 1991.

El Gobierno departamental y la Asamblea envían una ordenanza para que, a partir de enero de 1992, se proceda a la construcción del Colegio Sede principal de Micoahumado. Sin embargo, debido al conflicto armado en el territorio y la dificultad para el ingreso del material a la región, la entrega final de la institución tarda varios años. En consecuencia, la comunidad decide empezar el proceso educativo en la Casa Comunal desde 1993, donde los profesores Luís Manuel Utria Parra, Cristóbal de León Guloso, Pompillo Vides Ramos y Ernel Delgado Chávez son los primeros profesores contratados por el consejo municipal. Posteriormente, en el año 1994,

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

entregan la sede principal propia del colegio, tomando como nombre: Centro Educativo de Micoahumado, aprobado ante la Secretaría de Educación en la modalidad Académica.

En el año 1996, por parte de la comunidad en general, se busca el nombramiento de los profesores faltantes en un esfuerzo por mejorar el funcionamiento de la institución educativa, para la elaboración conjunta de los lineamientos del estado como el PEI (Proyecto Educativo de la Institución) para ser entregado a la Secretaría de Educación Departamental, y así, comenzar a operar en transición, básica primaria y básica secundaria, junto con las sedes veredales.

El Centro Educativo de Micoahumado, hace énfasis en el uso de los adelantos tecnológicos para el mejoramiento de las actividades en el ámbito Agropecuario e informático con la articulación continua de los profesores en el alto nivel académico y pedagógico, a través de los avances del MEN. En busca de la identidad cultural de la región, se empieza analizar las posibles construcciones de las siguientes escuelas aledañas en la comunidad de Micoahumado. Entre los años 1996 al 2006, se crea con apoyo de organizaciones como Asopromic (Asociación de Productores de Micoahumado), Asociación de los Padres de Familia, Docentes y estudiantes, las otras escuelas en las veredas aledañas como lo son: Las sedes asociadas de la Caoba, Conformidad N-1, Conformidad N-2, Conformidad N-3, Guásima, Media Banda, Progreso Alto, Progreso Bajo, Providencia alta, Chiquillo y Reflejo. Entre estas sedes educativas cabe destacar que las ayudas para la educación se han obtenido de organizaciones nacionales e internacionales, ONG y la comunidad en general. La caracterización de la población con la educación se ha constituido como uno de los hitos más importantes en la comunidad y con el apoyo de la Asamblea Popular Constituyente, creada en el año 2003, como mecanismos para la protección y solución de los problemas en el orden social, académico, público entre otros.

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

En el anterior recorrido, se puede analizar la realidad de la educación de Micoahumado, un reflejo del abandono por parte del Estado y una demarcación de la guerra, en donde los pobladores, madres y líderes de Micoahumado, con determinación han logrado la instauración de espacios académicos dignos, para que sus hijos e hijas obtengan una educación integral y contextualizada a través de los proyectos de búsqueda del conocimiento en áreas académicas; la ciencia, la tecnología, la agropecuaria, el arte y las humanidades. Actualmente los planes de áreas se desarrollan con normalidad en la Institución Educativa de Micoahumado y en las escuelas asociadas en el documento PER.

Ahora bien, la comunidad de Micoahumado le exige desde el 2006 al Gobernador de Bolívar y los alcaldes en su periodo de mandato que hagan posibles los contratos de los maestros de Micoahumado para que las clases de las niñas y niños comiencen a tiempo. En este mismo ejercicio de contratación y participación de los procesos académicos desde el año 2019, una de las metas de la Institución Educativa de Micoahumado, es la mejora de los buenos resultados de las pruebas del Estado ICFES para afianzar relaciones principales con instituciones educativas de educación superior como la Universidad Industrial de Santander (UIS) y el establecimiento público de orden nacional que ofrece formación gratuita como lo es el Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA) de la República de Colombia.

Por ello, la Institución Educativa de Micoahumado, desde hace dos décadas a través de las organizaciones de los pobladores, reconocen multitudes de acuerdos y la gran labor de sus líderes al mostrar interés en los ámbitos sociales. Además, se observa el empeño con que, como comunidad, estudiantes y docentes buscan el funcionamiento integral en las enseñanzas

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

académicas, pese a las agresiones sistemáticas como los desplazamientos, circunstancias de violencia y otras prácticas destructivas llevadas a cabo por el Ejército y los grupos paramilitares.

Por esto, la experiencia del trabajo y organización en los procesos sociales, culturales y académicos de los docentes en la institución es de admiración por los desarrollos lentos que se hacen con los estudiantes. Lo anterior, derivado de la influencia y abandono escolar en las escuelas desde temprana edad por los conflictos armados, familiares y sociales. De esta manera, se hace un reconocimiento a la Institución por trabajar en programas que mitiguen estas problemáticas, con el objetivo de contribuir soluciones que permitan disminuir la deserción estudiantil. Se ha evidenciado que la participación de los y las estudiantes en grupos culturales, contribuyen al mejoramiento de los niveles de bienestar y desarrollo individual y colectivo, y, al mismo tiempo, permite recuperar y redirigir el interés en actividades sociales y no delincuenciales, en particular, el grupo cultural, liderado por el profesor Héctor Chávez, que brinda la organización del grupo, en donde se realizan varias modalidades culturales como la danza folclórica, el aprendizaje de instrumentos, el grupo de teatro y entre otros, con el fin de divulgar entre la comunidad la integración social, sus tradiciones y festivales, con la colaboración de la Junta de Acción Comunal, padres de familia, docentes y estudiantes.

2.2.1 Plan de área de Filosofía en la Institución Educativa Micoahumado

De esta manera, en el plan de área de Filosofía se puede precisar la poca profundización impartida en la Institución Educativa de Micoahumado, donde la filosofía sólo se presenta en grados superiores de la secundaria como décimo y undécimo, mientras que en la educación de los grados de primaria la filosofía, es excluida y se basan en una preparación carente de profundidad, y orientada en la construcción de seres humanos tecnificados con enfoque

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

productivo de la agricultura. Así mismo en la actualidad la educación de los infantes en Micoahumado, está atravesada por la incidencia de factores desiguales que influyen en su aprendizaje, como el nivel socioeconómico en una región marcada por los siniestros de la guerra y la desidia de los gobiernos de turno.

En el corregimiento de Micoahumado, no reconocer la filosofía como una de las áreas importantes para la generación de interrogantes y educandos críticos, es mostrar la muerte del pensamiento que transforma la vida. Es aquí que se pregunta ¿Cómo no filosofar desde la infancia? si la misma filosofía, es necesaria para las tantas formas de vida como lo presenta Marina Garcés (2015) “La filosofía no es útil ni inútil, es necesaria. Necesaria para la vida concreta de cada uno de nosotros y necesaria para la vida colectiva de las sociedades” (p,14). De esta manera, filosofar desde la infancia y las aulas académicas, es comprender las características, planteamientos, problemáticas y conceptos básicos de juicios críticos a lo largo de la historia de la humanidad.

Es así como se puede apreciar que en la comunidad educativa de Micoahumado la filosofía, sólo se visualiza en los grados superiores. Sin embargo, el Ministerio de Educación Nacional en el decreto 864 de 1950 (marzo 13) analiza que, la enseñanza de la filosofía debe ser implementada en las instituciones académicas públicas en el desarrollo educativo desde los grados cuarto, quinto y sexto en todas las instituciones de Colombia en el que se precisa que:

Año cuarto.

Introducción a la filosofía. (Nociones de lógica y de ética). Dos horas semanales, en lugar de dos horas de estudio dirigido.

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

Año quinto.

Introducción a la filosofía. (Nociones de ontología y de teoría del conocimiento). Dos horas semanales, que se tomarán, una de las cuatro destinadas a higiene escolar y enfermería, y una de las tres destinadas a educación física. Esta parte del plan sólo regirá a partir del año de 1951 en adelante. Los alumnos que en el presente siguen el quinto año, cursarán el programa acordado para el cuarto año. Religión, dos horas semanales.

Año sexto.

Filosofía de la educación. Dos horas semanales, que se formarán una de las tres destinadas a trabajos manuales, y una de las tres destinadas a prácticas agrícolas y zootécnicas. Religión, una hora semanal. (Ministerio de Educación Nacional, 1950, decreto número 864)

Sin embargo, en la Institución Educativa de Micoahumado este decreto no ha sido vigente y muestra la realidad en la que se encuentra el área de la filosofía en las aulas, donde las mallas curriculares, no se presenta la filosofía en la educación primaria, sino que hace solo parte de la enseñanza filosófica en la educación secundaria de la sede principal de Micoahumado.

Ahora bien, el área de Filosofía presenta un proceso de formación insuficiente, donde solo se dan dos horas semanales y por periodo de área se tendría un censo de ochenta horas anuales, esto implica una poca profundización de estos grados en el estudio de la filosofía dejando a los jóvenes sin ahondar en el despertar de las actitudes analíticas y críticas en el transcurrir de sus últimos años como bachilleres en las enseñanzas de reflexionar con su diario vivir, familiar y social. Esta área está orientada a la formación de estudiantes en el ámbito de la reflexión, no solo como recepción de un conjunto de saberes básicos dentro y fuera de la institución, sino, como herramienta esencial

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

para el fortalecimiento del proyecto de vida. Es así como lo presenta el plan de área "El estudio de la filosofía va ligado al diario vivir (...) Se trata de reflexionar sobre la vida personal, familiar, social y económica" (Plan de asignatura de filosofía, Institución educativa de Micoahumado). Sin embargo, el contexto humanizado de esta asignatura busca acercarse al complejo escenario de la filosofía, donde los estudiantes profundizan en las incógnitas y libertades que subyacen, comprendiendo la realidad del territorio donde se encuentran. De esta manera, el plan de área en la institución enseña que la filosofía, es una actividad necesaria que se aprende dentro del aula, básicamente, en la praxis y en la resolución de problemas morales y éticos de la vida cotidiana a nivel mundial, nacional, regional y personal en crecimiento de espacios críticos-reflexivos que orientan a los jóvenes a construirse como personas autónomas capaces de dar respuestas transformadoras en su entorno social, cultural y familiar.

