

Aventura "Filosofía práctica"

- *¿Lo habéis oído? ¿os habéis enterado?* - La guerrera entra exaltadísima en el salón de vuestra pequeña morada.
- *¿Qué pasa?, ¿qué ha ocurrido? ¿algo malo?* -Pregunta el mago.
- *No es nada malo, al revés, es una gran oportunidad.* -Responde sonriendo la guerrera mientras muestra un papel en su mano. – *Tenemos la oportunidad de presentar un proyecto que ayude a mejorar Filoland.*



Textos de Lourdes Cardenal Mogollón.

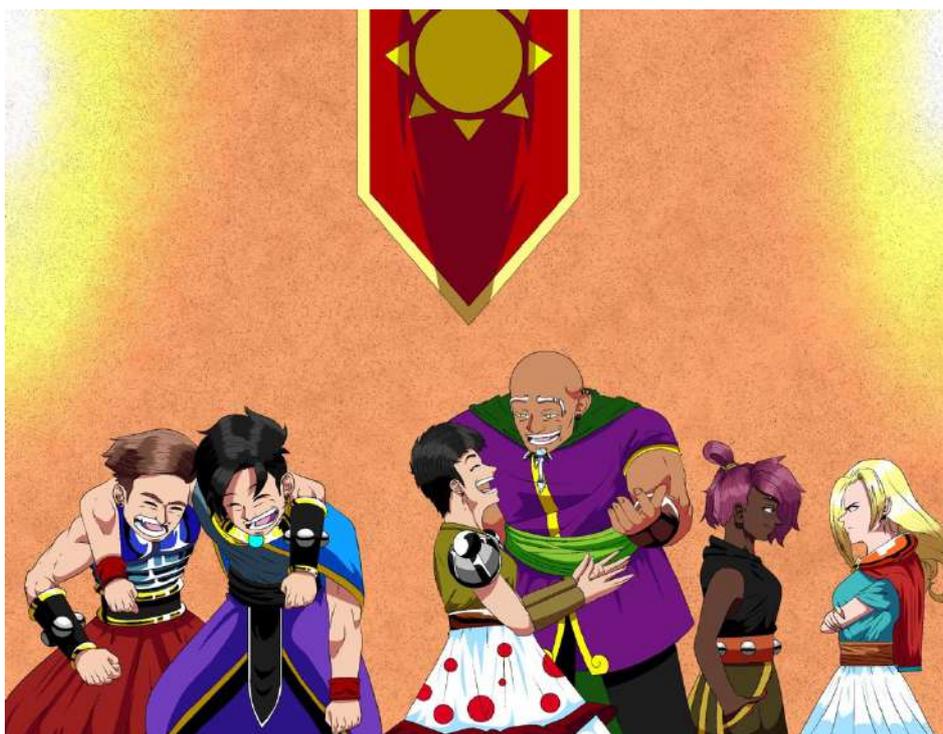
- *¿Un proyecto?... ¿sobre qué?* -Se interesa la maga.
- *Pues no lo sé aún, pero pone aquí que si estamos interesados hablemos con el comité ejecutivo del consejo de sabios*— Indica la curandera, que ya sostiene en sus manos el papel y lo inspecciona detenidamente.

El guerrero, determinado, como siempre, comienza a abrir la puerta principal. – *Pues vamos, no esperemos más, estoy deseando poner la mente a pensar.*

PRIMERA PARTE: EL PROYECTO

Cuando llegáis al consejo veis que no sois los únicos que han acudido a la llamada. Ciudadanos de Filoland de todas las edades buscan también información. Todo el mundo desea colaborar y ayudar para que nuestra tierra mejore y sea un lugar mejor.

Reconocéis a algunos aventureros y aventureras, compañeros de otras andanzas, que parecen andar igual de perdidos que vosotros. Os acercáis a ellos para saludarles y pedirles información.