En cada periodo del área de filosofía, se valora el aprendizaje de las y los estudiantes en su formación en los aspectos de aprendizaje filosóficos, académicos y de convivencia; adquiriendo las competencias y la participación individual en las sustentaciones de interés personal y colectivo. También se presenta los indicadores de debilidades en la obtención de los logros por parte del estudiante, por el cual él/la docente realiza actividades para desarrollar estrategias de apoyo previstas en el plan de estudio, cuando el aprendizaje se construye de manera limitada o nivel bajo que impide el descubrir de los logros de la filosofía al ritmo esperado en la enseñanza regular del área por parte de los jóvenes. Es así que el director del área maneja las adaptaciones curriculares de manera diseñada en cada estudiante para que el aprendizaje y los factores asociados a sus debilidades, desarrollen estrategias y se incorporen en el proceso de la formación con los demás estudiantes y la filosofía misma.

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

En el desarrollo de los objetivos generales del área en los grados décimo y undécimo, los contenidos están estructurados por los siguientes ejes curriculares: La filosofía como herramienta en su diario vivir, la realidad, la acción humana, la cultura, el ser humano, escuelas de pensamientos filosóficos y las actitudes analíticas y críticas por parte de los estudiantes en la aplicación de la filosofía en las corrientes o aproximaciones teóricas. De la misma manera, el objetivo del grado décimo es comprender la importancia de la filosofía como una herramienta de vida que aprenden en su diario vivir, especialmente, cuando la práctica de esta área establece el proceso de reflexión sobre los aspectos que los rodean para permitirles la comprensión y responder a múltiples preguntas e interpretaciones de la filosofía. Además, el objetivo del grado undécimo es proseguir con el desarrollo de las competencias adquiridas el año anterior para realizar escritos argumentados a partir de los temas y problemas filosóficos relevantes, para la ampliación del pensamiento en el mundo como ciudadanos y disfrutar de las actividades filosóficas.

Ahora bien, en el primer periodo del grado décimo, el reconocimiento de la filosofía se enseña para realizar críticas y respuestas fundamentales del ser humano desde el origen del universo, y crear soluciones a las problemáticas, vistas a partir de las teorías filosóficas. Asimismo, sus competencias en los aportes de la filosofía clásica y su importancia para el diario vivir involucran las nociones metodológicas y conformación de esta misma expresada en la elaboración, desarrollo de talleres y análisis de respuesta por parte de los y las estudiantes. Además, en el desarrollo de los logros y competencias los estudiantes deben comprender y establecer lecturas críticas de las escuelas filosóficas: sensualista y racionalista vista desde las diferentes escuelas pensadoras, conociendo así las diferencias y características de cada una de las ramas filosóficas, para apreciar

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

los métodos utilizados en la filosofía y reflexionar sobre la realidad de los propósitos del hombre en general y particular en las distintas épocas.

Seguidamente, en el segundo periodo del área, el plan curricular identifica que los y las estudiantes, deben comprender las diferentes miradas filosóficas para reconocer la importancia del papel de la filosofía en la cotidianidad y la historia. En el desarrollo de sus competencias o acciones de pensamiento, se determina el sentido del quehacer del hombre en el ámbito de lo colectivo en el mundo para tener en cuenta las condiciones sociales, ambientales y sus valores en las que está inmersa su existencia. A través del estudio de la filosofía, los educandos en esta unidad desarrollan e identifican las habilidades básicas de comprender problemas filosóficos relevantes, expresando posiciones argumentadas y autónomas del hombre en los ámbitos políticos, sociales, económicos y religiosos.

Por tanto, en el tercer periodo la enseñanza de la filosofía se tiene presente en las particularidades de los indicadores de logros (Nivel superior, alto, básico y bajo), de cada estudiante. Ahora, el proceso continuo e integral, en este tercer periodo, es indispensable para establecer la importancia del rendimiento particular, donde el desarrollo del pensamiento analítico, lógico y crítico orienta las competencias, el entendimiento de sus actos respecto a sí mismo y el mundo que los rodea, para vivir y seguir en el aprendizaje a lo largo de su vida. Por esta razón, se evalúa los procesos frente a cada uno de los educandos en los temas de acción en este periodo como lo son: La antropología contemporánea, el hombre y su conducta, secuelas psicológicas y la lógica. Se entiende que las competencias del plan de estudio de filosofía orientan a los educandos para reconocer los diferentes avistamientos filosóficos del ser humano en los distintos aspectos de

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

la creación, la especie, el ser libre con el decidir del sentido de las condiciones y actividades de los desempeños psicológicos.

Por consiguiente, en el último periodo del año en el plan de estudio de filosofía en el grado décimo, se aplica la identificación de los límites de la razón humana en la formación de los principios lógicos en la vida cotidiana. Puesto que, sus postulados de conocimiento deben cumplir los conceptos mínimos a lo largo del año para establecer una comunicación analítica y crítica en sus campos de acción, como los temas vistos en el periodo para reconocer el empirismo, el criticismo y la dialéctica en las distintas ramas de la filosofía. Es así como se entiende los logros obtenidos por los educandos en cada una de las competencias aprendidas que diferencian las ideas de los conocimientos empíricos, a priori o a posteriori en los planteamientos de las teorías de las distintas construcciones filosóficas.

El primer periodo del área de filosofía en undécimo se encuentra enriquecido en los planteamientos y conocimientos del año anterior, que comprende la filosofía como herramienta del saber para realizar críticas frente a los temas fundamentales del ser humano y crear soluciones a partir de las propuestas de pensamiento en los diferentes ámbitos de los conocimientos como la filosofía de las ciencias, la razón, el ser como existencia plena y la epistemología. En consecuencia, valorar la filosofía frente a los desarrollos de las distintas temáticas filosóficas, se entiende que los estudiantes obtienen los logros de identificar, comprender y analizar las características planteadas por las diferentes ramas de la filosofía en la cultura, la ciencia política y la filosofía epistemológica con ayuda de las lecturas establecidas y el diccionario filosófico para entender conceptos más complejos en estos primeros procesos de comprensión de la filosofía.

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

Por consiguiente, el segundo periodo en el plan de área es analizar los problemas de la naturaleza de la religión, la teología y el problema de la fe y la razón. De manera que el estudiante, interprete los planteamientos básicos argumentativos y críticos de las unidades temáticas de los mitos del mundo moderno frente a la religión, el problema filosófico de la teología y la religión como producto socioeconómico del mundo. También entender el enfoque de la filosofía en esta unidad, que contempla las competencias y logros, comprendiendo los principios de la filosofía en los mitos antiguos o modernos respecto a las teorías filosóficas de la religión y averiguar los enfoques del saber filosófico sin adherirse a ninguna corriente determinada de pensamiento de las religiones y las tantas diferencias de lo que es Dios, para enseñar a los y las estudiantes el ejercicio de reflexión analítico sobre la realidad que promueve los valores éticos y religiosos como garantía insustituible de progreso reflexivo personal y colectivo.

Entendido lo anterior, el proceso de aprendizaje por parte de los estudiantes en el tercer periodo identifica el estándar de nivel superior de la importancia, las vivencias de valores y promueven estos en su entorno para desarrollar el estudio de la filosofía. Así como identificar el desarrollo que propone facultar al estudiante en los siguientes temas de pensamiento: Los principios axiológicos, la ética como teoría de la moral, la moral como hecho histórico, progreso moral y los elementos de la moral para establecer la relación entre la filosofía y los valores actuales de la sociedad que implica la valoración del legado histórico-filosófico de la ilustración mediante los ejemplos de pensamientos y teorías. De esta manera se busca establecer los logros en el estudiante, su capacidad de análisis en los distintos valores naturalistas, no naturalistas, objetivos y subjetivos para diferenciar la ética de la moral en la formulación y conocimientos del vocablo básico de la filosofía, donde se desarrolla con el estudiante de manera ordenada, articulada y dinámica las

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

metodologías propias para la enseñanza de la filosofía en el progreso de las sociedades en cuanto a las respectivas enseñanzas de valores éticos-morales.

Finalmente, en el cuarto periodo, se entiende que los estudiantes están enfocados en el reconocimiento y rendimiento académico en el ejercicio de entender problemas fundamentales de la ciencia, la razón humana y entre otros temas vistos a lo largo del año en el que se verifican los logros adquiridos en función de dar soluciones a problemáticas de orden personal, cultural, ambiental, político y social. Es decir, esta última unidad del área de filosofía comprende los temas de la introducción a la sociología, la sociedad, la cultura, la familia, clase social, comportamiento colectivo y problemas sociales.

Entendido lo anterior, es fundamental que, en el plan de área, los alumnos aprendan el proceso del pensar crítica y reflexivamente, con el fin de contribuir a la formación de responsabilidades ante los desafíos que se les presentan en la región, la interdependencia de la complejidad creciente del mundo, en los ámbitos ético, político, social y cultural. Es así que el enfoque de la enseñanza de la filosofía en la Institución Educativa de Micoahumado, se ocupa no solo en la reflexión sobre la historia de la filosofía, el estudio de las diferentes corrientes de pensamiento y el desarrollo de la capacidad para entender la realidad de un modo más profundo, sino que, aviva efectos positivos en los y las estudiantes, para contribuir a la formación de hábitos que le ayuden a ser más felices en las formas de concebir y de vivir la vida. Asimismo, la construcción de los enfoques se recurre a la revisión permanente de fuentes como textos varios, guía de editoriales filosóficas, diccionario filosófico, fotocopias y entre otros.

Es así como el educar desde la filosofía a las niñas, niños y jóvenes desde su infancia en la Institución Educativa de Micoahumado, se analiza desde la necesidad de generar conciencia crítica

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

sobre los conflictos y la filosofía, y, de esta manera, originar la posibilidad de afianzar relaciones culturales menos injustas y diálogos democráticos, críticos e innovadores permanentes entre las comunidades educativas por fuera y dentro de la institución académica. Por esto es necesario proponer la filosofía en el corregimiento de Micoahumado, como uno de los ejes principales para el aprendizaje de pensamiento crítico y de toma de decisiones en cuanto a los conocimientos aprendidos desde los infantes en sus primeros inicios como lo es el preescolar.