Luis Miranda Guerra. *Héroes esperando* (CC BY-SA)

- *Nada, no sabemos nada aún*- responde una maga archiconocida por su sabiduría y valentía- *pero seguro que ahora nos darán más datos. Debemos ser pacientes.*



Como si hubiesen escuchado a la maga, hacen de pronto su aparición los miembros del comité ejecutivo. Una de sus miembros se dirige a vosotros:

- *Buenos días ciudadanos y ciudadanas de Filoland. Por favor, tomad asiento donde podáis. Entendemos que son muchas las dudas que tenéis, así que vamos a intentar responder a todas. Podéis comenzar a hacer vuestras preguntas en cuanto todos estemos sentados y con actitud de escucha.*

A los dos segundos de hacerse el silencio, el curandero levanta la mano.

- *¿Sí?, decidnos, curadero, ¿cuál es tu pregunta?*
- *Bueno... a mí me gustaría saber qué es un proyecto.*

Se escuchan algunas risas por detrás. Pero el semblante serio de los miembros del comité ejecutivo las acallan rápidamente.

- *Buena pregunta, querido amigo. Bien sabes por tu experiencia que antes de comenzar a indagar en algo hay que tener claro a qué nos estamos refiriendo. Sin duda, tu intervención le será muy útil a aquellos que nunca se hayan enfrentado a una misión como esta.*

Con un chasquido de dedos hace aparecer una ventana holográfica explicativa en la que se puede ver la siguiente imagen:



Lourdes Cardenal/ Canva. ¿Qué es un Proyecto? (CC BY-SA)

Todos leéis detenidamente el texto que aparece, entonces, la maga, decide participar:



Textos de Lourdes Cardenal Mogollón.

“Aventura. Filosofía práctica” de Cedec se encuentra bajo una licencia creative commons atribución-compartir igual 4.0 España.

- *¿Eso significa que tenemos que hacer una propuesta de varias actividades que logren, entre todas, mejorar Filoland?.*
- *Sí, querida. Pero esas actividades deben estar relacionadas. Por ejemplo, imagina que decidís hacer una exposición, pues las actividades que formarían parte de ese proyecto serían las esculturas, los carteles informativos, las actividades que podríais crear en torno a las esculturas, la preparación de los materiales de la exposición, incluso la búsqueda de patrocinadores para sufragar los gastos. O en caso de que optaseis por planificar una campaña para mejorar la ética de nuestros ciudadanos (el respeto a los demás, el cuidado de la tierra, la autoestima, la responsabilidad...) podríais proponer varias acciones para lograr vuestros objetivos, por ejemplo, una recogida de basura de nuestro río, una sesión de Filosofía para Niños en los colegios de nuestra ciudad, decorar con frases y dibujos motivantes la plaza pública...*
- *¿Y luego tendremos que hacer realidad las ideas que demos? –* Exclama el guerrero entusiasmado.
- *Bueno, eso nos lleva a otra información relevante que deberéis tener en cuenta. –* Sonríe la miembro del comité. Vuelve a chasquear los dedos y aparece una nueva imagen:



Lourdes Cardenal/ Canva. Fases de un Proyecto (CC BY-SA)

- *Antes de diseñarlo –*Explica la sabia del comité- *será necesario que hagáis un diagnóstico de los problemas actuales. De ese modo nos aseguraremos de que lo que hagamos realmente será valioso, relevante e importante para la mejora de todos. Una vez hayáis decidido qué queréis mejorar (la capacidad crítica de los niños o adolescentes de nuestra tierra, la ética de los jóvenes, la sensibilidad ante la ecología de los mayores, el conocimiento y valoración de nuestros mayores,*



la situación de pobreza de las familias más necesitadas de nuestra ciudad...) será el momento de diseñar vuestro proyecto. Esto significa que deberéis no sólo pensar en qué queréis conseguir sino también en cómo conseguirlo, es decir, deberéis hacer varias propuestas de actividades.