Capítulo III

3.1 Herramienta pedagógica

En el orden de ideas presentadas hasta el momento, se considera la pregunta como elemento fundamental para la construcción del proyecto pedagógico de la comunidad de indagación; como un elemento posibilitador del razonamiento¹, sea ya, en un espacio de reflexión, análisis o crítica. Dentro de una comunidad de indagación, la pregunta se caracteriza por manifestarse de manera creativa y lúdica, es por ello, que el juego filosófico, entendido como el juego de la pregunta, se constituye como el elemento integrador y posibilitador que por medio de múltiples actividades permite el surgimiento de prácticas democráticas.

Ahora bien, al ser la comunidad de indagación, un ambiente atravesado por las diferentes realidades individuales de quienes la componen, se reconoce como una matriz social que permite

¹ Dentro de la obra de Lipman el razonamiento es un elemento fundamental, conceptualizado como:

Aspecto del pensamiento que puede ser formulado discursivamente, sujeto a una evaluación mediante criterios (puede haber entonces razonamientos válidos e inválidos), y ser enseñado. Implica, por ejemplo, la creación de inferencias sólidas, el ofrecer razones convincentes, el descubrimiento de supuestos ocultos, el establecimiento de clasificaciones y definiciones defendibles y la articulación de explicaciones, descripciones y argumentos coherentes. En general, supone una sensibilidad hacia los aspectos lógicos del discurso que no han sido cultivados hasta el presente en nuestro sistema educativo. (1998, p. 70)

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

identificar, reconocer y trabajar en relación con las situaciones reales y experiencias de niñas y niños, dada su facultad integradora, en particular en el contexto que atraviesa la comunidad de Micoahumado de desigualdad y violencia.

El juego de la pregunta como estrategia didáctica filosófica, se lleva a cabo en numerosas fases que permiten la fundamentación teórica; datos, herramientas, estadísticas, creación, realización y evaluación, que posibilitan la fuerza suficiente para plantear el proceso investigativo. Para ello, la intervención, se encuentra dividida en tres etapas. En un primer momento se realizará el acercamiento y reconocimiento de la población, territorio y conformación de la comunidad de indagación. Posteriormente, se abordarán cuatro temáticas, a saber; preservación del medio ambiente, pensamiento cuestionador, relaciones equitativas de género, tecnología y campo. El desarrollo de estas temáticas, se realiza con el fin de fortalecer los valores democráticos que descansan sobre la base fundamental del respeto inherente a la vida humana y natural, así como la convivencia armónica de ambas. El ejercicio didáctico se realizará de numerosas maneras; por medio de elementos audiovisuales, creación artística con materiales reciclables, juego argumentativo, juego de roles, juegos de reflexión y debates.

En un segundo momento, se trabajará el Derecho Internacional Humanitario con el fin de reconocer el contexto social en el que se habita y conocer las herramientas que blindan sus derechos y su territorio. Y, por último, se llevará a cabo un recorrido ecológico por el territorio que permita identificar los diferentes tipos de vegetación según la altura, el cambio de temperatura, la fauna existente según las variaciones y así mismo, fortalecer el trabajo en equipo, componente central en el proyecto filosófico de Lipman, trabajado como el pensamiento distributivo y en palabras suyas:

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

El poder de reflexión pasa por toda la clase. Eso es pensamiento distributivo. Por ejemplo, cuando digo que el pensamiento crítico es autocorrectivo, no quiero decir que necesariamente cada niño se corrige a sí mismo, sino que la comunidad como un todo se corrige a sí misma. Hay una conducta que los niños saben cómo utilizar, de forma que alguien podrá decir: «espera un poco, Juan, estás olvidando que antes estábamos de acuerdo con tal cosa...». Una intervención como esta de un miembro de la clase hace que todos tengan que parar a corregirse. Así, toda la clase se corrige a sí misma como grupo. Por tanto, todos están pensando como grupo, están pensando socialmente, están pensando colectivamente. (Creamundos, 2011, p. 9)

Cada una de las etapas anteriormente mencionadas, se realizarán en tres visitas distintas, con una duración de 3 días cada una.

Tabla 1

Planeador descriptivo de actividades

Planeador			
Visita 1			
Tema	Objetivo	Herramienta	duración
Tecnología y campo (T)	identificar el contexto ambiental y analizar la importancia de las tecnologías en el campo y energías renovables, así como las afectaciones mineras desde una vista ético filosófica juntos con los y las estudiantes de la institución educativa de Micoahumado, reconociendo sus consecuencias y afectaciones al territorio	<ol style="list-style-type: none"> 1. material fotográfico 2. jugar a preguntar 3. trabajo de creación grupal con materiales reciclables 	2 horas
Pensar y cuestionar (P)	propiciar un espacio de confianza en el que se genere una reflexión y cuestionamiento del entorno y de sí mismos e inmiscuir a niñas y niños en el ejercicio social y crítico.	<ol style="list-style-type: none"> 1. el juego argumentativo (debate) 2. Jugar a preguntar 	2 horas

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

		3. Medios audiovisuales	
Equidad de género (F)	Reflexionar sobre: ¿Qué es ser niña y niño? ¿Qué es ser mujer y hombre? ¿Qué me hace mujer u hombre? ¿Qué es ser niño o niña en su contexto social, político y cultural? ¿Qué es el feminismo? y evidenciar los procesos hacia la equidad de género en la institución	1. Material fotográfico 2. Diálogo abierto 3. jugar a preguntar 4. el juego argumentativo (debate) 5. juegos de roles 6. Contar y crear	2 horas
Medio ambiente (M)	Señalar la importancia de preservar, cuidar y restaurar los Ecosistemas. Con ello se busca generar una conciencia autónoma, que antepone el cuidado de la naturaleza y el medio ambiente, sobre los intereses de la industria.	1. Medios audiovisuales (cortometrajes) 2. Jugar a preguntar 3. Trabajo de creación en grupo	2 horas
Visita 2			
Derecho Internacional Humanitario	realizar un acercamiento filosófico a los Derechos Internacionales Humanitarios con los y las estudiantes. Lo anterior, con el fin de brindar herramientas que les permitan la comprensión de su realidad sociopolítica a partir de sus derechos y deberes	1. diapositivas explicativas 2. medios audiovisuales 3. creación artística 4. el juego de la remembranza 5. el juego de la argumentación (debate) 6. jugar a preguntar	5:30 horas
Visita 3			
Recorrido agroecológico	identificar las variaciones de vegetación según la altura, el cambio de temperatura, la fauna existente, mientras se fortalece el trabajo en equipo y los conocimientos y habilidades trabajadas anteriormente, con el fin de fortalecer la comunidad de indagación.	1. medios audiovisuales 2. el juego de separar, reducir y reciclar 3. creación de grupos de recolección 4. bautizo natural (renombrar) 5. jugando por mis derechos	5:30 horas

3.2 Implementación De La Herramienta pedagógica

La primera visita se realizó en el mes de septiembre de 2018, en compañía del grupo de investigación independiente YO'SA INGŪNŪ, conformado por 7 estudiantes de la escuela de filosofía de la Universidad industrial de Santander. Esta se dividió en dos diferentes, pero interdependientes espacios; el territorio y el aula. Entendiendo que era nuestro primer contacto con el territorio y con la institución, fue necesario continuar el diálogo con líderes y lideresas, que habíamos iniciado remotamente los días ulteriores a nuestra llegada, además el recorrido y reconocimiento de las calles, casas, zonas comunes y lugares de organización, junto con las instalaciones de la institución educativa, lo anterior, en compañía de niñas y niños; anfitriones y dirigentes del recorrido. Posteriormente, se realizó una reunión con los docentes y el director de la institución, en donde se estableció el trabajo con los cursos: séptimo, octavo, noveno, décimo y once, que, para efectos de claridad y orden, fueron agrupados y nombrados de la A a la C; séptimo (A), octavo y noveno (B) y décimo y once (C).

Al segundo día, nos desplazamos a la institución educativa Micoahumado, en el horario habitual en el que se desarrollan las clases, de 7:00am a 12:30 pm. para el desarrollo de las actividades. Las franjas horarias fueron divididas en 2, de dos horas cada una, siendo en este día, destinada la primera hora de 7:00 am a 8:00 am, para la creación de las comunidades de indagación, por medio de la presentación nuestra y de cada integrante junto con sus gustos y proyectos personales a futuro. posteriormente, con la colaboración de los y las compañeras del grupo YO'SA INGŪNŪ trabajamos simultánea e intercambiada mente en los tres grupos, de la siguiente forma:

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

Tabla 2*Horario: primera visita*

Hora	día 1			día 2		
7:00am - 8:00pm	Creación de la comunidad de Indagación			Ejercicio autónomo de los y las docentes		
8:00am - 10:00am	T(A)	P(B)	M(C)	F(A)	T(B)	P(C)
DESCANSO	descanso	Descanso	Descanso	descanso	descanso	Descanso
10:30am-12:30pm	M(A)	F(B)	T(C)	P(A)	M(B)	F(C)

Como se observa en la tabla, la organización planteada² permite siempre, que exista un ente observador de las actividades en desarrollo, que posteriormente será valioso para la evaluación de los objetivos alcanzados, esto, nos permite, además de participar en la construcción teórica, evidenciar el desarrollo lúdico y las distintas metodologías empleadas para cada eje.