Como imaginaréis, estas actividades habrán de ser realizables y realistas, aunque por soñar en grande tampoco pasa nada, muchas veces somos nosotros mismos los que nos ponemos los límites. También tendréis que tener en cuenta que todos aquellos que propongan proyectos ayudarán a ejecutar posteriormente la idea que más interesante y enriquecedora nos parezca a todos, por lo que a la hora de planificar deberéis contar con que tendremos exactamente el número de mentes y manos que aquí nos encontramos para llevarlo a cabo. Y aunque sería muy interesante que llegase al mayor número posible de personas, lo ideal sería que tenga su centro en Filoland, es decir, en nuestro centro, si bien es cierto que podría extenderse a otros lugares, sobretudo si tenemos un grupo social muy determinado con el que queramos trabajar (niños, ancianos, ONGs...).

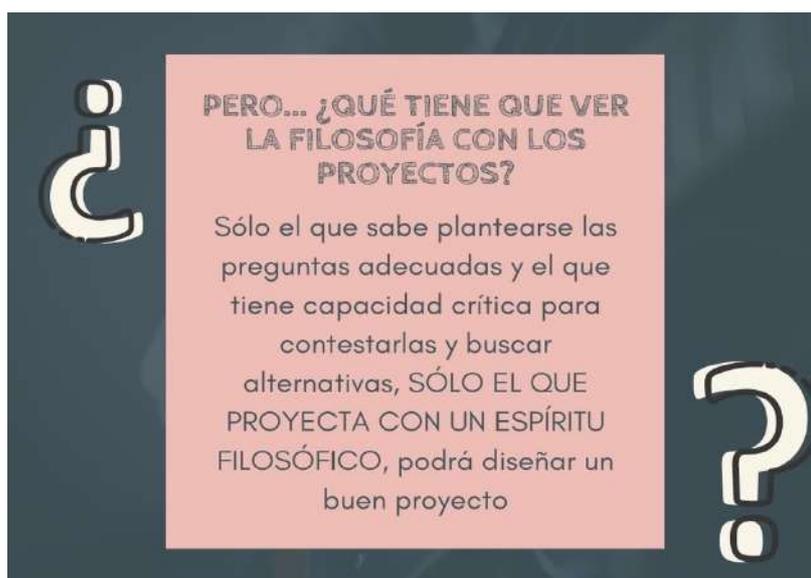
Qué duda cabe que una vez lo hayamos ejecutado deberemos evaluarlo, para saber si hemos logrado nuestros objetivos, así como para aprender de nuestros errores e intentar perfeccionarlos.

De pronto, el curandero, que lleva un rato inquieto en su asiento, se levanta y dice indignado:

- *Pero es que hay algo que no me cuadra. Nosotros somos pensadores, hacemos cosas con las palabras. ¿Qué tiene esto que ver con la filosofía?*

La mujer le mira con una sonrisa de satisfacción y contesta:

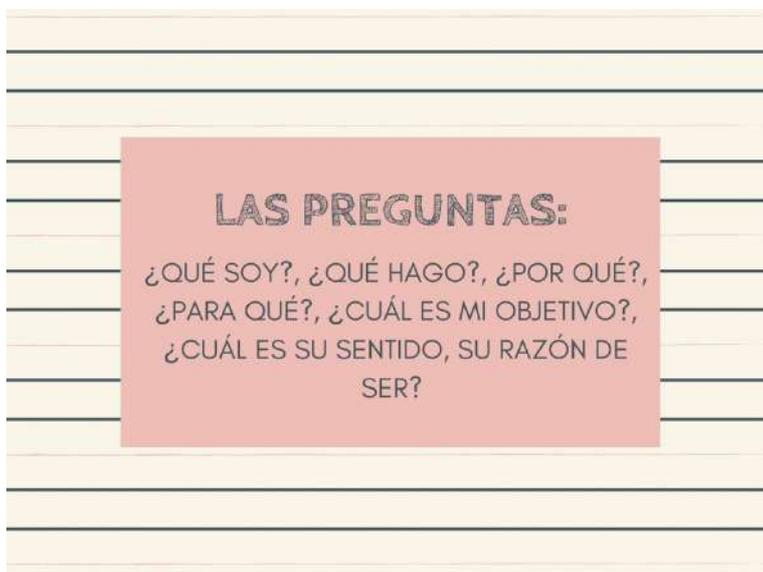
- *¡Qué gran mente crítica mi querido curandero! Déjame que te lo explique.* -Tras volver a chasquear los dedos os muestra una tercera imagen:



Lourdes Cardenal/ Canva. Proyectos y Filosofía (CC BY-SA)



- *De hecho -continúa comentando la miembro del comité ejecutivo- la filosofía será fundamental en la primera y segunda parte del proyecto, tanto para hacer el diagnóstico y elegir vuestro objetivo principal, como para idear y diseñar vuestra propuesta – vuelve a cambiar la imagen y añade- si seguís estas preguntas estoy segura de que lograréis traer una exquisita idea con muchas opciones de ser la elegida:*



Lourdes Cardenal/ Canva. Las preguntas (CC BY-SA)

La curandera levanta la mano con timidez e interviene:

- *Creo que todo está bastante claro, pero, entonces, ¿qué plazo tenemos para traer nuestro proyecto?*
- *Siento decirlo que poco, muy poco, exactamente 24 horas. Mi consejo es que os vayáis a algún lugar tranquilo y meditéis en equipo acerca de qué se necesita mejorar y cómo mejorarlo. Mañana, a esta misma hora, volveremos a encontrarnos para conocer las propuestas y decidir entre todos cuál será la que ejecutemos.*

Y sin mediar más palabras, todos los miembros del comité ejecutivo se levantan y se van.

- *Bueno equipo- dice la guerrera- ¿qué os parece si nos vamos a la playa de Filoland a pensar?*

No parece haber nadie en contra de la idea, así que, sin más dilación, os marcháis a diseñar vuestro proyecto genial.

SEGUNDA PARTE: DIAGNÓSTICO Y DISEÑO

En la playa, paseando, comienzan a aparecer las discrepancias.

- *Insisto que lo mejor es crear una ONG para ayudar a todos los niños que no tienen acceso a la educación y a los que sus padres no pueden ayudar con las tareas y los estudios- reclama la curandera.*



- *¿Pero es que no lo comprendes? ¡Eso no es factible! ¡No es realista! Debe ser algo que podamos hacer nosotros, bueno, entre nosotros y todos los que estábamos en la reunión-* le intenta explicar el mago.
- *Yo creo que deberíamos centrarnos en recoger dinero para ayudar a las mujeres maltratadas-* dice la maga.



Luis Miranda Guerra. Héroes pensando en la playa (CC BY-SA)

- *Vamos a ver... -dice el guerrero- ¿podemos sentarnos y priorizar objetivos? Hagamos una lluvia de ideas, apuntamos todo lo que se nos ocurra, y después vemos qué es más necesario y dentro de lo más necesario, qué podemos hacer, qué acciones podemos desarrollar para lograr el objetivo. ¿Os parece?*
- *Sí, sí. Paso a paso. Venga, sentémonos en círculo para ir diciendo ideas-* Sentencia la guerrera.

El curandero mete la mano en su zurrón y exclama:

- *¿Unas patatitas fritas para pensar mejor?*

Todos reís, echáis mano de las patatas fritas y comenzáis a pensar.

DURANTE LA SIGUIENTE SESIÓN DEBEREMOS:

1. Decidir qué problema queremos solucionar o qué situación queremos mejorar con nuestro proyecto.
2. Diseñar las distintas acciones y actividades que vamos a realizar para lograr nuestro objetivo.
3. Tendremos en cuenta que toda la clase deberá colaborar en la ejecución del proyecto en caso de que el nuestro sea el seleccionado.
4. ¡No olvidaremos que tenemos mucho que aportarle al centro, a la comunidad educativa y a la sociedad, así que ahora es el momento de hacernos escuchar!