En primer lugar, durante la propuesta del medio ambiente, es importante señalar que los y las alumnas que enriquecieron el espacio fueron los grupos C y A de 10:30 am a 12:30 pm con un aproximado de 35 estudiantes. En las primeras franjas horarias se realizó un conversatorio sobre la revolución industrial, así mismo se planteó con los aportes individuales y colectivos el debate sobre las causas que agudizan el deterioro ambiental. Seguido a esto, se dividieron a los estudiantes en sus respectivos grupos para que presentaran un recorrido histórico sobre las enseñanzas teóricas de la revolución industrial, el deterioro ambiental y su contexto ambiental. Luego de la construcción grupal de los recorridos históricos se realizó un debate sobre cada una de las

² Es importante señalar, que, si bien las temáticas, objetivos y actividades, fueron desarrolladas de manera conjunta, la dirección de cada uno de los ejes, se desarrolló en cabeza de dos personas distintas, teniendo en cuenta la limitación de tiempo, infraestructura y población. En consecuencia, para la presente exposición nos centraremos en el eje temático de la filosofía de género, dirigido por las investigadoras

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

propuestas, donde definían su tipo de investigación, su población y las muestras ambientales. En este punto los grupos redactaron preguntas como: ¿Qué entendían por medio ambiente? ¿Cuál es su realidad ambiental? ¿Por qué el deterioro ambiental a nivel mundial? ¿Qué se puede hacer para mitigar el daño del planeta? ¿Cómo proteger la biodiversidad y los ecosistemas de mi entorno y el planeta? ¿Cuáles son los productos más agresivos para el medio ambiente? ¿Es posible pensar en un futuro medioambiental más sostenible? Lo planteado anteriormente, refleja los postulados de Lipman trabajados en el material filosófico literario y en particular la obra titulada *Lisa*, en donde niñas y niños se cuestionan aspectos de las afirmaciones y preguntas, como las circunstancias, sus requerimientos y validez. De esta manera, el juego de la pregunta como elemento liberador en niños y niñas para comprender el mundo, sus razonamientos elementales, conceptos estructurados, fortaleciendo por medio de la novela de *Lisa* sus habilidades de cuestionamiento y llevar a cabo buenos argumentos críticos tanto en el aula como fuera de ella, como vemos en la voz de Ari cuando le pregunta a su papá sobre qué es una pregunta

-Hablo en serio. ¿Qué es una pregunta?

- ¿Por qué querés saberlo?

-Eso no viene al caso, pa. Qué importa por qué quiero saber. Simplemente quiero saberlo.

-vos siempre preguntas por qué. ¿Por qué yo no puedo preguntar por qué?

-Papá, lo único que te hice fue una pregunta sencilla, y no haces más que dar vueltas y vueltas. Todo lo que trataba de averiguar es qué pasa cuando hacemos una pregunta.

(Lipman, 1983, p.19).

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

Por esta razón, se destaca el juego de la pregunta en la educación junto a la novela literaria, como los elementos de progreso en la educación para la enseñanza de la filosofía en el mundo que los rodea para una cultura fundamental de pensamiento crítico, como uno de los aspectos más importantes para el aprendizaje y desarrollo de una sociedad. Por lo mismo, se constituye como un elemento de desarrollo de razonamiento para empezar a orientar las creaciones de comunidades de investigación en lo que respecta a la base fundamental; la pregunta. De esta manera, la filosofía en la educación como aspecto primordial en niños y niñas desde sus primeras etapas en las aulas, se ha convertido en una disciplina de conocimiento, desarrollo y aprendizaje significativo en su diario vivir.

Posteriormente, se analiza la transición del feudalismo al capitalismo como una forma de entender e interpretar los hallazgos en las discusiones y contrastar las respuestas de los grupos junto con las teorías presentadas en el aula, así mismo, aprender sobre las múltiples formas del daño al ecosistema a nivel industrial e individual. De esta manera, se abre paso para debatir sobre cómo la alimentación y la relación del hombre con la naturaleza implican también un deterioro del medio ambiente, en donde se discuten alternativas que permiten construir relaciones amigables con los ecosistemas y la autonomía alimentaria.

Luego, como actividad final se realizó la presentación de cortometrajes, relacionando el deterioro ambiental y las catástrofes ecosistémicas, con la avidez incontrolable del hombre. Acciones comunes como, la quema de árboles, la tala de bosques, la explotación minera a pequeña escala, el fracking, la industria, las siembras, la quema de suelos, entre otras múltiples prácticas, contribuyen diariamente a la aniquilación medioambiental. Con lo anterior se logra debatir sobre las normativas vigentes del cuidado y preservación del ambiente que, por medio de la creación de

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

comunidades de investigación reflexionan sobre lo local y general, es decir, plantean una pregunta colectiva: ¿cómo está siendo afectado Micoahumado por la destrucción del medio ambiente? Por su parte, el indagar y reflexionar en torno al medio ambiente, permite comprender el valor compartido entre las políticas y prácticas operacionales que mejoran la competitividad de una empresa y que al mismo tiempo mejora las condiciones ambientales y sociales de las comunidades donde operan. Es la gran diferencia entre la responsabilidad social empresarial, con la ventaja de las utilidades a corto plazo de las industrias que solo afectan los ecosistemas del planeta, por esta razón el área del medio ambiente, busca aplicar estrategias contundentes de gran alcance para que los y las estudiantes combinen tanto la economía ambiental, el lucro, el bienestar del medio ambiente en un contexto social democrático.

Ahora bien, el eje temático sobre tecnología y campo se desarrolló con el objetivo de identificar su contexto ambiental y analizar la importancia de las tecnologías en el campo y las energías renovables, así como las prácticas mineras cotidianas, desde una visión ético-filosófica que propicie el reconocimiento de las consecuencias y afectaciones en el territorio. Al mismo tiempo, se desarrolló un acercamiento a los beneficios y riesgos de las redes sociales e internet, por medio de material audiovisual y socialización de sus respectivas discusiones.

Seguidamente, se hace una contextualización sobre la LEY 1273 DE 2009³. por medio del juego argumentativo del debate, para ello, se procedió a dividir el grupo, en donde el equipo A, analizó la privacidad y el contexto ambiental en el que se encuentran actualmente, y el equipo C, los

³ Por medio de la cual se modifica el Código Penal, se crea un nuevo bien jurídico tutelado - denominado "de la protección de la información y de los datos"- y se preservan integralmente los sistemas que utilicen las tecnologías de la información y las comunicaciones, entre otras disposiciones. (Ley 1273 de 2009.)

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

peligros en redes sociales y la importancia de la tecnología en el campo. De allí, surgieron algunos cuestionamientos: ¿Qué es el campo? ¿Qué es la ética? ¿Qué es la moral? ¿Existe ética y moral en el campo? ¿Qué son las tecnologías? ¿Qué es una herramienta tecnológica? ¿Es relevante la tecnología en el campo? ¿Son favorables o desfavorables las redes sociales y el internet? entre otras más, realizadas por parte de los y las estudiantes.

Al mismo tiempo el eje temático de pensar y cuestionar, se desarrolló en dos momentos con el objetivo de propiciar un espacio de confianza⁴ en el que se generarán reflexiones y cuestionamientos del entorno y de sí mismos e inmiscuir a niños y niñas en el ejercicio social y crítico. En la primera actividad, se hace una presentación formal, donde las y los estudiantes de manera autónoma daban a conocer cómo se llamaban y en qué grado de estudio estaban. En segundo momento se hace una proyección de un video llamado *Psicópolis-Principales Hitos de la Psicología Social* este documental proyectó algunas formas de entender la realidad de las comunidades. Tal como Lipman por medio de la implementación de las novelas filosóficas logra obtener de manera creativa la atención, cuestionamiento y participación de niñas y niños, el documental es implementado en esta actividad como una estrategia que suple el material literario. De manera que, surgieron una serie de preguntas como, por ejemplo: ¿Somos buenos o malos por naturaleza? ¿Existe la justicia? ¿Cuál es el mejor sistema moral? ¿Hemos sido crueles con alguien en alguna ocasión? ¿Puede haber tantas morales como culturas sociales? que se hacen para la creación del debate respecto a lo que entendieron del documental, donde se construyen varias

⁴ Según Lipman, para que la creación de comunidades de indagación se realice de manera exitosa, es necesario prestar extremo cuidado a la sensibilidad y emoción de niñas y niños, procurando así, generar un espacio de respeto y crítica en dónde incluso, se discutan los métodos del profesor, sin interferir en la concepción de él sobre los estudiantes. En palabras de Lipman (1992) “En lo que a confianza se refiere, no sólo es indispensable para alentar a que los niños piensen filosóficamente, sino que es el fundamento de una relación profesor-alumno sólida.” (p.176).

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

posiciones en contra y favor, dando cuenta de la variedad estructural y formal de argumentar, pensar y cuestionar. De lo anterior se refiere a la temática sobre los derechos y deberes, que, por medio del pensamiento y las acciones, se discute sobre la coherencia y la moralidad de los valores propios de la vida de los seres humanos y animales. Del mismo modo, Lipman presenta por medio de *Lisa*, en busca de que niños y niñas proporcionen actitudes prácticas aprendiendo a percibir la necesidad de coherencia, globalidad, ética, moral y objetividad de sus propios razonamientos, como bien lo presenta en la novela, cuando *Lisa* se da cuenta de su gusto por el pollo asado, pero que tiene sentimientos por los animales

- ¿Por qué todo parece tan simple-se preguntó-y después, cuando empezás a hablar, siempre resulta ser tan difícil? Marcos tiene razón: es horrible la forma en que matamos a los animales todo el tiempo. Pero para comerlos, primero tenemos que matarlos. No entiendo, ¿cómo puedo estar en contra de matar pájaros y otros animales, cuando me gustan tanto el pollo y la carne asada? ¿No tendría que negarme a comerlos? ¡Uf, estoy tan confundida!
(Lipman, 1983, p.12)

Del mismo modo, estos aspectos se pueden desarrollar a medida del crecimiento de niños y niñas, que pretende una transformación de desarrollo y aprendizaje crítico-reflexivo en cada generación vivida, por el cual, se abre una dimensión para que la humanidad desde la infancia desarrolle y aprenda a razonar, de modo que, distinguen el buen razonamiento del razonamiento descuidado. Por esta razón, el buen razonamiento desde la infancia hace que sea esencial para la moralidad y, adquieran criterios para evaluar lo que les es pertinente y lo que no lo es para sus intereses y necesidades. Por otra parte, con ayuda de herramientas lúdicas pedagógicas, se logró

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

abarcar de manera grupal, cuestiones esenciales como las que plantea Lipman, en voz de Lisa cuando se pregunta por el consumo y derechos de los animales.