TERCERA PARTE: ELECCIÓN DEL PROYECTO

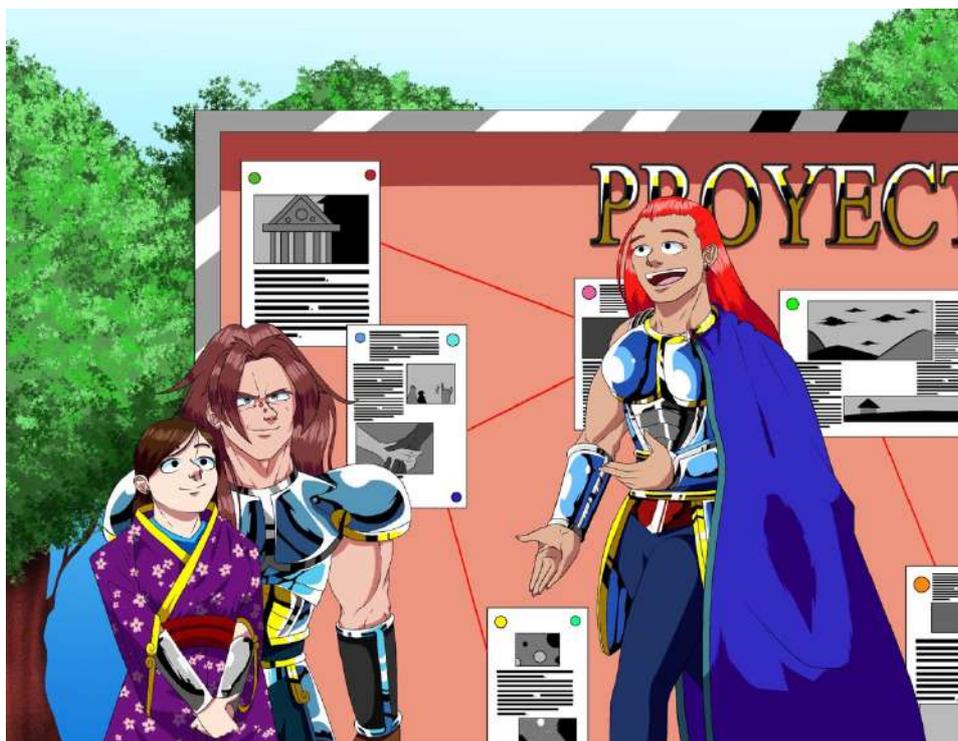
- *Es la hora-* dice el guerrero mirando el reloj- *Acaba de cumplir el plazo.*

Efectivamente, los miembros del comité aparecen por la misma puerta por la que ayer se marcharon. Os indican con la mano que os sentéis y un silencio tenso comienza a nacer en la sala.

- *Buenos días ciudadanos y ciudadanas. Estamos deseando escuchar vuestras propuestas. Así que no dedicaremos más tiempo a preámbulos. Al azar, iréis saliendo a exponer verbalmente vuestros proyectos y una vez hayamos escuchado todas las ideas pasaremos a elegir entre todos cuál será la que realizaremos.*

Uno de los miembros del comité se acerca con una bola llena de números y extrae uno de ellos. A continuación, os mira y anuncia:

- Comenzará presentando su proyecto el equipo de aventureros...



Luis Miranda Guerra. Héroes presentando su proyecto (CC BY-SA)

- *La verdad es que todas las propuestas son muy interesantes, ¿verdad?* – Susurra la curandera cuando el último de los equipos se sienta tras haber presentado su proyecto.
- *Sin duda-* concuerda la maga- *A ver qué nos dicen ahora. Supongo que nos indicarán cómo vamos a decidir.*



El comité ejecutivo intercambia miradas y una de ellas se dirige a vosotros y dice:

- *Maravilloso. Sin duda, va a ser difícil elegir entre tantas buenas propuestas, sin embargo, no nos queda otra que intentar hacerlo. Tenemos dos opciones para decidir. La primera, a la que la mayoría de vosotros ya estáis acostumbrados, es a través de una asamblea de Filosofía para Niños. Nos sentaremos en círculo y decidiremos cuáles son los criterios que consideramos deberían primar a la hora de elegir el proyecto. Posteriormente, una vez hayamos anotado y aclarado esos criterios, pasaremos a examinar si las distintas propuestas los cumplen y en qué medida los cumplen. De este modo, al finalizar la revisión, será fácil que lleguemos a un acuerdo neutral y objetivo sobre cuál debe ser el proyecto a ejecutar.*



EN DEFINITIVA, LO QUE SE ESTÁ PROPONIENDO ES QUE ELABOREMOS ENTRE TODOS UNA RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LOS PROYECTOS Y QUE DEFINAMOS CADA CRITERIO Y GRADO DE CONSECUCCIÓN DE ESTE.

Lo haremos en la pizarra, para que podamos tener la rúbrica siempre a la vista y una vez esté construida comenzaremos a evaluar de manera colaborativa, con nuestra sesión de Filosofía para Niños, cada uno de los proyectos presentados.

Otra manera de hacerlo, en caso de que haya empate o no logremos llegar a un acuerdo, será a través de una votación. Honestamente prefiero la primera opción, y creo que todos estaremos de acuerdo en que es más fiel al sentido de racionalidad, justicia y verdad que dirige nuestro mundo. En cualquier caso, si tuviéramos que recurrir a realizar una votación, está claro que no podríamos darle puntos a nuestro propio proyecto, y que, además, deberíamos justificar adecuadamente los motivos de nuestra apuesta por uno u otro proyecto.



Por supuesto, existen otras maneras de tomar decisiones en grupo, sin duda, en otras situaciones sería interesante optar por algunas de ellas. Aunque ahora no profundizaremos en estas otras opciones, sí es interesante que las tengáis en cuenta para el futuro .-Y como no, chasquea los dedos y os muestra una página web donde aparecen siete maneras distintas de tomar decisiones.

7	
MÉTODOS	
— PARA TOMAR — DECISIONES EN GRUPO	
AUTORIDAD	1 El grupo genera ideas y tiene una discusión abierta, pero la decisión final la toma una sola persona.
MAYORÍA	2 El grupo vota sobre un tema particular. Tras un período de debate o discusión, la mayoría gana.
MINORÍA NEGATIVA	3 El grupo vota la propuesta más impopular y la elimina. Se repite hasta que solo queda una.
RANKING	4 Cada uno anota las 4 o 5 mejores ideas. Se votan las ideas de 1 a 5 puntos y se selecciona la más votada al final.
UNANIMIDAD	5 Todos los miembros deben estar de acuerdo en que la decisión tomada es la mejor de todas.
CONSENSO	6 La decisión es discutida y negociada, hasta que todos los miembros entiendan y estén de acuerdo con la decisión.
COMBINACIÓN DE IDEAS	7 Buscar la forma de implementar varias posibilidades y combinarlas en una solución.

 **APRENDER COLABORANDO .COM**

Imagen de aprendercolaborando.com



Textos de Lourdes Cardenal Mogollón.

“Aventura. Filosofía práctica” de Cedec se encuentra bajo una licencia creative commons atribución-compartir igual 4.0 España.

- *Así que, si os parece bien, pasaremos ya a concretar entre todos cuáles son los criterios que vamos a emplear para decidir qué proyecto será el elegido y a evaluar los proyectos según estos criterios.*

CUARTA PARTE: PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO

Todos estáis entusiasmados. El proyecto elegido es fascinante y realmente interesante. Ya da igual quién lo propuso, ahora, después de elegirlo entre todos, el proyecto es común y todos os sentís parte de él. Os habéis pasado la noche dándole vueltas a la cabeza para alumbrar ideas que lo mejoren, y ahora por fin, podréis compartirlas con los demás.