En un segundo momento, se realizó el juego de roles de "La riqueza de las naciones" en donde los y las estudiantes, con sus palabras, relataron la realidad de su entorno social y la relación con el campo. Posteriormente, crearon y actuaron una mini obra de teatro en la que los personajes principales fueron elegidos libremente; la obra consistía en representar los papeles del campo, unos serían los campesinos y campesinas que labraban la tierra, otros los grandes comerciantes, y, por último, los que conforman el gobierno local (alcalde) y el gobierno nacional (presidente). En último lugar, el juego de la pregunta, en relación con las obras teatrales expuestas, tuvo dos bases principales; primero los y las alumnas buscaron el reconocimiento del efecto que tiene la sociedad en las conductas cotidianas, y segundo la socialización crítica y autónoma sobre la existencia o no de una libertad para elegir las conductas, pensamientos, pautas entre múltiples maneras de proceder. Al establecer las presentes propuestas didácticas en el eje de pensar y cuestionar, se deduce que se ejecutó de manera general el principal objetivo de propiciar y generar espacios de crítica, cuestionamiento y reflexión fortaleciendo así, la consolidación de la comunidad de indagación.

En lo referente al eje temático de equidad de género, respondió a los objetivos que orienta la temática, aplicado a los grados de 7 a 11, a saber: Reflexionar sobre ¿Qué es ser niño y niña? ¿qué es ser mujer y hombre? ¿qué me hace mujer u hombre? ¿qué es ser niño o niña en su contexto social, político y cultural? ¿Qué es el feminismo? y evidenciar los procesos hacia la equidad de género en la institución. Las estrategias didácticas que se utilizaron para cumplir con dicho objetivo, se cimentaron en diversos autores y autoras, principalmente las aportaciones de Simone

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

de Beauvoir, Virginia Wolf y Bell Hooks como fundamentación teórica para el diseño y aplicación de las estrategias metodológicas de las intervenciones orientadas desde el juego de la pregunta, que permitieron generar condiciones apropiadas para los aprendizajes en los y las estudiantes sobre el reconocimiento de las diferentes percepciones del ser niño y niña en su contexto como sujetos libres y autónomos.

La primera intervención del eje temático de género, tuvo lugar en la segunda franja horaria después del descanso, con el grupo B, octavo y noveno, un total aproximado de 20 estudiantes que en la primera franja horaria trabajaron el eje temático de pensar y cuestionar. Dentro de la obra literaria de *Lisa* en el capítulo I, Lipman, por medio de la afirmación en voz de Lisa “Yo también soy un perro” (Lipman, 1983, p.10) revela la importancia dentro de una comunidad de indagación de ponerse en el lugar del otro; trabajada en el manual del profesor como la empatía, conceptualizada como:

En gran medida, la capacidad de ponerse en el lugar de otra persona, es esencial para la experiencia ética. Adoptar la perspectiva de otro es importante para la experiencia ética, en tanto en cuanto permite una mayor objetividad, de la misma forma que los astrónomos observan un planeta desde distintos lugares de la tierra, para poder obtener un conocimiento más objetivo y amplio del mismo. (Lipman, M., Sharp, A., 1988, p. 53)

Entendiendo la importancia del reconocimiento propio y de los otros, como un elemento fundamental que favorece la confianza propia de la comunidad de indagación, fue necesario iniciar con una actividad de identificación básica que consistió en escribir el nombre con el que les gustaba ser llamados y leer el nombre con el que sus compañeros y compañeras se identificaron, lo anterior con el propósito de reconocer la elección individual del cómo quiero ser llamado. Posteriormente,

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

se ubicaron las fotografías del proyecto ‘Madres Terra’ realizadas por el Colombiano Carlos Saavedra como contribución al Centro de Memoria Paz y Reconciliación, en donde se busca por medio del arte “rescatar el pasado y darle voz a la historia de las madres de víctimas de ejecuciones extrajudiciales, en su caso particularmente a las madres de Soacha, quienes perdieron a sus hijos en el año 2008 como consecuencia de la desaparición forzada en Colombia.” (El espectador, 2018). Seguido a esto, se realizó la entrega de un cuarto de hoja en donde cada estudiante escribió la historia que creía que estaba detrás de cada fotografía, teniendo como guía las siguientes preguntas: ¿quiénes son? ¿qué les pasó? ¿por qué están ahí? ¿cuál es su historia? ¿qué sienten?, cabe resaltar que no se requirió un contexto inicial de la exposición fotográfica. Pasados aproximadamente 15 minutos, se llevó a cabo la socialización de las respuestas, en donde se hizo evidente la presencia inherente de historias violentas, entre ellas, las más repetitivas consistían en historias de abuso sexual y maltrato, al finalizar la socialización procedimos a realizar una breve explicación de los sucesos en los que se inspiró el documental, la lucha de madres de los jóvenes desaparecidos y su actual labor de resistencia en el territorio de enunciación.

Más adelante, se dividió a los estudiantes en dos grupos de trabajo, y se le entregó un pliego de papel craft, marcadores y cinta pegante a cada grupo. El grupo A, tenía como tarea dibujar un huevo que tenía por nombre Paco y el grupo B, dibujar un huevo con nombre Paca, cada grupo, debía responder a las siguientes preguntas por medio de dibujos: ¿En que trabaja? ¿cómo se viste? ¿qué le gusta? ¿qué desayuna? ¿cuál es su rutina diaria? ¿Cuál es su deporte favorito? ¿Cuál es su color favorito? entre otras. Esta actividad fue tomada de la Asociación Mundo Cooperante y adaptada al eje temático y sus objetivos particulares. Pasados unos minutos, cada grupo pegó su dibujo en el tablero y explicaron sus elecciones: Paco, trabaja en el campo, viste pantalones y

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

camisetas, su color favorito es el azul, todos los días madruga, desayuna huevo con salchicha y en las noches juega fútbol que es su deporte favorito. Paca, no trabaja, su rutina diaria inicia con un desayuno nutritivo de cereales, cocina para su esposo y sus hijos, su actividad favorita es ver novelas y adora vestir ropa deportiva de color rosado.

En seguida, sus compañeros debían cuestionar su elección, lo que nos condujo al juego argumentativo del debate, esta vez, el grupo eligió discriminar la elección por su sexo, es decir, un grupo de hombre y uno de mujeres, el grupo A de mujeres y el grupo B de hombres. Tomando como referencia a Paco y Paca como estereotipos de lo que es ser mujer u hombre se establecieron las reglas del juego: primero, elegir si están de acuerdo o no, segundo, elegir a tres representantes para que respondan a tres momentos diferentes del debate, tercero, el que levante la voz pierde un punto, el que interrumpa a su compañero pierde un punto, cada intervención tiene un tiempo establecido de 5 min y tienen 10 minutos para analizar los argumentos con los que van a defender su posición.

Como actividades finales, trabajamos la lectura compartida y creación literaria individual, apoyadas en la concepción de: la interiorización, el lenguaje y la conversación como aprendizajes propios de la escucha o lectura de historias, según Lipman (1992) “Los niños adquieren soltura en hablar, escuchando las conversaciones de los adultos, identificándose con lo que hablan, interiorizando sus comportamientos lingüísticos y apropiándose al mismo tiempo de las estructuras lógicas y sintácticas del lenguaje que emplean” (p. 355) .Iniciamos la lectura compartida de tres relatos cortos, a saber: los muertos de ellas, los hijos de todas y el delicado aroma de los claveles rojos, pertenecientes al libro *Erase una mujer* de Vera Carvajal. La lectura se realizó en voz alta, iniciando con los estudiantes que voluntariamente querían leer y finalmente, cada uno leyó un

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

fragmento corto de los textos. Posteriormente y para finalizar, se realizó una reflexión contextual de lo que implica ser hombre, mujer, niña o niño en un territorio marcado por el conflicto armado, de dónde surgió la pregunta ¿cómo resisten las mujeres en el territorio? Esta pregunta es la guía inicial para que niños y niñas realizarán un cuento, una canción o un poema sobre la resistencia de sus madres, hermanas, abuelas y compañeras en el territorio

Al identificar los cuestionamientos de los roles asignados por la sociedad del ser hombre o mujer, se propicia las estrategias didácticas que contribuyan a los debates y cuestionamientos en relación con el reconocimiento de su propia autonomía de elegir quienes son y cómo identifico al otro. Entendido lo anterior, el juego de la pregunta, como eje principal se selecciona como uno de los juegos más apropiados para estimular la capacidad de problematizar los roles asignados históricamente al hombre y la mujer en el que se propicie el desarrollo de la autonomía de niños y niñas estimulando las participación y creación de comunidades de indagación.

Ahora bien, la segunda visita, se realizó el 12 de junio de 2019, 9 meses después de la primera, teniendo como eje principal el Derecho Internacional Humanitario en vista de la intervención militar en el territorio y como consecuencia el aumento de los enfrentamientos armados. Para esta visita, se plantearon dos espacios fundamentales, uno de ellos se realizó en la institución educativa conservando la división de grupos inicial, a saber: séptimo (A), octavo y noveno (B) y décimo y once (C). Sin embargo, la metodología de implementación consistió en una jornada completa para cada grupo, de tal forma, que se abordarán en tres momentos secuenciales, el componente teórico, el práctico y de reflexión. Lo anterior, con el fin de evaluar y comparar los resultados de aprendizaje, según la organización metodológica implementada en cada visita.

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

Los días miércoles, jueves y viernes de 7: 00 am a 8:30 am se realizó una indagación inicial sobre el conocimiento del DIH, su significado y uso, posteriormente un recorrido histórico en forma de cuento sobre la creación del DIH, los convenios de Ginebra y la creación de la Cruz Roja. Consecutivamente, de 8:30 am a 10:30 am dimos inicio a lo que denominamos, “Jugando por mis derechos” un juego que consistió en la formación de grupos de 10 personas y estos realizaron un círculo con la soga, cada grupo, debió buscar la forma de levantarse todos al mismo tiempo sin chocar y sin tener ningún percance, al lograr ponerse en pie corrían al tablero a responder las preguntas realizadas inicialmente, a saber: ¿Cuáles son las personas protegidas por el DIH? ¿Cuáles son los lugares protegidos por el DIH? ¿Cuáles son los derechos fundamentales? Jugando por mis derechos, nos permitió junto con los estudiantes, recordar, identificar y comprender la importancia de los derechos humanos básicos universales, la necesidad de conocerlos y reconocer cuando estos pueden ser vulnerados, del mismo modo los organismos de protección. Por otro lado, permitió abordar el conflicto armado, sus consecuencias físicas, psicológicas y ambientales dentro del territorio de forma respetuosa y de esta manera, comprender las normas que limitan estas circunstancias e identificar los espacios y agentes protegidos por el DIH.

Figura 1

Desarrollo de la actividad: Jugando por mis derechos



EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

Por último, de 10:30 am a 12:30 pm se realizó una discusión que posibilitó la reflexión y auto identificación como sujetos víctimas del conflicto armado, dentro de un territorio afectado de manera inminente por la violación constante de Derechos Humanos, así mismo, por medio de expresiones artísticas manifestaron su rechazo a la ocupación militar del territorio y en especial de los lugares protegidos por las disposiciones internacionales para el conflicto armado, como lo son las instituciones educativas, centros de salud, parques e iglesias, entre otros.

Figura 2

Creación de dibujos de resistencia.



El segundo momento, tuvo lugar en el salón comunal, en donde se desarrolló una "pinturaton" que convocó a un aproximado de 30 niños y niñas, para realizar una jornada de pintura en defensa y socialización de los lugares protegidos por el DIH, en donde los más jóvenes, representaban los paisajes característicos de Micoahumado y los más grandes realizaron los pendones en defensa del

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

centro hospitalario y la institución educativa. Esta jornada se realizó el día viernes en horas de la tarde y finalizó con la disposición de cada pendón frente a las instalaciones.

Figura 3

Ubicación de pendones en la institución educativa de Micoahumado.



Para Lipman no existe la univocidad de perspectiva, por el contrario, considera que cada sujeto, orienta su interpretación según su contexto, conocimiento, sensibilidad y emoción, es decir, que de una misma situación niñas y niños tienen múltiples interpretaciones, tal como lo expresa en voz de Kio y Gus:

-No entiendo lo del color dorado- le digo.

-Dorado. Es como..., como el amrillo-dice Kio

-No entiendo tampoco lo del amarillo.

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

-Ah, de acuerdo. Déjame pensar. ¿Sabes qué sabor tiene la miel, ¿no?

-Sí.

-Bueno, el aspecto de la miel es igual que su sabor: el sabor de la miel es como el color del oro. (Lipman, 1992, p.21)

Es así, que, aunque las niñas y niños de Micoahumado conozcan el territorio, sus interpretaciones, conocimiento, sentimientos y concepciones del mismo, pueden ser tan distantes como semejantes y evocar dentro de sí diversas emociones, que, dentro de las indagaciones propias de la comunidad de indagación devienen en argumentos, concepciones e ideas.

En consecuencia, en el mes de septiembre de 2019 se realizó una caminata ecológica grupal, que pretendía identificar las variaciones climáticas, de fauna y flora. Así mismo, durante el recorrido, posibilitar la discusión conjunta de las temáticas abordadas durante las visitas anteriores, entre ellas, la relación del ser humano con la naturaleza, la importancia del trabajo en equipo, la comunicación y la comprensión e identificación del medio ambiente como uno de los personajes atravesados y afectados directamente por el conflicto armado y entre tanto, protegido por el Derecho Internacional Humanitario. Para ello, se inició con un bautizo natural, que consistió en la identificación propia con un elemento del medio ambiente, con el fin de evidenciar metafóricamente la necesidad de cada uno de los elementos mencionados para la existencia del ecosistema, es decir, la necesidad del otro, del que está a mi lado, para la construcción de un ambiente democrático que permita abonar la tierra de la libertad y humanidad. Posteriormente, se dio inicio al recorrido, en compañía del grupo de investigación YO'SA INGŪNŪ y un ingeniero ambiental egresado de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Durante el recorrido, se abordaron temáticas propias del campo ambiental, y al mismo tiempo, se evidenció dentro del

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

lenguaje de los y las estudiantes, la presencia de contenidos abordados en las visitas anteriores, como el concepto de sororidad, constantemente utilizado por las estudiantes.

Figura 4

Recorrido agroecológico.



3.3 Evaluación

Los ejes temáticos de tecnología y campo, pensar crítico y medio ambiente evidenciaron la imperante necesidad en el territorio de pensar críticamente las relaciones humanas. Los y las estudiantes, por medio de cuestionamientos y asociaciones argumentativas, expusieron las actitudes cotidianas en su contexto, sus relaciones con el medio ambiente y reflexionaron sobre las mismas, llegando así, a reflexiones propias como la menciona Dewey (1920).

El hogar del hombre es la naturaleza; sus propósitos y fines dependen en su ejecución de las condiciones naturales. Separados de tales condiciones, llegan a ser sueños vacíos y

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

complacencias ociosas de la fantasía. Desde el punto de vista de la experiencia humana, y por tanto del esfuerzo educativo, toda diferencia que pueda hacerse entre la naturaleza y el hombre será una distinción entre las condiciones con que ha de contarse en la formación y ejecución de nuestros fines prácticos y los fines mismos. (p. 241)

Del mismo modo, se obtuvieron conclusiones significativas, como la evidente supremacía de la civilización del progreso sobre las demás vidas y la asociación errónea del progreso o desarrollo con la destrucción del medio ambiente. Así mismo reflexionaron sobre una de las prácticas habituales al momento de la siembra, denominada rusia, que consiste en la quema de un terreno para prepararlo para la siembra, lo anterior, provoca la disminución y casi que erradicación de los microorganismos presentes en la tierra encargados, entre otras cosas, de mantener la fuerza para compactar y los nutrientes. Más aún, es común que los terrenos en los que se realiza este procedimiento son los más próximos a las vías de acceso al territorio, esto, aumenta los riesgos de derrumbe y amenaza la comunicación del territorio.

Las herramientas didácticas aplicadas en el eje temático: equidad de género, se relacionan al juego de la pregunta, y se pueden desarrollar en un espacio lúdico de saberes, que atrapan a cada uno, logrando así un acompañamiento de aprendizajes significativos en los procesos del juego que propicia las enseñanzas filosóficas y las actuaciones individuales y grupales, que se determinan por varios factores como las estrategias del recorrido, meta del juego, factores situacionales y factores distributivos. Por esta razón, la comunidad de investigación en niñas y niños, se expresa de manera espontánea, donde pueden admirarse, sorprenderse, valorar, transformarse a sí mismos y a su mundo, es el desarrollo de su imaginación y la creación, dándose respeto confianza para comprender al otro e interactuar y transformar; fortaleciendo el desarrollo del pensamiento. De la

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

misma forma, el juego de la pregunta, se reconoce como una herramienta central que construye conocimientos, en el que permite encontrarse consigo mismos y con su entorno, donde desarrollan la autonomía y tienen la posibilidad de compartir experiencias con las personas que los rodean creando comunidades de indagación, lazos afectivos y reconociendo las diferencias que los rodea. Por esta razón, las comunidades de indagación como lo presenta la novela de *Lisa* en el salón de clase, permite a niñas y niños ser únicos e integrales, donde reconocen la organización y el trabajo en equipo expresando la aceptación de sí mismos y del otro, en el intercambio de aportes, conocimientos, ideas, experiencias y preguntas, como bien muestra Lipman (1992), cuando expresa la utilidad de sus novelas “la novela filosófica es la de sensibilizar a los niños acerca de la complejidad y la ambigüedad de las situaciones morales y, a veces, sobre la necesidad de inventar o crear la conducta moral apropiada” (p.290).

De esta manera, entendemos que los y las estudiantes son dueños del ambiente en el aula en que se encuentran, es decir, el juego de la pregunta se considera una de las didácticas importantes en el aula de clase, puesto que colabora en diversas maneras de obtener enseñanzas, aprendizajes y recreación de conocimientos en niños y niñas para la creación de comunidades de investigación, asimismo, Lipman (1998) muestra que

Si el aula representa una continuidad con el hogar esta debería poder replicar la comunicación comunitaria que se da en la familia. Si el aula va más allá de dicha continuidad debería proporcionar un apoyo especial a las actitudes indagadoras de los niños para convertirse no sólo en una comunidad comunicativa. sino en una comunidad de investigación (p,99).

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

Ahora bien, la actividad de autonombrarse, activa y promueve el reconocimiento entre los y las estudiantes en el que se presenta un afianzamiento previo a las actividades que se realizan como un espacio facilitador de aprendizajes, conocimientos y experiencias. De esta manera, se logra identificar algunas características de las personalidades, como por ejemplo los y las estudiantes tímidos, líderes, extrovertidos, inquietos, de carácter fuerte, sensibles, etc. Al promover el diálogo y el juego de preguntar ¿Cómo se llaman? O ¿Cómo les gusta que los llamasen? se alcanza el objetivo de que niños y niñas, se expresen a través de sus nombres para que se involucren con facilidad al momento de dialogar y sientan confianza al contar sobre cómo se ven a sí mismos.

Seguidamente, al ubicar alrededor del aula las fotografías del proyecto 'Madres Terra', se observa que, sin duda los y las estudiantes se desplazan al ver cada una de las fotografías y como resultado se aprecian sus expresiones faciales en donde reflejan: interés, concentración, reconocimiento, dolor, indignación, rabia, confusión, abrumación entre otras situaciones que desde sus sensibilidades experimentaron y percibieron. De esta manera, Montessori (1986) muestra que "Los niños interactúan socialmente en gran medida cuando se les da libertad para hacerlo" (p.148). En este sentido es de gran importancia reconocer, que se observa en los y las estudiantes diferentes formas de reaccionar al momento de percibir el material fotográfico y sus derechos como niños y niñas de querer contemplar o no hacer nada se respeta de la misma manera de si no quieren participar activamente.