La esfinge está hoy con los miembros del comité ejecutivo. La han llamado para coordine la siguiente fase del proyecto, la planificación:

GUÍA PARA PLANIFICAR NUESTRO PROYECTO



- I. **Objetivos.**
- II. **Acciones** que vamos a realizar para lograr los objetivos.
- III. Recursos **humanos** necesarios para cada acción (encargados de la actividad y otros participantes necesarios externos).
- IV. Recursos **materiales** necesarios para cada acción.
- V. **Lista de tareas** de cosas por hacer para cada acción.
- VI. **Programa** (día de realización de cada actividad, fecha tope para cada tarea, duración y horario de cada acción)

- *Buenos días -os dice sonriendo- ha llegado el momento de darle forma a nuestro proyecto. Para ello iremos apuntando, aportando ideas y reflexionando entre todos sobre los siguientes aspectos fundamentales:*



QUINTA PARTE: EJECUCIÓN DEL PROYECTO

Ha llegado el día, después de varias jornadas de organización, llamadas, visitas, creación de materiales y ensayos, cada uno sabe ya cuál es su cometido y estáis preparados para empezar. Sólo queda cruzar los dedos y poner todo el empeño del mundo para hacerlo bien, algo que sabéis que lograréis con esfuerzo, responsabilidad y alegría. ¡¡Vamos allá!!

SEXTA PARTE: EVALUACIÓN DEL PROYECTO

La evaluación de la preparación y ejecución del proyecto dependerá de las características del proyecto realizado.

Sin embargo, podemos considerar que con un alto nivel de probabilidad nuestra rúbrica deberá de contemplar los siguientes aspectos:

RÚBRICA "PREPARACIÓN Y EJECUCIÓN DE UN PROYECTO"				
CATEGORÍA	4 EXCELENTE	3 SATISFACTORIO	2 MEJORABLE	1 INSUFICIENTE
Producto final	El alumno o alumna ha hecho su trabajo perfectamente: a tiempo, con unos excelentes contenidos y con originalidad y cuidado.	El alumno o alumna ha hecho su trabajo bastante bien: a tiempo y con unos contenidos aceptables, aunque le ha faltado originalidad o cuidado.	El alumno o alumna ha hecho su trabajo bien, aunque ha fallado en dos de los siguientes aspectos: entrega puntual, contenido, originalidad y cuidado.	El alumno o alumna se ha retrasado con la entrega del trabajo y tanto los contenidos como el cuidado son muy mejorables.
(PREPARACIÓN DEL PROYECTO) Participación Y Responsabilidad	El alumno o alumna ha coordinado el equipo, ha ayudado a todos, ha aportado ideas y ha cumplido sus encargos con rigor y minuciosidad.	El alumno o alumna ha ayudado a sus compañeros y ha cumplido con su cargo, pero le ha faltado liderazgo.	El alumno o alumna ha cumplido con su cargo, aunque ha necesitado ayuda o motivación.	El alumno o alumna no ha cumplido responsablemente su cargo y otros compañeros han tenido que realizar sus tareas.
(EJECUCIÓN DEL PROYECTO Y LAS ACTIVIDADES) Participación Y Responsabilidad	El alumno o alumna ha coordinado el equipo, ha ayudado a todos y ha cumplido con su cargo con rigor y minuciosidad facilitando que la actividad sea exitosa.	El alumno o alumna ha ayudado a sus compañeros y ha cumplido con su cargo, pero le ha faltado liderazgo.	El alumno o alumna ha cumplido con su cargo, aunque ha necesitado ayuda o motivación.	El alumno o alumna no ha cumplido responsablemente su cargo y otros compañeros han tenido que realizar sus tareas.



"Rúbrica preparación y ejecución de un proyecto" de Cedec se encuentra bajo una [Licencia Commons Atribución-Compartir Igual 4.0 España](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Textos de Lourdes Cardenal Mogollón.

"Aventura. Filosofía práctica" de Cedec se encuentra bajo una [licencia creative commons atribución-compartir igual 4.0 España](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).