Por consiguiente, al momento de dialogar sobre las historias de las madres del material fotográfico, se convierte en una de las herramientas más enriquecidas en el aula de clases, además de novedosa, impulsa el desarrollo de expresar las perspectivas y sentimientos al analizar las fotografías. Al momento de debatir las preguntas que se realizaron al inicio, sus respuestas

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

frecuentes consistían que al observar percibían abuso sexual y maltrato. De esta manera, se puede dar cuenta de que los y las estudiantes tienen la capacidad de interpretar, concentrarse y razonar de acuerdo a su realidad contextual. Del mismo modo, al debatir sobre las respuestas, niños y niñas enriquecen el discutir en trabajo de equipo, la ayuda entre sus posibles historias, la colaboración, habilidades de compañerismo y conformación de comunidades de indagación.

De esta manera, la conformación de la comunidad de indagación y la discusión continúa en el aula, posibilitan el pensamiento reflexivo, la imaginación, el diálogo, la participación, el pensar propositivo, el silencio, entre otras formas de expresar, sentir e interpretar el mundo que los rodea. Entendido lo anterior, las investigadoras explican el material fotográfico con la contextualización de lo que realmente sucede detrás de cada una de las fotografías, aquí niños y niñas se sorprenden de la manera en que estaban observando, dado que, el documental fotográfico evidenciaba el sufrimiento de los sucesos de los hijos e hijas desaparecidas en Colombia, sin embargo, al explicar cada suceso del documental, niños y niñas realizan un debate en el que se contempla que sus observaciones no estaban del todo erróneas y demuestran que si hubo abuso y maltrato, no como lo imaginaron o pensaron, a pesar de que el abuso no es directamente contra ellas mismas, explican y analizan que el sufrimiento que sienten las madres se reconoce como abuso, maltrato, dolor, y aumentaban sus argumentos críticos sobre los significados del antes y el después de observar y analizar el material fotográfico, es preciso mostrar que Lipman (1992), presenta que una sociedad democrática se prepara desde las escuelas para vivir en sociedades indagadoras, y el aula es el fundamental espacio de las prácticas de deliberación de pensamientos “La información puede transmitirse, se puede inculcar las ideas, los sentimientos pueden compartirse, pero los significados hay que descubrirlos” (p.55). Por esta razón, al concluir esta didáctica del material fotográfico,

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

encontramos niños y niñas reflexivos, pensantes y críticos incrementando su capacidad de razonabilidad y de juicio creativos.

Por otro lado, el desarrollo de la didáctica de paco y paca, el grupo A y el grupo B al presentar sus dibujos por medio de las preguntas planteadas al inicio sobre ¿En qué trabaja? ¿cómo se viste? ¿qué le gusta? ¿qué desayuna? ¿cuál es su rutina diaria? ¿Cuál es su deporte favorito? ¿Cuál es su color favorito? Los grupos exponen al final de la actividad los esquemas corporales de sus creaciones en los pliegos de papel, al explicar cada grupo a paco y paca, se identifica que los niños y niñas reconocen las partes del cuerpo, lo cual es primordial para la educación psicomotriz ya que esto sirve como desarrollo para adaptarse al mundo a través de su cuerpo. De esta manera, la didáctica implementa la explicación de las elecciones y cómo han construido la vida de paco y paca partiendo de la idea de que son hombre y mujer, al comprender los esquemas corporales de los cuerpos de paco y paca, gustos, vestimenta, rutinas de su día a día, deportes favoritos, música favorita, entre otros, se observa que los niños y niñas descubren la funcionalidad primordial de paco y paca en el mundo con su identidad, sin importar sus gustos, paco y paca son únicos y sus elecciones son primordiales y significativos para su vida.

Del mismo modo, en la actividad se sigue el debate del juego argumentativo, donde se genera una conciencia de las desigualdades existentes en el campo o la ciudad provocadas en razón del sexo, esto, desde luego, se hace con la intención de construir una cultura más justa en cuanto los temas de equidad de género, aquí los niños y niñas conforman rápidamente en el aula, un grupo de hombres y el otro por mujeres, donde se aborda sobre los conceptos de roles sexuales, género, gustos, estereotipos entre otros, cada grupo en el juego de la argumentación cuestionó sobre los gustos y elecciones que el grupo A y el grupo B eligieron para paca y paco, el juego de la

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

argumentación, evidenció que los y las estudiantes valoran y defienden de manera crítica sus cuerpos y elecciones.

Efectivamente, en este juego argumentativo, se demostró el dominio tradicional que ocupa de manera exclusiva los hombres en la sociedad sobre las mujeres, por medio de los argumentos expuestos, como, por ejemplo: Manuel⁵ se levanta y argumenta, que: “la mujer, sólo debe permanecer en casa, a ella sólo le corresponde cuidar los hijos, hacer aseo y atender a su marido” . De ese argumento, se logra rebatir que “el papel de la mujer en los sitios rurales es totalmente diferente a la función de la mujer en las ciudades y su trabajo poco se reconoce, mientras el papel del hombre es más enaltecido, pues, le corresponde hacer oficios más difíciles” como los niños expresaban: “cargar maletas pesadas donde llevan sus machetes, picos, palas etc. para trabajar, talar árboles, poner las costillas al sol y que estas labores no pueden ser realizadas por las mujeres debido a su fragilidad”. Sin embargo, el grupo de las mujeres responden de manera significativa, diciendo que” ellas también pueden tomar una macheta o rula y hacer los oficios de los hombres”, donde presentaron su posición demostrando la igualdad natural entre hombres y mujeres por encima de las costumbres y los prejuicios vigentes en la sociedad para esto argumentaban desde sus experiencias y vivencias de las mujeres de sus familias.

En este mismo sentido, se evidencia que el grupo de mujeres con su seguridad, atención, concentración y razonamiento sobre lo que argumentaban el grupo de los hombres, manifestaron una reacción de preocupación cuando se referían a ellas por su utilidad doméstica, de cuidado y

⁵ Para proteger la identidad de las niñas y niños participantes de las actividades, se han asignado nombres ficticios para cada participación, atendiendo al respeto de la dignidad, honor e intimidad de tal manera que no se ponga en riesgo la integridad de los niños, niñas y adolescentes, como lo expresa la Ley 1098 de 2006 por la cual se expide el código de infancia y adolescencia.

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

fragilidad, y reaccionaron con preocupación sobre el maltrato general de la mujer. De esta manera, se logra entender que los niños están permeados por esa visión tradicional de que las mujeres solo les corresponde las tareas domésticas, son frágiles y solo deben estar en casa. Sin embargo, al final del juego, se logra posibilitar una conciencia de equidad, donde los y las estudiantes están de acuerdo en la igualdad de hombres y mujeres independientemente de sus elecciones, gustos, etc., dado que, se debe de ser siempre moral, ético y justo sin importar el género y se debe dejar de lado la violencia, tanto en mujeres, como en hombres. Es así como esta didáctica del juego argumentativo, es de gran importancia pues se refleja la libertad de expresión y aprendizajes significativos para el desarrollo y logro de los mismos en reflexionar, conocer y analizar críticamente contextos diversos sobre el sexo, la sexualidad y el género para aceptar características individuales y vivir de manera satisfactoria entendiendo los conceptos de roles sexuales y la equidad de género.

Por otra parte, dadas las reflexiones en el aula de clase, se abre paso hacia las lecturas de los cuentos, donde se evidencia no solo relatos o nada más el acto de leer, sino que se les exhorta a los y las estudiantes los efectos de sentir y adentrarse en las historias, con el fin de continuar el diálogo partiendo de vivencias personales sobre la violencia ejercida en su territorio. Además se logra potenciar el pensamiento y la lingüística, por el hecho de que niños y niñas en la actividad de la creación literaria, dibujan y escriben historias sobre su realidad, donde se permiten reflexionar sobre los diferentes tipos de violencia, de manera individual y compartida con sus compañeros y compañeras en el aula de clase, desde el contacto con los cuentos donde el debate y análisis llegan a una de las preguntas claves para la creación literaria y es ¿cómo resisten las mujeres en el territorio? A partir de esta pregunta, niños y niñas formularon significados a través de sus escritos

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

y dibujos donde expresaban el valor de cada mujer existente en sus vidas, como lo son: las madres, abuelas, tías, hermanas, campesinas, vecinas y conocidas alrededor de su entorno. Asimismo, se estimula sus competencias interpersonales y sistemáticas donde sus situaciones sociales y vivencias muestran las decisiones reflejadas para la resolución de problemas, orientaciones hacia el aprendizaje de sus conocimientos y toma de decisiones importantes para sus vidas. Los y las estudiantes, al explorar sobre las diferentes percepciones de su realidad, rescatan los fundamentos importantes a través del juego de la creación literaria desde su infancia en la obtención de su creatividad, espontaneidad, socialización y confianza en cada uno de los aprendizajes en su diario vivir.

Para concluir, en las dos últimas visitas, correspondientes al DIH y la realización de una caminata ecológica grupal, se lograron aprendizajes significativos que se dieron gracias a la participación activa de los y las estudiantes. Asimismo, se comprendió el pensamiento crítico y pensamiento creativo, teorizados por Lipman, que presentan una línea consecutiva a los pensamientos de Dewey, donde se descubrieron varios referentes filosóficos que ocupan el papel importante de resaltar el mundo en su construcción de una sociedad democrática por medio de la experiencia, es decir, analizan el conocimiento común, sus implicaciones valorativas en la sociedad, sus incidencias en el medio ambiente social y la calidad de vida humana en el territorio.

Dado lo anterior, se evidenció que las actividades divididas en grupos, mantienen un ambiente de autodisciplina acentuada de manera individual y colectiva, que por medio de las creaciones artísticas como dibujos, carteleros y pendones incentivaron la creatividad, desarrollo de la imaginación, aprendizajes y conocimientos colectivos ambientales por medio del análisis de su realidad existente, donde se desplazaron de forma autónoma y crítica planeando y observando a

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

sus propios ritmos sus responsabilidades ambientales individuales y colectivas, asimismo, Lipman (1992) presenta que “Cuando atribuimos a los artistas intuición e imaginación queremos decir que sus obras nos permiten comprender mejor los significados que se encuentran en nuestra propia existencia” (p,349). Es decir, que los y las estudiantes reconocieron que, por las decisiones proferidas del comité internacional de la Cruz Roja y los miembros de las convenciones, pueden lograr cambios significativos desde su experiencia, pensamiento crítico-reflexivo, y, por medio de elementos creativos facilitar la divulgación y comunicación individual de los significados propios de las experiencias. Así mismo la realización del recorrido ecológico, influyó en la identificación de las fortalezas y debilidades por medio de la observación atenta de las capacidades de resistencia y adaptación de la naturaleza frente a los cambios de comportamiento ambiental, el peligro de extinción, el daño que han causado los conflictos en el territorio y entre otros.

De esta manera, la creación de comunidades de investigación propuestas por el filósofo Lipman en relación a los planteamientos de la educación filosófica planteados por Dewey, presentan un descubrimiento de impacto social de las acciones e investigaciones concebidas por las experiencias en el descubrir del sentido de la vida, cuando Dewey (1920) muestra que “El pensar comprende todas estas etapas: el sentido de un problema, la observación de las condiciones, la formación y la elaboración racional de una conclusión sugerida y la comprobación experimental activa” (p, 134) quiere decir que, los y las participantes en los 3 momentos, desarrollaron una comunidad de investigación, que favorecen los aprendizajes de sostenimiento, cuidado y aplicación de las herramientas ambientales, así mismo, aprovecharon para reflexionar sobre los recursos únicos de la naturaleza, crear valor social, cuidado ambiental y descubrimiento autónomo individual que proteja al mismo tiempo, sus derechos. Por otro lado, vinculan conocimientos y aprendizajes

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

significativos sobre la comprensión de los análisis a los procesos sostenibles del medio ambiente junto con la protección de los Derechos Internacionales Humanitarios estudiados durante el recorrido, como Lipman (1992) señala

La conducta filosófica, es, por consiguiente, un comportamiento artístico, y las conductas artísticas producen obras de arte que revelan creatividad. Los niños pueden comportarse filosóficamente, y, cuando lo hacen, se deduce de lo anterior que los resultados de ese comportamiento serán creativos (p,339).

Dado lo anterior, se entendió que niños, niñas y jóvenes aprendieron de manera reflexiva y crítica las enseñanzas vistas en el aula y fuera de ella; aprendieron haciendo y presentaron de forma creativa, sus aptitudes y capacidades en cada aprendizaje ideado para la toma de conciencia de la necesidad de cuidar su ambiente, su territorio, de sí mismos, de su comunidad y del mundo.

Conclusiones

Uno de los motivos fuertes, por los cuales la comunidad de investigación propuesta por el filósofo estadounidense Matthew Lipman, y aplicada al corregimiento de Micoahumado, es considerada en esta investigación como el modelo idóneo para la implementación y fortalecimiento de un Estado democrático, por medio de la insistencia en las habilidades filosóficas y democráticas trabajadas desde el juego filosófico, es la inexistencia dentro del mismo, de una representación de autoridad, lo que facilita la comunicación, creadora de comunidades, pues “La comunicación que asegura la participación en una inteligencia común es la que asegura disposiciones emocionales e intelectuales semejantes, como modos de responder a expectativas y a las exigencias” (Dewey, 1998, p. 18), es así, que aunque se objeta que las actividades

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

planeadas, desarrolladas y evaluadas insisten infructuosamente en habilidades básicas sin fundamento filosófico, es menester señalar, como ya lo hizo Dewey (1998), que “ No solo la vida social es idéntica a la comunicación, sino que toda comunicación (y por tanto toda la vida social auténtica) es educativa” (p.16), es entonces que, y según los resultados expuestos con antelación, los juegos basados en el diálogo son auténticamente educativos.

Ahora bien, la ausencia de una figura de autoridad, concede también fielmente, la posibilidad de crear de manera conjunta lo que Lipman y Dewey reconocen como un ambiente, o medio ambiente social educativo, obstaculizando los rezagos culturales que arrastran las sociedades, en palabras de Lipman (1998), no se trata de que el medio ambiente escolar se constituya como una extensión del hogar, sino por el contrario, una atmósfera independiente, elaborada y continuamente modificada que propicie la comunicación indagadora y el pensamiento complejo en el que se evidencia un pensamiento razonable no como una simple conjetura, sino como particularidades propias de cada niño y niña. Así mismo se entiende que, el pensamiento razonable es ejecutado desde lo creativo y crítico, esta capacidad estableció un desarrollo hacia la organización social, el compendio de poder y desde la experiencia; de esto, se pudo conformar una sociedad en el aula con las capacidades de pensar por sí mismos los problemas planteados, desde su entorno. Según Lipman (1998) "El pensamiento crítico es sensible al contexto, pero los criterios de verdad, racionalidad y significado son prioritarios en este" (p, 265). Seguido a esto, se entiende también por Lipman (1998) "...el pensamiento creativo es sensible al criterio de verdad, pero está regido por el contexto de la investigación que se da lugar" (p, 265). Es así que estos dos pensamientos toman aptitudes del uno y del otro en aspectos fundamentales para el desarrollo de las habilidades prácticas. Por esta razón, es necesario entender cada decisión y transformación de pensamiento de niños y niñas, y, asimismo, los aprendizajes deben ser desarrollados desde tempranas edades,

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

fortaleciendo sus lazos con el mundo social, las artes, las letras, su medio ambiente y entre otras ramas de importancia significativa para las construcciones democráticas primordiales en su entorno.

En suma, la implementación del proyecto pedagógico de Lipman, con énfasis en el juego filosófico dentro de la comunidad de Micoahumado, propicia la mejora de las relaciones interpersonales, por medio de la comunicación planteada anteriormente como el pilar fundamental de la educación en democracia, así mismo, evidencia dentro de las discusiones sociales propias de las dinámicas territoriales, las necesidades educativas, ambientales y en materia de derecho analizadas dentro de un ambiente investigativo. Al mismo tiempo, contribuye evidentemente a la construcción social de una comunidad democrática que respete las ontologías individuales de niños y niñas, adolescentes y adultos mayores, desde el conocimiento y reconocimiento de los derechos y deberes a los que son llamados, en particular, en el contexto histórico social por el que ha atravesado la comunidad.

Referencias Bibliográficas

Arce, J. P. E. (2017). *De juegos y metáforas hacia una filosofía de la educación con rostro de niñez*. Intus-Legere: Filosofía, 11(2), 29-43.

Centro nacional de Memoria Historica (2015). Con la palabra resisten en Micoahumado. CNMH, Bogotá.

Consejería Presidencial para el Desarrollo Institucional Presidencia de la República. (1996). *Colombia al filo de la oportunidad*. Tercer Mundo Editores. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-392898_recurso_1.pdf

Dewey, J. (1998). *Democracia y Educación: una introducción a la filosofía de la educación*. Ediciones Morata, S.L.

De Colombia, C. P. (1991). *Constitución política de Colombia*. Bogotá, Colombia: Leyer.

El espectador. (2019, 8 de julio). Micoahumado, la población que los violentos quieren acabar. [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Oc-c11q1GeI>

Gallego, L. (S.f). *Consideraciones sobre la educación en la doctrina Platónica*. Universidad de Caldas

Garcés, M. (2015). *Filosofía inacabada*. Capellades, Barcelona Galaxia Gutenberg,

Lipman, M., & Sharp, A. M. (1988). *Investigación ética: manual del profesor para acompañar a Lisa*. Ediciones de la Torre.

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

Lipman, M. (1983). *Lisa*. Buenos Aires, Argentina, ediciones Manantial SRL.

Lipman, M. (1992). *Kio y Gus*. Madrid, Ediciones de la Torre.

Lipman, M. (1992). *La filosofía en el aula*. Universidad complutense de Madrid, Edición de la torre.

Lipman, M. (1998). *Pensamiento complejo y educación* (Vol. 10). Ediciones de la Torre.

López, A. C. (2011). 18. DOCENCIA Y CREATIVIDAD. HOMENAJE A MATTHEW LIPMAN.

Mouffe, C. (1999). *El retorno de lo político: comunidad, ciudadanía, pluralismo, democracia radical*. Paidós Ibérica.

MEN. (1984). Plan de Estudios para la Educación Preescolar, Básica (primaria y secundaria) y media Vocacional de la Educación Formal Colombiana.

Olvera, J. A. G. (s.f). *La comunidad de indagación como estrategia didáctica en la educación media superior: una aproximación práctica*. Escuela de Bachilleres “Salvador Allende” de la Universidad Autónoma de Querétaro.

Rodino, A. M. (2003). *Educación para la vida en democracia: Contenidos y orientaciones metodológicas*. IIDH.

Ruiz Huertas, D. Joaquín. *El juego como problema filosófico*. Universidad Pedagógica Nacional, No. 14 año 2012, Tunja-Colombia.

Simone de Beauvoir (1963). *El pensamiento político de la Derecha*. Buenos Aires, Siglo XX.

EL JUEGO FILOSÓFICO EN MATTHEW LIPMAN

Tonucci, f. (2009). Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione. Consiglio Nazionale delle Ricerche publicado en el 2009.

Tovar, G. (2015). Subjetividad política para la vida: resistencia al desplazamiento forzado e intervención psi como potencia política en Micoahumado [tesis de Doctorado, Universidad Pontificia Universidad Javeriana].

UNESCO. (2008b). *Philosophy, a School of Freedom*. Teaching Philosophy and Learning to Philosophize: Status and Prospects.

UNESCO. (1980). El niño y el juego. Planteamientos Teóricos y aplicaciones Pedagógicas.